

**MỘT SỐ BIẾN ĐỔI CỦA THIẾT KẾ MỸ
THUẬT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VIỆT NAM
THỜI KỲ ĐỔI MỚI**

LUẬN ÁN TIẾN SĨ NGHỆ THUẬT

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

H	Hình
LHP	Liên hoan phim
LHPVN	Liên hoan phim Việt Nam
NCS	Nghiên cứu sinh
NSND	Nghệ sĩ nhân dân
NSUT	Nghệ sĩ ưu tú
Nxb	Nhà xuất bản
PGS.TS	Phó giáo sư, Tiến sĩ
PLA	Phụ lục ảnh
Sx	Sản xuất
Th.S	Thạc sĩ
TKMT	Thiết kế mỹ thuật
TP	Thành phố
tr	Trang
VN	Việt Nam
XHCN	Xã hội chủ nghĩa

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN.....	1
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT.....	2
MỤC LỤC.....	3
PHẦN MỞ ĐẦU.....	4
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN NGHIÊN CỨU SỰ BIẾN ĐỔI TKMT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VN THỜI KỲ ĐỔI MỚI.....	20
1.1. Các khái niệm.....	20
1.2. Một số quan điểm tiếp cận nghiên cứu.....	24
1.3. Chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh.....	29
1.4. Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới.....	43
1.5. Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.....	51
Chương 2: MỘT SỐ BIẾN ĐỔI CƠ BẢN CỦA TKMT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VN THỜI KỲ ĐỔI MỚI.....	63
2.1. Biến đổi về quan niệm sáng tác của họa sĩ TKMT	63
2.2. Biến đổi TKMT từ việc khắc phục ảnh hưởng hình thức không gian SK	75
2.3. Biến đổi TKMT từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn.....	87
2.4. Những tác nhân từ bên ngoài dẫn đến sự biến đổi về phương pháp sáng tác..	95
Chương 3: BÀI HỌC KINH NGHIỆM VÀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP ĐỔI MỚI TKMT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VN.....	105
3.1. Sự khẳng định chức năng, vị trí của TKMT phim truyện điện ảnh VN.....	105
3.2. Những hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN.....	108
3.3. Một số nguyên nhân hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh.....	114
3.4. Một số bài học kinh nghiệm rút ra từ kết quả nghiên cứu.....	115
3.5. Khái quát một số kinh nghiệm cho TKMT	123
KẾT LUẬN.....	135
DANH MỤC CÁC CÔNG TRÌNH ĐÃ CÔNG BỐ.....	143
TÀI LIỆU THAM KHẢO	144
PHỤ LỤC.....	151

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Điện ảnh là một môn nghệ thuật kế thừa tinh hoa của các nghệ thuật ra đời trước nó như hội họa, âm nhạc, sân khấu, kiến trúc và nhiếp ảnh ... Dù ra đời muộn, nghệ thuật điện ảnh đã phát triển và vận động không ngừng, từ bề rộng đến chiều sâu, từ hoạt động nghệ thuật đến hoạt động kinh doanh vào hàng đầu trong các ngành nghệ thuật của nhân loại.

Trong các thể loại của điện ảnh như phim tài liệu, phim truyện, phim hoạt hình... thì phim truyện mang tính tổng hợp hơn cả. Từ một dự án sản xuất đến khi hoàn thành một tác phẩm phim truyện điện ảnh là một quá trình phức tạp với sự tham gia của nhiều thành phần sáng tạo. Trong các thành phần tạo nên tác phẩm phim truyện điện ảnh, TKMT đóng một vai trò quan trọng góp phần tạo nên vẻ đẹp và tính chân thực cho tác phẩm.

Điện ảnh là nghệ thuật của hình ảnh động, do vậy hình ảnh là yếu tố cốt yếu để diễn đạt một câu chuyện, trong đó TKMT lại chính là phương tiện hữu hiệu góp phần tạo nên nội dung, sức thuyết phục và tính hấp dẫn của từng khuôn hình. Ngôn ngữ TKMT có mặt trong từng hình, từng cảnh, từng trường đoạn, và tổng thể bộ phim, góp phần vào thành công của tác phẩm, tác động trực tiếp đến người thưởng thức. Với những giá trị và vai trò quan trọng như vậy, nên ở các nền điện ảnh lớn trên thế giới đã có khá nhiều công trình nghiên cứu về TKMT.

Điện ảnh vào VN từ rất sớm (1898). Những người yêu thích điện ảnh trong nước thời kỳ đó cũng đã bắt nhịp với sự du nhập của môn nghệ thuật mới này và đã tham gia vào làm một số phim. Dù vậy, do biến động của thời cuộc những bản phim đó hầu như đã không còn nữa. Nền điện ảnh Cách mạng VN được hình thành từ sau năm 1953 không chịu sự ảnh hưởng của giai đoạn điện ảnh này và nó ra đời trong hoàn cảnh chiến tranh. Việc nghiên cứu lý luận về TKMT phim truyện điện ảnh hầu như chưa được chú trọng.

Điều này không phải không có những nguyên do: Thứ nhất, điện ảnh VN sinh ra trong thời chiến, nên nó có đặc điểm của điện ảnh thời chiến. Các nghệ sĩ

phải bắt nhịp ngay với thực tế sản xuất phim trong điều kiện chiến tranh mà không có thời gian, điều kiện để được đào tạo cơ bản nên phim làm ra chủ yếu dựa vào kinh nghiệm thực hành hơn là cơ sở lý thuyết. Thứ hai, do hạn chế về ngoại ngữ nên nhiều công trình nghiên cứu của nước ngoài không được dịch ra tiếng Việt để tham khảo (điều này có thể thấy qua các đầu sách dịch về nghệ thuật điện ảnh trong giai đoạn chiến tranh). Vì vậy ngoài những bài viết mang tính phỏng vấn tác giả hoặc đề cập đến một khía cạnh TKMT, ta có thể thấy trong giai đoạn điện ảnh được bao cấp có rất ít tài liệu liên quan đến TKMT phim truyện được xuất bản.

Bước vào thời kỳ đổi mới, các bài báo, các tạp chí chuyên ngành đã quan tâm hơn đến TKMT phim truyện điện ảnh. Nhưng tất cả những bài viết này chỉ dừng lại trong khuôn khổ trao đổi kinh nghiệm nghề nghiệp, chưa có một cái nhìn tổng thể trên cơ sở khoa học và chưa có khả năng khái quát thực tiễn của TKMT phim truyện điện ảnh VN. Gần đây, đã có một số luận văn thạc sĩ, tiến sĩ và đề tài nghiên cứu cấp cơ sở và cấp bộ nghiên cứu về TKMT phim truyện điện ảnh VN. Các nghiên cứu này đều hướng đến kinh nghiệm thực tiễn chung về TKMT phim truyện điện ảnh nhưng chưa có một công trình nào đi sâu vào nghiên cứu quá trình phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN, đặc biệt trong một phân kỳ cụ thể của nó.

Bối cảnh của thời kỳ đổi mới đã có những tác động sâu sắc đến sự phát triển của văn học nghệ thuật VN nói chung và nghệ thuật điện ảnh nói riêng. Cùng với các chuyên ngành khác của phim truyện điện ảnh, TKMT là một trong những thành phần quan trọng tạo nên một tác phẩm phim truyện điện ảnh, vì vậy nó cũng bị ảnh hưởng và chi phối bởi những tác động này.

TKMT phim truyện điện ảnh trong thời kỳ đổi mới đã có những biến đổi về mặt nghệ thuật. Những vấn đề biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh trong thời kỳ đổi mới là gì? Nó diễn ra như thế nào? Những biến đổi đó mang ý nghĩa tiêu cực hay tích cực? Những tác động tạo nên sự biến đổi của TKMT có ảnh hưởng ở mức độ nào đối với phim truyện điện ảnh? Những biến đổi của TKMT

ngày hôm nay có tạo nên những điểm gì khác biệt với giai đoạn trước? Chưa có một công trình nào đặt vấn đề nghiên cứu về những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh trong giai đoạn này. Để góp phần nghiên cứu và giải quyết những câu hỏi trên, NCS đã chọn vấn đề *Một số biến đổi của thiết kế mỹ thuật phim truyện điện ảnh Việt Nam thời kỳ đổi mới* làm đề tài cho luận án tiến sĩ của mình. Có thể nói đây là một nghiên cứu cần thiết và có ích cho sự phát triển và nâng cao chất lượng phim truyện điện ảnh VN.

2. Mục đích nghiên cứu

Mục đích nghiên cứu của luận án là phân tích, đánh giá, khẳng định một số biến đổi cơ bản có ý nghĩa tích cực, phù hợp nhu cầu phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới.

Trên cơ sở đánh giá, phân tích một số biến đổi này sẽ tạo ra nhận thức mới, sâu hơn về vai trò không thể thay thế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong việc nâng cao chất lượng phim truyện điện ảnh VN.

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

3.1. Đối tượng nghiên cứu

Những biến đổi về quan niệm sáng tác, về phương pháp sáng tác của phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới. Một số thành quả sáng tác của sự biến đổi TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới.

3.2. Phạm vi nghiên cứu

Phạm vi nghiên cứu của luận án là trong giới hạn:

Về thời gian: Theo các nhà nghiên cứu, dấu mốc đổi mới bắt đầu từ 1986 (năm diễn ra đại hội Đảng lần thứ VI), nhưng thực tế, sự đổi mới của văn học nghệ thuật, trong đó có điện ảnh đã diễn ra trước đó. Do vậy, trong luận án, NCS cũng sẽ khảo sát phân tích một số tác phẩm phim truyện điện ảnh tiêu biểu trước năm 1986 để khảo sát nhằm minh chứng cho sự bắt đầu biến đổi của thời kỳ đổi mới. Giới hạn nghiên cứu sẽ giới hạn đến phim cuối cùng khảo sát (*Những người viết huyền thoại* – 2013). NCS thấy đây là một giới hạn nghiên cứu hợp lý, đủ

chất liệu để có thể nghiên cứu một vấn đề hoàn chỉnh, có chất lượng và nội hàm khoa học.

Về nội dung: NCS sẽ tập trung nghiên cứu về những biến đổi của TKMT trong giới hạn phim truyện điện ảnh. Để chứng minh những biến đổi của TKMT phim truyện trong thời kỳ đổi mới, NCS sẽ khảo sát thêm một số phim truyện trong giai đoạn trước đó để có sự đối sánh với giai đoạn nghiên cứu (thời kỳ đổi mới). Những bộ phim được khảo sát nghiên cứu sẽ là những phim có dấu ấn đậm nét về thành công cũng như thất bại của TKMT, đã góp phần làm nên diện mạo phim truyện điện ảnh VN.

Nghiên cứu cũng tập trung vào những tìm tòi của họa sĩ TKMT qua những phát biểu, đánh giá của các họa sĩ TKMT trong và ngoài nước để rút ra được ý nghĩa khoa học và thực tiễn về sự biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.

4. Khái quát về tổng quan nghiên cứu

4.1. Tài liệu chuyên ngành nghệ thuật điện ảnh

Đối với một nghiên cứu chuyên ngành thì việc đầu tiên là tiếp cận lịch sử ra đời và phát triển của ngành đó một cách vững vàng và sâu sắc. Do vậy hai cuốn *Lịch sử điện ảnh* [8] và *Nghệ thuật điện ảnh* [9] của hai tác giả David Bordwell và Kristin Thompson do trường Đại học khoa học xã hội và nhân văn - Đại học quốc gia Hà Nội dịch là những nguồn tài liệu cơ bản để NCS tiếp cận với lịch sử và những lý thuyết của nghệ thuật điện ảnh. Trên nền tảng kiến thức về nghệ thuật điện ảnh thế giới, với việc giới hạn vấn đề nghiên cứu của mình trong một giai đoạn lịch sử của điện ảnh VN, NCS tiếp cận với hai cuốn *Lịch sử điện ảnh Việt Nam - tập I* [32] và *Lịch sử điện ảnh Việt Nam - tập II* [35] của nhiều tác giả, do Cục Điện ảnh tổ chức biên soạn. Đây là những kiến thức khởi đầu cho việc nghiên cứu sâu về một chuyên ngành. Vì vậy, nhận thức giới hạn vấn đề qua trục lịch đại là việc vô cùng cần thiết trong nghiên cứu. Từ những trục chuẩn này của lịch sử chuyên ngành, NCS quan tâm đến những chuyên đề nghiên cứu hẹp hơn như *Đề tài chiến tranh chống Pháp trong phim truyện giai đoạn 1959 – 1965*

[13] của tác giả Vũ Quang Chính; *Điện ảnh những dấu ấn thời gian* [37] của tác giả Hải Ninh, là những nghiên cứu sâu và những ghi chép thực tế kinh nghiệm trong quá trình hoạt động điện ảnh có thể trở thành những tài liệu tham khảo hữu ích, chỉ ra những lát cắt đồng đại cho nghiên cứu của mình.

4.2. Tài liệu liên quan đến vấn đề nghiên cứu của luận án

Điện ảnh VN cũng đã có những thành tựu đáng kể với những tác phẩm điện ảnh kinh điển nhưng người ta thường nhắc nhiều đến vai trò của biên kịch, đạo diễn, diễn viên... rất ít khi nhắc đến vai trò họa sĩ TKMT. TKMT không phải là lĩnh vực mà báo chí cũng như thông tin đại chúng sẵn đón, quan tâm nên ít được phổ biến rộng rãi. Do vậy, nguồn tài liệu dịch cũng như thông tin về nó khá hạn chế. Theo NCS thì những tư liệu nghiên cứu và tài liệu về công tác TKMT được biết đến từ hai nguồn chính: Tài liệu nước ngoài và chuyên gia.

4.2.1. Một số tài liệu nghiên cứu của nước ngoài liên quan đến TKMT phim truyện điện ảnh

Qua những tài liệu về TKMT phim truyện điện ảnh của nước ngoài, có thể kể đến một số sách nghiên cứu đang có ở VN mà NCS đánh giá cao về nền tảng cũng như phương pháp tiếp cận như: *Cinema and Painting: How Art is used in Film* (Tạm dịch: *Điện ảnh và Hội họa: Nghệ thuật được sử dụng trong phim như thế nào*) [78], tác giả Angela Dalle Vacche (Nxb University of Texas press - Bản tiếng Anh). Đây là một nghiên cứu rất thực tế về mối quan hệ mật thiết giữa điện ảnh và hội họa, vai trò của hội họa trong việc làm chủ không gian nghệ thuật của các tác phẩm điện ảnh cũng như sự tác động ngược với việc làm mới các giá trị của hội họa trong nghệ thuật điện ảnh của người họa sĩ TKMT phim truyện. Công trình nghiên cứu này phân tích rất cụ thể mối quan hệ mang tính kế thừa từ hội họa đến điện ảnh, tạo điều kiện cho nghệ thuật điện ảnh chấp cánh thăng hoa. Nghiên cứu cũng chỉ ra những giới hạn của những miền giao nhau cũng như không giao nhau của hai bộ môn nghệ thuật này.

Từ những tài liệu tham khảo này, cá nhân NCS cũng nhận thấy rằng cách đặt vấn đề nghiên cứu của nước ngoài cũng khai thác ở rất nhiều khía cạnh khác

nhau và xác định chủ thể nghiên cứu rất rõ ràng, mạch lạc. Cuốn *Les chefs decorateurs* (tạm dịch: *Họa sĩ phim*), của tác giả Peter Ettedgui (Nxb Les métiers du cinema – Bản tiếng Pháp) [77], lấy chủ thể nghiên cứu là các họa sĩ TKMT với những dẫn chứng từ tác phẩm và công việc của họ. Nghiên cứu này thông qua sự nghiệp của mười sáu họa sĩ TKMT hàng đầu thế giới qua hai thời kỳ phim câm và phim có tiếng, tác giả đã khái quát tiến trình phát triển của TKMT thế giới một cách hoàn chỉnh. Từ sự nghiệp và tác phẩm, các tác giả làm nổi bật giá trị của những người sáng tác TKMT phim truyện đồng thời chỉ ra một cái nhìn toàn cảnh về tạo hình phim truyện của một số nước trên thế giới.

Nếu *Les chefs decorateurs* (*Họa sĩ phim*) lấy họa sĩ TKMT làm đối tượng nghiên cứu thì cuốn *Film architecture: set designs (from Metropolis to Blade runner)*. Tạm dịch: *Kiến trúc điện ảnh: Thiết kế (Từ Metropolis đến Blade runner)* [76], bản tiếng Anh của tác giả Neumann (Nxb Prestel Munich-New York) lại hướng cách tiếp cận đến nghệ thuật kiến trúc phim truyện điện ảnh. Về giới hạn thời gian cụ thể bắt đầu từ nghệ thuật kiến trúc trong tác phẩm phim truyện *Metropolis* (phong cách biểu hiện Đức) năm 1927 của đạo diễn Fritz Lang đến tác phẩm *Blade runner* (phim khoa học giả tưởng hay nhất mọi thời đại) năm 1982 của đạo diễn Ridley Scott. Trong nghiên cứu này, tác giả đã lấy những kiến trúc điện ảnh tiêu biểu trong giới hạn thời gian 55 năm phát triển của điện ảnh làm chủ thể nghiên cứu, qua đó dẫn giải quá trình phát triển của kiến trúc điện ảnh và tầm quan trọng của nó trong quá trình sản xuất những phim chi phí cao của Hollywood. Tác giả giới thiệu tổng thể các quy trình thực hiện những kiến trúc không lồ trong trường quay như thế nào, các phong cách kiến trúc: Biểu hiện, hiện thực, siêu thực... được thể hiện ra sao, với những nguyên tắc gì... Nghiên cứu này rất bổ ích đối với những người làm công tác TKMT phim truyện điện ảnh chuyên nghiệp.

4.2.2. Một số công trình nghiên cứu của nước ngoài liên quan đến TKMT phim truyện điện ảnh đã được dịch và in thành sách

Trong những tài liệu dịch và biên tập có liên quan đến TKMT phim truyện điện ảnh có cuốn *Kỹ xảo điện ảnh* [33] của nhóm biên dịch Trần Hoàng Nhị, Phạm Thanh Hà, Nguyễn Anh Tuấn, do trường đại học Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội xuất bản năm 2004. Nghiên cứu đã tổng hợp một cách kỹ lưỡng các thủ pháp kỹ xảo từ sơ giản đến phức tạp bằng phương pháp truyền thống của điện ảnh như: Quay nhanh, quay chậm, dừng hình, dùng kính lọc, màn chắn, bổ sung hình vẽ vào khuôn hình, tạo những hiệu ứng bất ngờ qua mô hình hay chiếu phản quang... Những thủ pháp này đều theo phương pháp thủ công, cơ học truyền thống, không có sự can thiệp của computer. Ở những nước có nền điện ảnh phát triển, vì nhu cầu đòi hỏi cũng như sự phát triển vượt bậc của kỹ xảo computer nên kỹ xảo điện ảnh thường tách ra thành một bộ môn độc lập. Nhưng với những nền điện ảnh còn nhiều hạn chế như VN, kỹ xảo vẫn nằm trong chuyên ngành TKMT và chịu sự chi phối của họa sĩ TKMT nên nghiên cứu này vẫn là một nghiên cứu hữu ích và có tính ứng dụng cao trong điều kiện làm phim ở VN hiện nay.

Cùng trong hệ thống tài liệu dịch hiện nay có nghiên cứu *Bầu trời của nhà thiết kế mỹ thuật điện ảnh* [48] của tác giả Trung Quốc: Đông Tiến Sinh (Nguyễn Lệ Chi dịch). Tác giả hướng nghiên cứu của mình vào giao diện sáng tác của một họa sĩ TKMT trong một tác phẩm điện ảnh với tư tưởng và tính sáng tạo độc lập trong sáng tác tập thể. Nghiên cứu này là một tài liệu tham khảo bổ ích cho đội ngũ họa sĩ TKMT cũng như các sinh viên đang theo học chuyên ngành TKMT phim truyện điện ảnh.

4.2.3. Những bài viết về TKMT phim truyện điện ảnh trước thời kỳ đổi mới

Từ năm 1959 đến năm 1973, do nhiều nguyên nhân nền điện ảnh VN chưa có nhiều công trình nghiên cứu toàn diện và cụ thể nào về lĩnh vực TKMT phim truyện. Một trong những nghiên cứu đầu tiên phải kể đến bài viết *Về việc thể hiện không gian và thời gian trong phim truyện* của tác giả - họa sĩ Nguyễn

Như Giao được in trên tạp chí Nghiên cứu nghệ thuật (số 5- 1974). Tác giả đã có thời gian dài du học ở Đông Đức, chuyên sâu về TKMT phim truyện nên cách nhìn vấn đề mạch lạc, nhận định khá chính xác, có tư duy đúc kết về mặt lý thuyết, đặt ra hướng tiếp cận vấn đề hay nhưng do khuôn khổ yêu cầu của tạp chí có giới hạn (trong mười trang A4, từ tr.270 - 280) nên chưa thể trở thành một nghiên cứu khoa học chuyên sâu về TKMT phim truyện. Bài viết này đã được nhóm biên tập của tạp chí Văn hóa Nghệ thuật chọn in lại trong cuốn *Hành trình nghiên cứu điện ảnh Việt Nam* [38]. Cùng với bài viết nghiên cứu trên của họa sĩ Như Giao, chúng ta chỉ có một số bài viết về TKMT được in trên các tạp chí chuyên ngành. Chưa có một công trình nghiên cứu sâu sắc mang tính hệ thống, toàn diện về TKMT phim truyện điện ảnh.

4.3. Những công trình nghiên cứu về TKMT phim truyện điện ảnh trong thời kỳ đổi mới

Từ thời kỳ đổi mới, nghiên cứu TKMT có thêm bài *Dàn dựng, tạo hình, bối cảnh* (2001) của đạo diễn Hải Ninh trên tạp chí Điện ảnh ngày nay [31] nhìn nhận vai trò của TKMT dưới góc độ đúc kết của một nhà đạo diễn sau một quá trình dài hoạt động điện ảnh. Vấn đề này cũng được nhắc đến trong bài *Suy nghĩ về Điện ảnh Việt Nam* in trên Tạp chí Nghệ thuật Sân khấu & Điện ảnh [65] của tác giả - họa sĩ Trịnh Quang Vũ. Bài viết trăn trở về thực trạng TKMT phim truyện điện ảnh Việt Nam từ những chi tiết phục trang phim truyện điện ảnh, từ đó nhìn rộng ra vấn đề của TKMT phim truyện điện ảnh. Cũng từ góc nhìn phục trang, tác giả Mạnh Thắng có bài *Không thể quan niệm Họa sĩ thiết kế mỹ thuật & phục trang chỉ là người giữ quần áo và dụng cụ điện ảnh* [54], nghiên cứu chỉ ra những quan niệm sai về chức năng và nhiệm vụ của người họa sĩ TKMT trong những hoạt động điện ảnh trong nước gần đây. Một bài báo khác *Phục trang trong phim có phải thời trang?*[18] của tác giả Thúy Hoa đặt vấn đề xu thế phục trang trong phim truyện hiện nay có tác động thế nào trong sự phát triển của nền công nghiệp thời trang và những bài học kinh tế từ những nước có nền điện ảnh phát triển. Những bài báo mang tính chất nghiên cứu trên dù đụng chạm đến vấn

đề của TKMT nhưng mới dừng lại xung quanh vấn đề trao đổi kinh nghiệm, chưa có một cái nhìn tổng thể có cơ sở khoa học về vai trò thực sự của TKMT phim truyện điện ảnh VN.

Cùng với sự hồi sinh của điện ảnh trong cạnh tranh của cơ chế thị trường, trong thời kỳ đổi mới, rất nhiều họa sĩ TKMT đã dành công sức nghiên cứu chuyên ngành của mình một cách nghiêm túc dưới hai hình thức: Luận văn thạc sĩ, tiến sĩ và những đề tài nghiên cứu cấp cơ sở và cấp bộ.

Công trình nghiên cứu cấp cơ sở đầu tiên liên quan đến TKMT phải nhắc đến công trình *Họa sĩ- NSND Phạm Quang Vĩnh và thiết kế mỹ thuật điện ảnh* (2007- Viện Sân khấu & Điện ảnh) của họa sĩ Lê Thế Anh [2]. Trong nghiên cứu của mình, họa sĩ Lê Thế Anh tập trung đi sâu nghiên cứu vào phần tác giả, tác phẩm, sự nghiệp của người họa sĩ phim truyện (họa sĩ Nguyễn Quang Vĩnh) với những cống hiến về TKMT cho nghệ thuật phim truyện điện ảnh. Đây cũng là một nghiên cứu nhằm tôn vinh những gương mặt tiêu biểu đã góp phần rạng danh cho nền điện ảnh VN. Nghiên cứu về tác giả, tác phẩm trước đây cũng đã có một số người quan tâm với *NSUT Phạm Quang Vĩnh- Trăn trở nghệ họa sĩ thiết kế* của tác giả Trần Tuấn [53]; *Họa sĩ, NSUT Trịnh Thái- Hội họa, Điện ảnh là duyên nợ cuộc đời* của tác giả Trần Thị Mây [30]; Bài viết của đạo diễn Hải Ninh: *Họa sĩ - NSND Đào Đức một tài năng, một người thầy trong thiết kế mỹ thuật điện ảnh Việt Nam* [36]. Bài *Nhớ tiếc họa sĩ Đào Đức* của PGS - TS Ngô Mạnh Lân [28]. Nhưng tất cả những tài liệu này đều đang dừng lại ở mức độ là những bài báo ngắn, viết thiên về cảm xúc. Đến nghiên cứu của họa sĩ Lê Thế Anh như đã nêu trên, mới thực sự là một nghiên cứu sâu, khách quan về vai trò cá nhân của một họa sĩ TKMT trong việc hình thành những tác phẩm phim truyện điện ảnh VN mà họa sĩ đã trực tiếp tham gia. Nghiên cứu này dừng lại trong giới hạn tổng kết cuộc đời và sự nghiệp của một họa sĩ TKMT tiêu biểu cho thế hệ thứ hai của TKMT phim truyện điện ảnh VN, không đi sâu vào nghiên cứu các vấn đề của ngành TKMT phim truyện điện ảnh.

Cũng năm 2007, tạp chí Văn hóa- Nghệ thuật đã cho ra mắt cuốn sách *Hành trình nghiên cứu điện ảnh Việt Nam* [38], được quỹ Ford tài trợ. Chủ biên: Phạm Vũ Dũng. Nghiên cứu này được tập hợp từ nhiều tác giả, thực chất là tổng hợp, hệ thống lại những bài nghiên cứu về điện ảnh Việt Nam đã từng in trên tạp chí Văn hóa- Nghệ thuật. *Hành trình nghiên cứu điện ảnh Việt Nam* chia làm sáu phần, tổng hợp 86 bài viết nghiên cứu về điện ảnh Việt Nam. Nhưng chỉ có hai bài viết liên quan đến TKMT phim truyện điện ảnh. Bài thứ nhất in lại nghiên cứu của họa sĩ Như Giao từ năm 1974 (đã nhắc đến ở phần trên): *Về việc thể hiện không gian và thời gian trong phim truyện*. Thứ hai là bài *Tạo hình mỹ thuật phim truyện Việt Nam* của tác giả Đặng Minh Liên. Trong nghiên cứu này, tác giả Đặng Minh Liên cũng đã khái quát sơ lược về tình hình TKMT phim truyện điện ảnh ở VN, đánh giá và xếp các thể hệ họa sĩ theo từng giai đoạn, thời kỳ phát triển của điện ảnh VN. Đây cũng sẽ là một nghiên cứu có giá trị nếu tác giả có ý định và thời gian nghiên cứu sâu hơn. Nhưng với khoảng 6 trang rưỡi A4 (tr.609 - 615) thì nghiên cứu này mới chỉ dừng lại ở sự khái quát sơ lược. Nhìn qua một hành trình như vậy, ta cũng có thể thấy rằng các nghiên cứu dành cho TKMT phim truyện điện ảnh VN rất ít về số lượng và hạn chế về chất lượng.

Năm 2008, NCS cũng đã hoàn thành xong nghiên cứu thạc sĩ của mình với đề tài: *Vai trò của thiết kế mỹ thuật trong phim truyện Việt Nam*. Cùng thời gian này còn có nghiên cứu *Tạo hình thiết kế mỹ thuật phim truyện* của Th.s - họa sĩ Đỗ Lệnh Hùng Tú, công trình nghiên cứu này sau khi hoàn thành đã được Trung tâm nghiên cứu nghệ thuật & lưu trữ điện ảnh tại thành phố Hồ Chí Minh in thành sách năm 2009 [59]. Đây là một nghiên cứu đề cập rất chi tiết đến vai trò của người họa sĩ phim truyện dưới góc độ tạo hình với những kỹ năng thể hiện của TKMT (Dựng cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang...). Cuốn sách là một tài liệu nghiên cứu hữu ích cho các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh cũng như các sinh viên đang theo học chuyên ngành TKMT phim truyện điện ảnh. Tác giả chia nội dung cuốn sách làm bốn chương, đặc biệt chương cuối giới thiệu về *Công nghệ và kỹ năng dàn dựng bối cảnh* là chương quan trọng nhất. Chương

này là sự tổng hợp rất công phu của tác giả với rất nhiều tài liệu được sưu tầm nghiên cứu, dịch, hệ thống tài liệu nước ngoài về các kỹ năng thực hiện và ứng dụng trong TKMT từ một số nước có nền điện ảnh phát triển. Theo quan điểm của NCS, đây là một chương có giá trị nhất trong cuốn sách, vì chương này vừa có tính ứng dụng làm phim trong nhiều điều kiện làm phim khác nhau vừa có thể là tài liệu giảng dạy TKMT ứng dụng cho các sinh viên đang học TKMT trong các trường điện ảnh trong nước. Cùng với nghiên cứu này còn có đề tài khoa học cấp bộ của họa sĩ Nguyễn Trung Phan, thực hiện năm 2008: *Thiết kế mỹ thuật trong phim truyện* [43], là một nghiên cứu khá gần với nghiên cứu của họa sĩ Đỗ Lệnh Hùng Tú nhưng sự tiếp cận vấn đề có nhiều sự khác biệt. Nghiên cứu này cũng giới hạn trong *Thiết kế mỹ thuật phim truyện*. Tác giả, họa sĩ Nguyễn Trung Phan chia công trình nghiên cứu của mình ra làm bốn chương. Tác giả bắt đầu cơ sở lý thuyết với những vấn đề được đặt ra gần gũi hơn nhằm giải quyết những khái niệm cơ bản của chuyên ngành TKMT: Chức năng của TKMT phim truyện; Những quan niệm chung về TKMT trong phim truyện; Nhiệm vụ của người họa sĩ trong điện ảnh... Tác giả lý giải tầm quan trọng của TKMT trong điện ảnh phim truyện thông qua các nhu cầu, đòi hỏi của điện ảnh với mỹ thuật như: Bố cục, màu sắc, luật xa gần... Qua đó, tác giả Nguyễn Trung Phan giới thiệu những nhiệm vụ cụ thể của người họa sĩ TKMT như vẽ phác thảo, thời gian chuẩn bị, giám sát thi công... Hai công trình nghiên cứu của Tác giả Đỗ Lệnh Hùng Tú và tác giả Nguyễn Trung Phan đều hướng nghiên cứu đến vấn đề tổng quan chung về lý thuyết cũng như thực hành của TKMT phim truyện điện ảnh nhưng cách tiếp cận có sự khác nhau. Công trình của tác giả Nguyễn Trung Phan cho thấy người viết đã có quá trình làm phim trong nước rất nhiều kinh nghiệm, do vậy tác giả đã lựa chọn nghiên cứu theo hướng cảm quan, đối chiếu từ thực tiễn, soi chiếu lại để củng cố lý thuyết. Công trình này là một công trình có giá trị về mặt ứng dụng trong điều kiện làm phim hiện nay ở VN. Nếu như tác giả Đỗ Lệnh Hùng Tú thiên về hướng: *Sách hướng dẫn thực hành nghiệp vụ* thì tác giả Nguyễn Trung Phan đi theo hướng: *Từ kinh nghiệm thực tế, tổng kết những vấn*

đề mang tính thực hành. Nghiên cứu của cả hai tác giả đều hướng đến kinh nghiệm thực tiễn chung về TKMT, trong đó có nhiều dẫn chứng từ phim nước ngoài và một số ví dụ về thực tiễn làm phim ở VN, nhưng không đặt vấn đề nghiên cứu cụ thể, đúc rút những vấn đề mang tính lý luận về TKMT phim truyện điện ảnh VN.

Năm 2011 đã có thêm một nghiên cứu thạc sĩ mới từ trường Đại học Mỹ thuật Hà Nội. Luận văn thạc sĩ của họa sĩ Nguyễn Tuấn Thịnh: *Vai trò của hội họa trong thiết kế mỹ thuật điện ảnh Việt Nam* [63]. Tác giả đặt ra sự so sánh giữa mối tương đồng của điện ảnh với hội họa (phần này ít nhiều có ảnh hưởng từ cuốn *Cinema and Painting: How Art is used in Film*), từ đó chỉ ra sự tương tác giữa hai nghệ thuật này trong mối quan hệ sáng tác điện ảnh ở VN. Luận văn của tác giả Nguyễn Tuấn Thịnh là một nghiên cứu công phu, giàu cảm xúc. Nhưng công trình nghiên cứu này cũng chỉ hạn chế trong vấn đề: Tầm quan trọng của hội họa đối với TKMT phim truyện VN nói chung, không đi sâu vào nghiên cứu chuyên ngành TKMT.

Gần đây nhất (ngày 22/12/2014), NCS Đỗ Lệnh Hùng Tú đã bảo vệ thành công luận án tiến sĩ với đề tài *Nghệ thuật tạo hình trong phương thức biểu đạt tác phẩm điện ảnh* [61]. Đây là một công trình phát triển từ nghiên cứu *Tạo hình thiết kế mỹ thuật phim truyện* của tác giả nhưng đã được nâng lên ở cấp độ sâu hơn và rộng hơn, tập trung nghiên cứu từ góc độ mỹ thuật tạo hình tới việc ứng dụng nó vào các chuyên ngành sâu của phim truyện điện ảnh. Đây là một nghiên cứu có giá trị rất đáng trân trọng.

Từ thực tế các công trình khoa học và các bài báo về TKMT phim truyện điện ảnh VN từ phần tổng quan trên, NCS thấy rằng, tìm hiểu quá trình phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN, tập trung vào một phân kỳ cụ thể: *Thời kỳ đổi mới* là một hướng mới, không bị trùng lặp về vấn đề nghiên cứu.

Trong nghiên cứu của mình, NCS sẽ tập trung đi vào nghiên cứu một số biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN, trong đó có những yếu tố biến đổi mang tính nội sinh đã góp phần tạo nên diện mạo mới của phim truyện điện ảnh

VN. Ngoài ra, những tác động từ bên ngoài dẫn đến sự biến đổi của TKMT trong thời kỳ đổi mới cũng sẽ được nghiên cứu một cách kỹ lưỡng. Đây chính là mấu chốt và là tính mới của luận án mà NCS sẽ tập trung nghiên cứu.

5. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn của đề tài

5.1. Ý nghĩa khoa học

Qua việc phân tích những biến đổi và những luận giải về sự biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới, NCS hy vọng luận án sẽ đưa ra được những kết luận khoa học khẳng định vai trò quan trọng của TKMT trong bối cảnh mới nhằm thúc đẩy sự phát triển ngành TKMT phim truyện điện ảnh nói riêng và điện ảnh VN nói chung.

5.2. Đóng góp về thực tiễn

Kết quả nghiên cứu của luận án sẽ góp phần giúp các nhà làm phim, nhà sản xuất phim, đạo diễn, họa sĩ TKMT, những sinh viên TKMT điện ảnh...có thêm nhận thức khoa học về vai trò của TKMT trong việc tạo nên chất lượng nghệ thuật của tác phẩm phim truyện điện ảnh. Ngoài ra, kết quả nghiên cứu của luận án cũng sẽ là một tài liệu tham khảo cho việc nghiên cứu và giảng dạy bộ môn TKMT điện ảnh tại trường đại học Sân khấu & Điện ảnh.

6. Cơ sở lý thuyết, lý luận và giả thuyết khoa học

6.1. Cơ sở lý thuyết, lý luận

6.1.1. Điện ảnh học

Dựa trên những cơ sở nền tảng lý thuyết của điện ảnh học khái quát trong *Ngôn ngữ điện ảnh* (1985) của Maxen Mactanh [29]; *Lịch sử điện ảnh* (2007) và *Nghệ thuật điện ảnh* (2008) của David Bordwell and Kristin Thompson [8 & 9], khu biệt các vấn đề liên quan để từ đó quy chiếu đối sánh với các nghiên cứu về TKMT phim truyện điện ảnh.

6.1.2. Mỹ thuật học

Dựa trên cơ sở lý thuyết của mỹ thuật học, với một số nghiên cứu như *Con mắt nhìn cái đẹp* (tái bản - 2005) của tác giả Nguyễn Quân [44] ...để có một cái nhìn tổng quát và xuyên suốt về mỹ thuật.

6.1.3. Lý thuyết biến đổi

Do tài liệu về lý thuyết biến đổi được dịch sang tiếng Việt còn hạn chế, NCS sẽ dựa trên nghiên cứu đã được công bố *Biến đổi văn hóa ở các làng quê hiện nay* (2009) của tác giả Nguyễn Thị Phương Châm [14], lấy đó làm cơ sở lý thuyết để nghiên cứu về những biến đổi của TKMT trong thời kỳ đổi mới.

6.1.4. Lý luận cơ bản của chuyên ngành TKMT phim truyện điện ảnh

Dựa trên nghiên cứu *Kiến trúc điện ảnh* (1999) của Dietrich Neumann [76]; *Họa sĩ phim* (2000) của Peter Ettedgui [77], quy chiếu, đối sánh với thực tiễn của hoạt động sáng tác TKMT trong từng thời kỳ, giai đoạn trong tiến trình phát triển của phim truyện điện ảnh VN. Qua đó, tìm ra những quy luật chung, những đặc điểm riêng của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.

6.2. Câu hỏi nghiên cứu & Giả thuyết nghiên cứu

6.2.1. Câu hỏi nghiên cứu

- TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới có những biến đổi như thế nào trong bối cảnh xã hội và công nghệ điện ảnh ngày càng phát triển?
Trong sự biến đổi như hiện nay, liệu TKMT có mất đi vai trò và vị trí của nó?

- Ngành điện ảnh VN có thể có phim truyện chất lượng đáp ứng yêu cầu ngày càng cao của người xem không nếu như TKMT không có những tìm tòi và biến đổi kịp thời trong quá trình sáng tạo?

6.2.2. Giả thuyết nghiên cứu

- Bối cảnh thời kỳ đổi mới cũng như sự vận động phát triển của bản thân nền điện ảnh dân tộc đã tạo nên một số biến đổi TKMT phim truyện điện ảnh.

- Biến đổi về quan niệm sáng tác và phương pháp sáng tác của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới là những biến đổi có tính chất nền tảng so với giai đoạn trước và đã đạt được một số thành quả nhất định.

7. Phương pháp nghiên cứu

Để triển khai đúng hướng nghiên cứu, NCS sẽ kết hợp những phương pháp nghiên cứu như sau:

Phương pháp nghiên cứu liên ngành (lý luận lịch sử điện ảnh, xã hội học, văn hóa học...):

Thông qua phương pháp này để một cái nhìn tổng quan về sự biến đổi của thiết kế mỹ thuật với các tương quan phát triển của phim truyện điện ảnh trong bối cảnh đất nước bước vào thời kỳ đổi mới.

Phương pháp điều tra chọn mẫu: Lựa chọn, khảo sát phân tích những phim truyện có vấn đề về thiết kế mỹ thuật để có những nhận định có sức khái quát đối với sự phát triển chung về thiết kế mỹ thuật phim truyện. Để thực hiện được điều này, NCS sẽ chia ra ba mục chọn phim khảo sát cụ thể: Phim tâm lý xã hội; Phim đề tài lịch sử và dã sử cổ trang; Phim đề tài chiến tranh. Đây là ba thể loại phim có sự tham gia rất nhiều của TKMT. Trong đó, đề tài phim chiến tranh là loại phim được cho là quen thuộc, đã thu được ít nhiều thành công của phim truyện điện ảnh VN. Phim đề tài lịch sử và dã sử cổ trang là một loại đòi hỏi rất nhiều công phu trong nghiên cứu TKMT và là loại phim ít thành công nhất của phim truyện điện ảnh VN thời gian qua. Phim tâm lý xã hội là thể loại có nhiều biến đổi nhất về không gian thiết kế trong thời kỳ đổi mới của phim truyện điện ảnh VN. Ngoài ra nghiên cứu cũng sẽ có dẫn chứng từ phim hợp tác nước ngoài và phim của các đạo diễn Việt kiều có tác động đến sự biến đổi của TKMT phim truyện VN, để có những nhận định chính xác cho nghiên cứu.

Phương pháp so sánh: Với tiêu chí chọn mẫu và phân tích tác phẩm ở các thể loại phim như đã trình bày ở trên, NCS sẽ lấy những dẫn chứng điển hình (cụ thể là những phim trong phim mục lựa chọn) qua trục lịch đại (các giai đoạn phát triển của điện ảnh trong nước), và thông qua trục đồng đại (tương quan cùng thời điểm với các nền điện ảnh khác trong khu vực và trên thế giới), làm cơ sở phân tích, đối chiếu để làm rõ sự biến đổi của TKMT phim truyện VN trong thời kỳ đổi mới. Với phương pháp này, NCS hy vọng sẽ tìm ra được những điểm mấu chốt đã tác động đến sự biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN.

Phương pháp phỏng vấn chuyên sâu: NCS dùng phương pháp này với mục đích khai thác về phương diện nhận thức và thực tiễn kinh nghiệm cá nhân của những người trực tiếp tham gia vào quá trình chế tác phim truyện điện ảnh

như: Nhà sản xuất, đạo diễn, quay phim, họa sĩ TKMT... những người trực tiếp đồng sáng tạo nên tác phẩm điện ảnh. Nghiên cứu cũng tập trung vào những phát biểu, đánh giá của những họa sĩ TKMT để rút ra được ý nghĩa khoa học và thực tiễn về những biến đổi của TKMT phim truyện VN trong thời kỳ đổi mới.

Phương pháp hệ thống và tổng hợp: Được dùng để trình bày và kết luận vấn đề.

8. Cấu trúc của luận án

Ngoài phần Mở đầu (15 trang), phần Kết luận (9 trang), Danh mục các công trình đã công bố liên quan đến luận án (1 trang), Tài liệu tham khảo (6 trang) và Phụ lục (31 trang), nội dung luận án gồm 3 chương.

Chương 1: Cơ sở lý luận nghiên cứu sự biến đổi TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới (42 trang).

Chương 2: Một số biến đổi cơ bản của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới (41 trang).

Chương 3: Bài học kinh nghiệm và một số giải pháp đổi mới TKMT phim truyện điện ảnh VN (29 trang).

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN NGHIÊN CỨU SỰ BIẾN ĐỔI THIẾT KẾ MỸ THUẬT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VIỆT NAM THỜI KỲ ĐỔI

MỞI 1.1. Các khái niệm

Khái niệm: “Biến đổi” theo cách hiểu thông thường “là sự thay đổi, điều thay đổi khác với trước” [34, tr.87]. Vậy khái niệm biến đổi trong nghệ thuật có thể hiểu là kết quả của quá trình sàng lọc các tri thức, hiểu biết và sáng tạo của con người. “Biến đổi” theo Giáo sư Trần Quốc Vượng: “Quá trình tiến hóa của một nền văn hóa diễn ra do ảnh hưởng của những nhân tố nội sinh” [65, tr.91]. Như vậy, yếu tố cơ bản để nghệ thuật phát triển, biến đổi chính là nền tảng xã hội và nền văn hóa trong xã hội đó, đồng thời là sự vận động, phát triển, mức độ trưởng thành của nền nghệ thuật ấy. “Biến đổi văn hóa bao hàm những sự chia sẻ, những sự biến đổi tương đối lâu dài của những mô hình ứng xử và niềm tin văn hóa. Nhìn ở khía cạnh lịch sử, xã hội nào cũng biểu lộ những sự biến đổi, cũng trộn lẫn những sự tiếp nối và biến đổi” [14, tr.11].

Không có một nền văn hóa nào đứng yên một chỗ, không một nền văn hóa nào có thể giữ nguyên trạng thái của nó từ buổi ban đầu cho đến hôm nay dù người ta có thể hết sức cố gắng bảo tồn và duy trì nó. Bất cứ một nền văn hóa nào cũng đều phải chịu sự biến đổi theo thời gian, đó là sự phát triển hoàn toàn mang tính tự nhiên. Tại sao lại có sự biến đổi như vậy? Môi trường xã hội và sự tiếp xúc thường xuyên với những nền văn hóa khác là những điều kiện tất yếu dẫn đến những sự biến đổi đó: “Văn hóa chỉ định toàn thể những sản phẩm mang tính biểu tượng do một xã hội sản xuất” [52, tr.440]. Văn hóa sẽ không thể biến đổi một cách đột phá nếu các thành phần trong nền văn hóa đó thiếu sự cởi mở, không chấp nhận sự mới lạ của nền văn hóa khác. Theo quan điểm của những nhà nghiên cứu nhân học thì: “Biến đổi văn hóa trong xã hội hiện đại hóa là những quá trình đa chiều, đa dạng phụ thuộc vào sự lựa chọn của từng xã hội cụ thể với sự chi phối của bối cảnh văn hóa truyền thống” [14, tr.22].

Cũng như quy luật tiến hóa của tự nhiên, mọi hoạt động xã hội cũng tuân theo quy luật phát triển của xã hội, nghĩa là nó không ngừng biến đổi. Bất cứ nền văn hóa nào, cho dù có bảo thủ và cố hữu đến mấy cũng không thể giữ nguyên mà luôn biến đổi theo các thời đại. Sự biến đổi của nghệ thuật trong xã hội hiện đại càng rõ nét hơn. Sự biến đổi của nghệ thuật điện ảnh trong thời đại hiện nay là điều hiển nhiên, không thể phủ nhận. Điện ảnh là nghệ thuật tổng hợp, để có được những bước biến đổi vượt bậc đó, điện ảnh không chỉ dựa vào sự phát triển của kỹ thuật, công nghệ mà còn dựa vào sự phát triển, biến đổi của tất cả các loại hình nghệ thuật đã có trước. Tác động của văn hóa và xã hội cũng là động lực đưa nghệ thuật điện ảnh cùng với những ngành nghệ thuật khác phát triển trong xu thế biến đổi chung của xã hội. Mọi hiện tượng xã hội đều biến đổi và nghệ thuật điện ảnh cũng giống như các ngành nghệ thuật khác, không ngừng vận động và thay đổi.

Khái niệm “Thời kỳ đổi mới” lấy điểm mốc từ: “Đại hội Đảng Cộng sản Việt Nam lần thứ VI (tháng 12/1986) bắt đầu thời kỳ đổi mới với hàng loạt những đổi thay, cải cách trong đời sống của nhân dân. Cốt lõi của đổi mới là chuyển đổi nền kinh tế đất nước từ cơ chế bao cấp sang cơ chế thị trường dưới sự quản lý của nhà nước” [35, tr.251]. Với nghệ thuật điện ảnh, hoạt động phim truyện trong giai đoạn này diễn ra sớm hơn:

Từ những năm 80 của thế kỷ XX, ở một số bộ phim truyện đã manh nha những cái mới, những sự đột phá trong cách nhìn, cách phản ánh xã hội và ngôn ngữ thể hiện. Điều này có thể coi như “đêm trước” của một thời kỳ trọng đại trong bước đường phát triển theo xu thế thời đại của xã hội Việt Nam – thời kỳ đổi mới. Đây là thời kỳ mà điện ảnh Việt Nam có rất nhiều đổi thay, từ mô hình tổ chức, cơ chế hoạt động cho đến sự xuất hiện và phát triển loại phim mới (phim video) và đặc biệt là sự ra đời của “dòng” phim giải trí – thương mại khác hẳn với dòng chảy truyền thống của phim truyện

Việt Nam và tồn tại song song với “dòng” phim chính thống [35, tr.250].

Thời kỳ đổi mới ta có thể hiểu là giai đoạn phát triển mới của điện ảnh VN, đây là thời kỳ chuyển đổi từ cơ chế bao cấp sang cơ chế thị trường dưới sự quản lý của nhà nước: “Bên cạnh việc đổi mới tư duy, cách nhìn nhận và phản ánh xã hội là sự mở cửa trong quan hệ với bên ngoài trong các lĩnh vực đời sống xã hội trong đó có văn hóa nghệ thuật nói chung và điện ảnh nói riêng”. [35, tr.253]

Thiết kế mỹ thuật (TKMT) phim truyện điện ảnh: Khi điện ảnh mới ra đời thì những thước phim đầu tiên là phim câm, chỉ ghi lại những hình ảnh có sẵn trong cuộc sống. Nhưng những hình ảnh đầu tiên này đã tác động mạnh mẽ đến thị giác công chúng, tạo cho họ đầy sự ngạc nhiên và thích thú. Vì vậy, dù điện ảnh từ thừa sơ khai hay phát triển được như ngày hôm nay thì giá trị thị giác trong phim truyện điện ảnh vẫn phải đặt lên hàng đầu. Vào thời phim câm, điện ảnh là ngôn ngữ của hình ảnh “động”. Hiện nay, ngôn ngữ của điện ảnh là sự kết hợp hình ảnh động, âm thanh và nghệ thuật dựng phim (montage), vì thế các ngành nghệ thuật khác khi được điện ảnh tiếp nhận và thừa hưởng đều được chuyển hóa theo tinh thần này. Trong những giai đoạn đầu của điện ảnh, các nhà làm phim học hỏi rất nhiều từ hội họa và điêu khắc thông qua việc vay mượn và mô phỏng để nhằm nảy sinh ra những dạng liên tưởng nào đó cho những khuôn hình của điện ảnh. Mỹ thuật là một thành tố tham gia vào quá trình chế tác của điện ảnh, trở thành một nhân tố cấu thành trong quy trình xây dựng tác phẩm điện ảnh. Vì vậy, TKMT phim truyện điện ảnh có đặc trưng riêng, đặc trưng này xuất phát từ đặc trưng của điện ảnh với không gian và thời gian của điện ảnh.

Tất cả các ngành nghệ thuật khác khi bước vào điện ảnh phải đánh mất đi tính chất tự nhiên trong ngôn ngữ vốn có của nó, bỏ đi cái “tôi” của mình để làm nên một nghệ thuật mới; để cho người xem thấy được không gian câu chuyện phim, tạo nên ngôn ngữ mới, hòa quyện trở thành ngôn ngữ tổng hợp. Với khả năng tái tạo, cắt, ghép,

đan xen quá khứ với hiện tại, đồng thời phối hợp nhiều thủ pháp phong phú khác, điện ảnh có thể tạo ra một không gian mới... [52, tr.20 – 21].

Điện ảnh phim truyện dù cho phép người nghệ sĩ hư cấu nhưng vẫn phải đảm bảo tính chân thực. Bối cảnh chính không chỉ là cơ sở quan trọng của tạo hình, không chỉ đơn giản là không gian xảy ra hành động, là nơi phát triển tính cách của nhân vật mà còn tạo ra không khí và ẩn dụ của bộ phim.

Nghệ thuật tạo hình khi bước sang điện ảnh nó đã được chuyển hóa từ nghệ thuật vẽ tranh, tạc tượng sang việc trang trí, dàn dựng, trình bày những bối cảnh, những đối tượng quay...phù hợp với nội dung kịch bản. Ở đây, ta có thể thấy, sự tự do phóng túng trong sáng tác tranh nghệ thuật hay điêu khắc...đã bị hạn chế, thay vào đó là cảm hứng sáng tạo bối cảnh, không gian cho ý tưởng chung của bộ phim: “Mỹ thuật trang trí điện ảnh là một thể loại sáng tác đặc biệt của nghệ thuật tạo hình”[52, tr.18].

Vậy TKMT phim truyện điện ảnh có thể hiểu như: “Mỹ thuật trang trí (phục vụ cho một bộ phim cụ thể) bằng ngôn ngữ nghệ thuật tổng hợp vừa mang tính mỹ thuật (tạo hình) vừa mang tính kỹ thuật thiết kế xây dựng (dàn, dựng, cải tạo, phục chế bối cảnh...tại nội ngoại cảnh trong phim trường)” [59, tr.69].

Chúng ta cũng có thể hiểu theo một cách khác:

Thiết kế mỹ thuật không đơn thuần là việc tạo cảnh, xử lý không gian mà phải đạt tới khả năng hàm chứa mọi nội dung, thông tin và ý tưởng cần thiết. Nhưng lại phải giấu được bàn tay gia công của nhà thiết kế dựng cảnh. Nó đóng vai trò quan trọng trong việc xây dựng hình tượng nhân vật. Từ góc độ đó, thiết kế mỹ thuật phim truyện là sáng tạo đặc biệt của nghệ thuật tạo hình [59, tr.185].

Họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh trong quá trình thực hiện một tác phẩm điện ảnh không chỉ như kiến trúc sư thiết kế nội thất một vài căn nhà hay đi tìm chọn ngoại cảnh phù hợp... mà còn mang một trọng trách lớn, bằng cảm

quan, tài năng, cái nhìn của một họa sĩ chịu trách nhiệm *thiết kế tạo hình tổng thể về hình ảnh* cho cả bộ phim.

1.2. Một số quan điểm tiếp cận nghiên cứu

Nhìn từ tổng quan nghiên cứu, NCS thấy rằng phần lớn những nghiên cứu từ trước đến nay của TKMT phim truyện VN nói riêng và nghệ thuật điện ảnh VN nói chung chỉ trong khuôn khổ của nghệ thuật học hay điện ảnh học... Cách tiếp cận nghiên cứu này về cơ bản cũng đã chỉ ra những đặc thù của nghệ thuật điện ảnh nhưng chưa quán xuyên được tổng thể cũng như chưa chỉ ra được một cách sâu sắc những tác nhân dẫn đến những biến đổi của phim truyện điện ảnh trong đó có TKMT. Vì vậy, NCS nghĩ rằng nghiên cứu các hiện tượng biến đổi trong TKMT phim truyện VN phải gắn nó trong bối cảnh biến đổi của thời đại, đặt nó trong mối liên hệ rộng hơn để có thể diễn giải tác nhân và sự biến đổi của TKMT phim truyện VN trong sự chuyển mình của xã hội. Do đó, NCS lựa chọn phương pháp *liên ngành* là hướng chủ đạo để tiếp cận nghiên cứu của mình.

1.2.1. Tiếp cận TKMT phim truyện điện ảnh qua đặc trưng của nghệ thuật điện ảnh

Khác với sân khấu, điện ảnh có cách thể hiện và xử lý không gian và thời gian riêng theo đặc trưng của mình. Bởi thế không gian và thời gian trong phim được định danh là không gian điện ảnh, thời gian điện ảnh. Vừa là nghệ thuật không gian, vừa là nghệ thuật thời gian, vừa là nghệ thuật tĩnh, vừa là nghệ thuật động, vừa là nghệ thuật tạo hình, vừa là nghệ thuật tiết tấu, tất cả những phẩm chất ấy của điện ảnh được thể hiện và được người xem tiếp nhận thông qua hình ảnh động và âm thanh. Với nhận thức như vậy, hình ảnh động không còn chỉ là phát minh kỹ thuật nữa mà đã trở thành một trong những đặc trưng cơ bản của nghệ thuật điện ảnh. Trong đó mỹ thuật tạo hình đã góp phần làm nên nền tảng của đặc trưng này.

Tính tổng hợp của điện ảnh không chỉ thể hiện ở phương thức hình thành và tồn tại của điện ảnh: vừa là nghệ thuật không gian, vừa là nghệ thuật thời gian, không chỉ ở phương thức cảm thụ trong đó người xem kết hợp nghe, nhìn, tưởng

tượng mà còn gắn liền với sự kết hợp và phát triển của các nghệ thuật khác, gắn liền với truyền thống văn hóa, với những thành tựu văn hóa chung của nhân loại:

Bên cạnh sự bền vững tương đối của đặc trưng điện ảnh, sự khác biệt của điện ảnh, vẫn có thể nhận ra những phá cách nằm bên trong sự phát triển, những nhu cầu đổi mới. Bởi cuộc sống không đứng yên, nhu cầu nhận thức, thẩm mỹ, khám phá những tiềm năng của nghệ thuật điện ảnh không khi nào ngừng nghỉ và điện ảnh là lĩnh vực nghệ thuật luôn vận động, phát triển [16, tr.27].

Trong không gian sân khấu, mỗi người xem theo dõi những gì diễn ra trên sân khấu theo cách riêng của mình. Tất cả phụ thuộc vào chỗ ngồi của từng người, vị trí khác nhau, điểm nhìn khác nhau. Do tâm lý, do thị hiếu, điểm nhìn cụ thể, sự chú ý của mọi người trước những gì đang xảy ra trên sân khấu, sự cảm nhận không phải lúc nào cũng trùng hợp nhau. Đối với người xem điện ảnh, hoàn cảnh hoàn toàn khác, dù ngồi ở đâu, vị trí nào trong phòng chiếu phim, người xem cũng có chung một điểm nhìn, một góc độ nhìn. Đó là góc độ của ống kính máy quay. Khoảng cách xa gần khi xem những gì được diễn ra trên màn ảnh cũng là khoảng cách xa gần mà máy quay ghi lại: “Hình ảnh động của cảnh phim sẽ vô hồn nếu chỉ đúng về mặt kỹ thuật, về bố cục, về ánh sáng, về lượng thông tin, nếu không có tâm hồn, sự rung cảm của những con người tạo ra những cảnh quay đó” [16, tr.28]. Thành công về mặt hình ảnh, ngoài vai trò của quay phim và nghệ thuật dựng phim, không thể không nhắc đến vị trí thâm lặng nhưng vô cùng quan trọng của người họa sĩ TKMT. Vì vậy từ đặc trưng hình ảnh động của nghệ thuật điện ảnh, chúng ta có thể nhìn nhận vai trò của chuyên ngành TKMT phim truyện, cũng như vị trí của người họa sĩ TKMT một cách khách quan nhất. Nội dung hình ảnh động có sự đóng góp quan trọng của mỹ thuật, nhưng mỹ thuật đi vào điện ảnh, tham gia vào quá trình sáng tạo của điện ảnh luôn tuân thủ đặc trưng của điện ảnh. Vì vậy mỹ thuật không còn là khái niệm chung chung nữa mà đã trở thành *Mỹ thuật điện ảnh*.

1.2.2. Tiếp cận TKMT phim truyện điện ảnh qua nhu cầu phát triển văn hóa

“...Văn hóa nếu hiểu theo nghĩa rộng nhất của nó là phương thức sống chung của một con người trong xã hội nào đó” [52, tr.437]. Nói một cách tổng quát có thể hiểu văn hóa là lối sống của một nhóm người ở trong một khu vực địa lý, hay rộng hơn là của cả một dân tộc trong một quốc gia.

Theo định nghĩa văn hóa của UNESCO thì: “Văn hóa là tổng thể sống động của các hoạt động sáng tạo trong quá khứ và trong hiện tại. Qua các thế kỷ, hoạt động sáng tạo ấy đã hình thành nên một hệ thống giá trị, các truyền thống và thị hiếu – những yếu tố xác định đặc tính riêng của mỗi dân tộc” [26, tr.63].

Nghệ thuật điện ảnh không riêng gì VN mà ở cả những nước châu Á nói chung là một nghệ thuật ngoại nhập, vì vậy giữ gìn bản sắc văn hóa riêng là một nhu cầu mang tính tự thân. Sự du nhập điện ảnh dẫn đến sự hình thành và phát triển của các nền điện ảnh dân tộc cũng có nhiều giai đoạn thăng trầm bởi hoàn cảnh lịch sử và xã hội. Nếu không giữ được bản sắc thì các nền điện ảnh này luôn bị cuốn theo, nhấn chìm hoặc hòa tan. Nghệ thuật không có biên giới nhưng nghệ thuật đặc sắc luôn phải có bản sắc văn hóa riêng trong sự tồn tại và phát triển. Nghệ thuật điện ảnh cũng không nằm ngoài quy luật này, ngoài việc nắm bắt chung xu thế phát triển của thế giới, điện ảnh mỗi nước phải tìm ra bản sắc riêng của mình. Các nền điện ảnh lớn trên thế giới như Mỹ, Pháp, Ý, Nga, Trung Quốc...đều có bản sắc rất rõ nét và phát triển cùng bản sắc riêng ấy. Do đó nó đã tạo nên cho nghệ thuật nói chung và nghệ thuật điện ảnh nói riêng sự phong phú, và hành trình hòa với cái chung chính lại là con đường đi tìm bản sắc của chính mình.

Bản sắc văn hóa dân tộc giúp các nhà điện ảnh tìm ra cách sử dụng ngôn ngữ điện ảnh độc đáo, tạo nên bản sắc riêng của điện ảnh dân tộc: “Giữ gìn bản sắc dân tộc trong nghệ thuật điện ảnh không có nghĩa là kêu gọi sự đóng cửa hoặc đứng tách biệt ra khỏi vận động chung của điện ảnh thế giới” [15, tr.215]. Do vậy, cái gì là truyền thống, là tâm lý dân tộc, cái gì chỉ là nhận thức nhất thời

cần phải được nghiên cứu phân tích. Không phải tất cả những gì đã và đang có của dân tộc đều tốt đẹp, đều nhất thiết phải bảo tồn nguyên vẹn và phát triển. Bản sắc dân tộc chỉ đồng nghĩa với sự sáng tạo khi nó được phân tích, được cảm nhận trong sự vận động phát triển của xã hội và thời đại.

Điện ảnh VN mang đậm chất thơ và tính nhân văn sâu sắc, đó chính là nét đặc sắc riêng của điện ảnh VN trong sự hòa nhập và phát triển chung với nghệ thuật điện ảnh thế giới. Yếu tố văn hóa đặc sắc trong các tác phẩm phim truyện VN không chỉ là những tổng kết về đặc tính thông qua những yếu tố con người, đạo đức, truyền thống, tín ngưỡng... mà nó còn toát lên từ thế giới tâm linh của người Việt. Sức mạnh của tác phẩm phim truyện điện ảnh như vậy đã làm cho mỗi người có ý thức được sự liên quan giữa mình với người khác, qua đó thấy được mối quan hệ bản thân với tổng thể của xã hội. Bởi vậy chỉ có thể thấy được sự phát triển, biến đổi như thế nào của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong bối cảnh văn hóa hiện nay và nhu cầu phát triển văn hóa dân tộc.

1.2.3. Tiếp cận TKMT phim truyện điện ảnh qua một số quan điểm xã hội học trong nghệ thuật & nghệ thuật điện ảnh

“Nghệ thuật là một hiện tượng xã hội, và như chính xã hội, nó hoàn toàn chịu tác động của những thay đổi lịch sử” [51, tr.13-14]. Vì vậy khi nghiên cứu nghệ thuật luôn phải nắm được sự hình thành và thay đổi của nó trong tiến trình lịch sử xã hội. Nghiên cứu sự biến đổi TKMT cũng không ngoài nguyên lý ấy.

Các tác phẩm nghệ thuật được sinh ra, nó chỉ được hoàn thiện khi đến được với công chúng và được công chúng đón nhận. Nói một cách khác, một tác phẩm nghệ thuật chỉ có thể trở thành tác phẩm đích thực khi quá trình giao tiếp xã hội diễn ra và chỉ khi đó giá trị phản ánh của tác phẩm cũng như sự tiếp nhận nó mới được hiện thực hóa. Trong bài “Quá trình nghệ thuật và khái niệm nghệ thuật”, G. Mayer đã xem xét nghệ thuật trên ba bình diện: Sản xuất – phân phối – tiêu thụ. Theo ông: “Nghệ thuật chỉ có thể được nhận thức trong những mối liên hệ xã hội mang tính lịch sử - cụ thể, mà trong đó yếu tố mang tính quyết định là sản xuất” [51, tr.29]. Theo M.S. Kagan, ông đã tóm lược một số chức năng chính

của nghệ thuật như sau: “Chức năng dự báo, chức năng giáo dục, chức năng tổ chức xã hội, chức năng giao tiếp, chức năng thẩm mỹ, chức năng giải trí” [51, tr.40]. Hệ thống chức năng nghệ thuật này đã mô hình hóa tính đa chức năng của nghệ thuật, và chúng ta có thể thấy: “Nghệ thuật như một hệ thống tự điều chỉnh, xã hội loài người có nhu cầu gắn bó ngày càng mạnh những yếu tố bên trong của nó” [51, tr.44-45]. Bằng cách này, người ta có thể phân rõ sự khác biệt của các nhu cầu: Hoặc là giải trí hoặc là thưởng thức thẩm mỹ - nghệ thuật. Như vậy rõ ràng trên cơ sở nghiên cứu xã hội học về nghệ thuật ta có thể làm rõ được mối quan hệ giữa tác phẩm điện ảnh phim truyện và những người tiếp nhận nó. Đối với nghệ thuật điện ảnh, trong đó có TKMT phim truyện, điều này đặc biệt quan trọng. Nghiên cứu mối quan hệ giữa những tác phẩm phim truyện điện ảnh nhất định với nhóm công chúng yêu điện ảnh nhất định trong những tình huống cụ thể (xu hướng phim, dòng phim, một phim cụ thể...) có thể hiểu sâu hơn về quá trình biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN. Theo D. Wiedemann thì mọi nghiên cứu đều cần bắt đầu từ: “Hiểu nghệ thuật như là phương tiện hoặc như là một bộ phận của giao tiếp xã hội” [51, tr.117]. Rõ ràng, muốn cho một bộ phim hấp dẫn, mang tính giải trí cao trước hết phải có sự nghiên cứu, phân tích để tìm ra những “thông điệp” nghe – nhìn của bộ phim có khả năng cuốn hút khán giả, làm số đông khán giả thích thú. Vì vậy mối quan hệ “Người nghệ sĩ sáng tạo – Tác phẩm nghệ thuật – Người tuyển chọn, truyền bá, phê bình nghệ thuật – Công chúng nghệ thuật” là một mối liên hệ chặt chẽ có tác động qua lại với nhau trong xã hội.

Chính vì các cách tiếp cận này giúp cho ta hiểu sâu hơn những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN. Để hiểu sâu hơn những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh thì không thể không dựa vào những cơ sở mang tính nền tảng: chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT trong phim truyện điện ảnh, họa sĩ TKMT là ai? TKMT phải chăng thể hiện sức mạnh của nó qua bối cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang của nhân vật? TKMT có quan hệ như thế nào với các chuyên ngành nghệ thuật khác trong nghệ thuật điện ảnh.

1.3. Chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT phim truyền điện ảnh

1.3.1. *Họa sĩ thiết kế mỹ thuật phim truyền điện ảnh*

Họa sĩ TKMT là một trong những thành phần sáng tác chính trong một phim như: biên kịch, đạo diễn, quay phim, âm thanh... Là người có nhiệm vụ truyền tải ý đồ nghệ thuật tạo hình của bộ phim từ văn học (kịch bản) chuyển thành không gian đời sống như hiện thực ngoài đời. Trong quá trình vận hành này, vai trò của người họa sĩ TKMT khá quan trọng, với nhiệm vụ xây dựng các không gian cho các sự kiện phim và là người chịu trách nhiệm về mặt tạo hình của bộ phim. Hay nói một cách khác, nghệ thuật tạo hình đã được xây dựng, phát sinh và biểu hiện trong bối cảnh mà người họa sĩ đã tạo dựng qua các phác thảo theo ý đồ sau khi đã thống nhất với đạo diễn [PLA, tr.157]. Người họa sĩ TKMT phải biến ý đồ của đạo diễn thành bối cảnh cụ thể trên các bản thảo và mức tổng dự toán sản xuất của bộ phim tương lai. Sau khi các phác thảo hoàn chỉnh được thông qua, họa sĩ TKMT phải lập hồ sơ đề án dàn dựng các bối cảnh để tạo ra chúng. Đây là một công việc đòi hỏi rất nhiều thời gian trong việc trao đổi giữa họa sĩ TKMT với đạo diễn và quay phim để đi đến ý kiến thống nhất. Họa sĩ TKMT sẽ gợi ý cho đạo diễn các lựa chọn về màu sắc, phong cách, chất liệu, cũng như gợi ý cho quay phim về bố cục, vị trí đặt máy quay... Người họa sĩ TKMT luôn phải ở vị trí tiên phong trong giai đoạn tiền kỳ sản xuất của bộ phim. Chọn bối cảnh ở đâu, làm thế nào để có được cảnh quay phù hợp với yêu cầu chuyện phim, với ý tưởng của của đạo diễn, giúp diễn viên vào vai trong tâm trạng hoàn toàn thoải mái, làm nổi được tính cách của nhân vật là điều mà họa sĩ TKMT phải luôn luôn tìm tòi suy nghĩ: “Những phác thảo phim giúp chúng ta nhìn trước diện mạo tương lai của phim, chỉ ra cách di chuyển cho các diễn viên, đưa ra vị trí cho các máy quay và lắp đặt hệ thống ánh sáng được thực hiện một cách đầy đủ” [59, tr.38].

Khi nghệ thuật điện ảnh còn sơ khai, thì công việc của người họa sĩ TKMT điện ảnh chỉ dừng ở mức tạo dựng bối cảnh mà cơ bản là tái hiện lại

những “khung cảnh điển hình” mang những nét đặc trưng của địa điểm và thời đại. Nhưng với sự biến đổi và phát triển một cách vượt bậc như ngày nay, khoa học, kỹ thuật và công nghệ đã giúp các nhà làm phim tiến đến những giới hạn không cùng, đáp ứng được mọi dạng bối cảnh phim, phục vụ triệt để mọi ý tưởng sáng tạo của các đạo diễn. Chính vì vậy ở thời điểm này, để có thể làm tốt được công tác TKMT, người họa sĩ TKMT phim không chỉ nắm được nghệ thuật kiến trúc cũng như nghệ thuật tạo hình mà còn phải hiểu biết và nắm vững kỹ thuật công nghệ. Là một trong những thành phần chính tạo nên một tác phẩm điện ảnh, người họa sĩ TKMT không những giữ vai trò sáng tác mà còn phải luôn đứng giữa sự mâu thuẫn của tư duy kinh tế và tư duy sáng tạo. Cái khó của người họa sĩ TKMT, đặc biệt trong môi trường làm điện ảnh ở VN hiện nay, khi cơ chế bao cấp được xóa bỏ, chuyển sang “khoán” là phải luôn dung hòa những mâu thuẫn đó. Người họa sĩ TKMT không chỉ phải hướng tới cái chuẩn của nghệ thuật mà còn phải vượt qua các mâu thuẫn luôn dang xé giữa “sáng tạo” và “tiền bạc” và chính điều đó đã tạo nên tính đặc trưng rất riêng biệt của ngành TKMT phim truyện điện ảnh.

Về một họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh, cần phải hiểu như vậy. Nhưng trong thực tế, người họa sĩ có điều kiện thực hiện chức năng và giữ được vai trò quan trọng như vậy không là vấn đề không hề đơn giản. Bản thân họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh luôn đứng trước nhiều thách thức, gắn liền với sự vận động và phát triển của từng nền điện ảnh với những điều kiện lịch sử, điều kiện văn hóa cụ thể.

1.3.2. Các bộ môn trong chuyên ngành TKMT phim truyện điện ảnh

1.3.2.1. Dựng bối cảnh

Dựng bối cảnh là khái niệm chỉ tất cả những công việc liên quan đến không gian diễn xuất trong quá trình thực hiện phim. Dựng bối cảnh đóng một vai trò có tính chất rất đặc trưng trong điện ảnh. Nó hoàn toàn không giống lối trang trí dựng cảnh của sân khấu vốn mang tính ước lệ. Ngược lại, những trang trí dựng bối cảnh trong phim vốn là một bộ phận cấu thành của điện ảnh có tầm

quan trọng đặc biệt. Đặc trưng của điện ảnh đòi hỏi phải làm thế nào cho các trang trí bối cảnh phải thực sự hiện thực và góp phần tạo ra tính chân thực cho hành động. Đặc điểm cơ bản của những trang trí bối cảnh tốt chính là tính chân thực của chúng (trừ trường hợp cốt truyện phi hiện thực) bởi trong điện ảnh, các bối cảnh cũng cần phải tham dự vào hành động diễn xuất và giúp cho việc tạo ra hoàn cảnh tâm lý nhân vật: “Thời kỳ điện ảnh mới khai sinh Meliès đã nhanh chóng thiết lập một phim trường vào năm 1897 ở Montreuil đầu tiên xuất hiện, nó đánh dấu bước khởi đầu của quy trình sản xuất phim truyện” [43, tr.25].

Vậy ta có thể định nghĩa: Dựng bối cảnh là xây dựng không gian của sự kiện, là nơi sự kiện diễn ra. Không gian của bối cảnh là nơi diễn ra mối quan hệ giữa các nhân vật bao gồm cả hành động bên ngoài và tâm trạng bên trong.

Bất cứ một sự kiện nào cũng đều nằm trong một không gian nhất định, người họa sĩ TKMT phải tái tạo lại trong trường quay hoặc chỉnh sửa lại bối cảnh sẵn có để phù hợp với yêu cầu kịch bản. Một bối cảnh thành công phải tạo được cảm xúc cho diễn viên hóa thân vào nhân vật, có tác động làm cho diễn viên sống trong bối cảnh của câu chuyện.

Điện ảnh là nghệ thuật của không gian vì vậy tạo hình không gian trong điện ảnh là giả nhưng phải như thật, thậm chí trên mức hiện thực. Trong qui trình sản xuất, mỗi cảnh quay không nhất thiết phải quay ở hiện trường thực nhưng phải đưa người xem đến cảm giác thật. Chẳng hạn, một ngôi nhà được dựng trong trường quay có cửa sổ nhìn ra đường, người họa sĩ TKMT phải tạo dựng đằng sau cánh cửa đó là một không gian giả bằng phong ảnh hoặc phong vẽ, tạo cảm giác đường phố có cây cối, có không khí... Ngược lại, với những bối cảnh ngoại đường phố quay từ bên ngoài, người họa sĩ TKMT và cộng sự sẽ dựng mặt tiền của dãy phố với đầy đủ cây cối và những chi tiết liên quan đến cuộc sống đường phố... Khi thiết kế, người họa sĩ TKMT cần phải có đầy đủ số liệu về ngôi nhà, về một đoạn phố để làm cơ sở cho việc dựng cảnh. Dù là cảnh giả nhưng vẫn phải có độ bền chắc nhất định để có thể chịu được sức nặng của con người và cả thiết bị [PLA, tr.160].

Yêu cầu trong dựng bối cảnh là bối cảnh phải bám sát kịch bản và tạo không khí cho các sự kiện. Rất nhiều bộ phim người ta đã thấy khả năng thành công ngay từ khi dàn dựng xong bối cảnh, như bối cảnh đấu trường đua ngựa hoành tráng trong *Ben-Hur* (1959), của đạo diễn William Wyler; những cánh đồng cao lương màu đỏ hòa với ánh nắng mạnh mẽ đã đem lại sức sống mãnh liệt cho con người trong *Cao lương đỏ* (1987), của đạo diễn Trương Nghệ Mưu; hay cảnh thành phố chết đỏ nát không một bóng người trong *Nghệ sĩ dương cầm* (2002) của đạo diễn Roman Polanski.... Tất cả những bộ phim đó, đều là những phim mà TKMT đã góp phần vào việc xây dựng không khí chủ đạo cho phim.

Bối cảnh trong phim còn phải có chức năng góp phần thể hiện tính cách nhân vật, thậm trí có thể trở thành một nhân vật trong phim. Xin được lấy dẫn chứng minh họa từ phim *Đèn lồng đỏ treo cao* (1991), phim của đạo diễn Trương Nghệ Mưu. Bối cảnh của bộ phim đã được lấy làm minh họa cho những bối cảnh tiêu biểu trong cuốn *Họa sĩ thiết kế phim* của tác giả Pete Ettedgui và họa sĩ thiết kế Cao Jiuping cũng là một trong mười sáu họa sĩ được đề cập đến trong cuốn sách này. Bộ phim bắt đầu với một cô gái trẻ tên là Tùng Liên, xuất thân từ tầng lớp trung lưu, nghỉ học bước vào nhà họ Trần làm hầu thiếp thứ tư cho ông chủ già giàu có. Bước vào sống trong một gia đình Trung Hoa giàu có cổ truyền nhưng bị nền tảng phong kiến đè nặng, hạnh phúc của người phụ nữ phụ thuộc vào sự rộng lượng của người đàn ông vốn rất ích kỷ về tình cảm, thêm vào đó là sự đố kỵ lẫn nhau giữa các bà vợ, giữa hầu và thiếp để tìm sự sủng ái của người chồng đa thê. Để thể hiện điều này, những chiếc *đèn lồng* đã trở thành biểu tượng thành công nhất trong phim. Nó đã trở thành một nhân vật thật sự, có màu sắc riêng trong mỗi trường đoạn. Khi người chồng quyết định đến phòng người vợ nào, ánh đèn đỏ được thắp lên trong sự hy vọng và thỏa mãn. Màu đen khi nó bị trùm lại trong sự buồn bã và tủi nhục. Lúc đó niềm vui của người này cũng chính là nỗi buồn của người khác. Điểm đặc biệt căn phòng của bốn bà vợ được người họa sĩ chăm chút rất kỹ. Đại phu nhân trốn mình trong giáo điều của Phật, căn phòng được thiết kế thoáng, đơn giản nhưng vẫn toát lên sự trang trọng của một

người vợ cả. Nhị phu nhân bề ngoài thanh thoát lịch sự, căn phòng của bà cũng cho thấy được tính cách của bà với bức tứ bình cao to. Tam phu nhân, một ả hát đã nghỉ từ lâu được bàn tay của người họa sĩ dàn dựng công phu và thành công nhất: đưa mô hình sân khấu vào trong nội thất với phục trang diễn và những chiếc mặt nạ. Tứ phu nhân là Tùng Liên, người vợ cuối cùng, người có học nhất, căn phòng đơn giản thoáng đãng như tuổi trẻ của cô. Bộ phim diễn tả cuộc sống của một đại gia đình như thế nhưng nhưng lại có tính chất tượng trưng như cho cả một xã hội Trung Quốc xa xưa mà trong đó thiết kế bối cảnh đã góp phần tạo nên thành công của bộ phim từ những đặc trưng ngôn ngữ riêng của mình.

Bối cảnh không những phải đồng diễn với nhân vật mà còn phải tạo được phong cách phim cho các đạo diễn, thậm chí cùng với đạo diễn sáng tạo ra những trường phái mới, đặt những dấu ấn mới cho nghệ thuật, tạo dựng chiều sâu không gian để phát triển lợi thế cho nghệ thuật tạo hình điện ảnh. Nhắc đến những nền điện ảnh phát triển thì không thể không nói tới nghệ thuật trường quay. Những bối cảnh dựng trong trường quay luôn có một ý nghĩa hết sức quan trọng bởi nó tạo cho người đạo diễn sự tự do tuyệt đối trong sáng tác. Chủ nghĩa biểu hiện trong điện ảnh cũng được ra đời khi nghệ thuật trang trí bối cảnh đã truyền tải được tâm trạng hết sức phức tạp cũng như đầy ấn tượng và ẩn dụ. Những hiệu ứng cảm giác ấy đã đem lại cho phim một sức mạnh rất lớn. Người xem được nhìn sự vật bằng con mắt như chính nhân vật trong phim. Tâm trạng náo loạn của nhân vật được phản ánh trong mọi thứ của đồ vật và việc luôn luôn thay đổi hình dáng của chúng đã tạo nên không khí nội tâm của toàn bộ nhân vật trong bộ phim. Nó đã tạo nên tính hấp dẫn về cả hai mặt: câu chuyện và thẩm mỹ của phim. Điều này cho ta thấy chủ nghĩa biểu hiện hình thành trên cái nhìn chủ quan đối với thế giới và biểu hiện trong cách làm méo mó và cách điệu trong thiết kế bối cảnh. Ta có thể lấy minh họa từ bộ phim *Phòng làm việc của bác sĩ Ca-li-ga-li* (The Cabinet of Dr. Caligari - 1919), đạo diễn Robert Wiene và họa sĩ TKMT Hermann Warm đã dùng những tấm vải thô phủ màu để trang trí cho bối cảnh với những căn hộ lạ lùng mang phong cách sân khấu nhằm tạo cảm giác thị giác

của người điên, với quan niệm “hình ảnh trên phim phải thành nghệ thuật đồ họa”, tính chất ma quái đó rất phù hợp với tâm trạng và tình huống trong phim. Thành công đó đã đặt bộ phim vào vị trí xuất sắc nhất trong các phim thuộc trường phái này. Ngoài chủ nghĩa biểu hiện còn rất nhiều chủ nghĩa khác ảnh hưởng từ hội họa như chủ nghĩa đa đa, chủ nghĩa tượng trưng, chủ nghĩa ấn tượng...hay chủ nghĩa biểu hiện “kiến trúc” mà kiệt tác của nó là phim *Metropolis* (1927). Kiến trúc trong bộ phim này (sau khi công chiếu) đã tách ra khỏi phim trở thành một trường phái kiến trúc độc lập ngoài cuộc sống. Chúng ta có thể bàn rất nhiều điều về những quan điểm khác nhau của các đạo diễn thiên tài về vai trò của TKMT mà trong đó nhu cầu, đòi hỏi và óc tưởng tượng của họ vô cùng phong phú. Chính điều đó là động lực cho sự vươn lên, sáng tạo không ngừng của người họa sĩ TKMT trong quá trình đồng sáng tạo.

Bối cảnh ngoại: Là những bối cảnh dựa vào không gian tự nhiên là chính. Khi thực hiện, người họa sĩ phải chú ý những đặc điểm đặc thù của kịch bản như không gian và thời gian để có thể tìm và sử dụng liên thông bối cảnh cho không gian và hình ảnh thêm phong phú. Ta có thể lấy ví dụ từ phim *Bến không chồng* (2001) của đạo diễn Lưu Trọng Ninh, họa sĩ TKMT Phạm Quang Vĩnh. Bối cảnh phim là một làng nghề làm gốm giàu truyền thống, họa sĩ TKMT đã tốn rất nhiều công sức đi chọn cảnh nhưng vẫn không tìm được bối cảnh phù hợp. Bối cảnh chính là ở làng gốm Phù Lãng, nhưng làng này lại không có một bến nước nào như yêu cầu trong kịch bản. Họa sĩ TKMT đã đưa ra đề án chọn khu lò gốm tại làng Phù Lãng kết hợp với dựng công cầu ở chùa Thầy. Việc cải tạo về kiến trúc kết hợp với đạo cụ này đòi hỏi phải làm một cách khéo léo. Để tạo nên một không gian thống nhất, rất nhiều củi và đồ gốm đã được chở đến và bày đặt tại bối cảnh. Bến nước cũng được cải tạo lại toàn bộ phần gạch để hai bối cảnh thống nhất về mặt kiến trúc. Sự cải tạo khá công phu này của họa sĩ và tổ TKMT đã góp phần tạo nên sự phong phú về mặt hình ảnh của bộ phim.

Điện ảnh là một nghệ thuật yêu cầu rất cao về tạo hình nên ngoại cảnh cần chú ý tới đường nét, có độ tương phản, màu sắc của vật thể. Người họa sĩ TKMT

không thể chuẩn bị cho đạo diễn hay quay phim một không gian bối cảnh đơn điệu mà không có vật thể nào đó là điểm nhấn trung tâm (trừ trường hợp có ý đồ đặc biệt). Mỗi một không gian bối cảnh đều phải có một vật thể làm chuẩn. Bất kể khuôn hình, độ dài ngắn của phim, vật thể đó phải được sử dụng dù ở hậu cảnh hay tiền cảnh tùy theo tình huống nhận biết. Trong trường hợp cần thiết, vật thể này sẽ được tổ dựng cảnh làm giả. Ví dụ: cây đa đầu làng, cây cầu, con đê... Khi xem phim, mỗi khi nhìn thấy vật thể tiêu biểu đó, người xem có thể nhận diện được câu chuyện đang diễn ra ở đâu, đặc trưng ở vùng miền nào .

Bối cảnh nội: Để có thể sử dụng những phương tiện kỹ thuật ngày càng hiện đại, tạo điều kiện cho các đạo diễn sáng tạo trong dàn cảnh và thuận lợi cho việc quay phim với khả năng chiếu sáng được khai thác triệt để hơn, các hãng phim chuyên nghiệp thường dựng các nội cảnh trong trường quay. Cách làm này tuy có hơi tốn kém nhưng lại rất chủ động trong sản xuất. Bối cảnh tạo dựng trong trường quay không còn bị lệ thuộc vào thời tiết, ngày, đêm nên lịch thực hiện luôn được duy trì đúng tiến độ. Ngoài ra, bối cảnh trong trường quay còn tiện lợi cho sinh hoạt của đoàn phim do không phải di chuyển nhiều, chủ động về diễn viên, nhất là các diễn viên ngôi sao.

Phim thực hiện ở bối cảnh dựng trong trường quay mới có thể đảm bảo việc thu thanh đồng bộ (thu trực tiếp lời thoại của diễn viên).

Với những nền điện ảnh còn gặp nhiều khó khăn về kinh tế hay những dự án phim có kinh phí thấp, họa sĩ TKMT vẫn có thể tạo dựng những cụm bối cảnh hay những bối cảnh đơn lẻ trên nền thiên nhiên có sẵn mà không nhất thiết phải dựng cả hệ thống bối cảnh đó trong trường quay để giảm chi phí. Ví dụ: bối cảnh ngôi nhà trong phim *Xích lô* (1995) của đạo diễn Trần Anh Hùng được dựng lên trong một đêm tại quận Năm (TP Hồ Chí Minh) đã làm bất ngờ cho nhiều người dân sống ở đây. Ngôi nhà này trong phim được quay rất khéo léo với ngoại cảnh xung quanh, nhưng thực sự nó được dựng độc lập và bằng vật liệu nhẹ dễ cháy. Họa sĩ dựng cảnh phải thực hiện rất công phu và thận trọng bối cảnh này trước

khi bấm máy. Khi bộ phim hoàn thành, cảnh cháy của ngôi nhà “dựng cảnh” này tạo được ấn tượng rất mạnh về hình ảnh.

Có thể thấy rằng bối cảnh, không gian của một bộ phim truyện rất khác bối cảnh, không gian ước lệ của một vở diễn sân khấu. Để có một bối cảnh sống động, tạo nên không khí chân thực của một bộ phim, nó đòi hỏi những nỗ lực tìm tòi sáng tạo rất lớn của người họa sĩ TKMT.

1.3.2.2. Đạo cụ

Đạo cụ là những đồ vật (một cái bếp lửa, một lá thư, một tấm ảnh kỷ niệm...) phục vụ cho diễn xuất của diễn viên hoặc để trang trí cho bối cảnh nhằm thể hiện tâm trạng hay tính cách của nhân vật. Trong từng phim, tùy quy mô dàn dựng lớn hay nhỏ mà cần cả tới trăm hay ngàn vật dụng khác nhau: “Đạo cụ là đối tượng cảnh quay không thể thiếu được trong khuôn hình (đồ vật được sắp đặt, bày biện trong bối cảnh). Nó tạo được những hiệu quả, ấn tượng cần thiết trong bố cục khuôn hình; tạo lợi thế cho diễn xuất của diễn viên và tạo điều kiện cho những nhà làm phim khai thác đặc tả nhằm nhấn mạnh nội dung” [52, tr.97].

Tùy cự ly hình ảnh xa hay gần, đạo cụ điện ảnh có thể giả hay thật hoặc nửa giả nửa thật, tuy là giả nhưng khi lên hình vẫn phải bảo đảm thuyết phục người xem. Đạo cụ và bối cảnh luôn luôn là một khối thống nhất, đôi khi trong nhiều trường hợp chúng được hoán đổi và thay chỗ cho nhau. Ví dụ: Hình ảnh một nhà ga bị máy bay ném bom, nhà ga ở đây là một bối cảnh nhưng máy bay ném bom là đạo cụ. Một ví dụ khác, cùng một chiếc áo, đang treo trên mắc là đạo cụ nhưng khi nó được khoác lên người diễn viên thì lại trở thành phục trang. Về lý luận, phân chia như vậy là quá rõ ràng và rành mạch nhưng trong thực tế phim, mối quan hệ này rất linh hoạt. Chẳng hạn, một cây đèn bàn đầu giường để trang trí thuộc về bối cảnh nhưng khi người diễn viên bật sáng lên thì nó đã trở thành một đạo cụ diễn xuất. Do đó, người ta phân chia ra làm hai loại đạo cụ: Đạo cụ *diễn xuất* và đạo cụ *trang trí*.

Mục đích thứ nhất của đạo cụ (biểu diễn hoặc trang trí) là nhằm góp phần (đôi khi quyết định) tạo nên tính cách nhân vật và trong nhiều trường hợp là

nguyên có hay bằng chứng của một tình huống. Ví dụ: vua hề Saclo (Charlie Chaplin) bao giờ cũng kèm theo người cây *ba toong* và *mũ phớt*. Nhân vật Chí Phèo không thể thiếu *chai rượu*.

Đạo cụ trong nhiều trường hợp là biểu tượng của một loại người, khi nhìn vật dụng của một người ta có thể xác định được người đó thuộc hạng người nào (nhìn xe, nhìn điện thoại di động, nhìn giày, nhẫn...). Kết hợp với diễn viên thành những nhân vật có cá tính đặc trưng, đạo cụ do đó là phương tiện có sức biểu hiện rất lớn trong chức năng tạo tính cách nhân vật. Trong quá trình xây dựng tính cách nhân vật, họa sĩ và đạo diễn phải có sự trao đổi để tìm ra đạo cụ phù hợp, hiệu quả và độc đáo nhất cho tính cách nhân vật [PLA, tr.158].

Đạo cụ là văn hóa của con người, trong một số trường hợp nó trở thành kỷ vật thiêng liêng như: nhẫn cưới, ảnh liệt sĩ, tư trang... của người đã khuất. Quan điểm thẩm mỹ và sự hiểu biết của người họa sĩ TKMT được bộc lộ trong công tác sử lý đạo cụ diễn xuất và trang trí đồng thời phải luôn kiểm soát, bảo đảm tính hợp lý, chính xác của đạo cụ đó. Ngoài ra, có những đạo cụ đặc biệt mà người họa sĩ TKMT cần trực tiếp sáng tác để có thể tạo ra sự độc đáo trong một tác phẩm điện ảnh.

Đạo cụ có ý nghĩa như vậy đối với không gian, không khí, sự kiện của nhân vật trong một tác phẩm phim truyện điện ảnh. Nó là một phần không thể tách rời trong hành trình tìm tòi sáng tạo của TKMT.

1.3.2.3. Phục trang

Phục trang là những quần áo và trang sức của nhân vật trong phim như hoa tai, vòng, nhẫn, giày, mũ... nhằm tạo nên tính cách nhân vật và qua đó tạo được hoàn cảnh xuất thân của nhân vật. Hẳn người xem không thể quên những bộ trang phục lộng lẫy mà nữ diễn viên Vivien Legh đã mặc trong bộ phim *Cuốn theo chiều gió* (1939), chúng đã làm tăng phần hình ảnh và tạo sự thán phục cho khán giả xem phim. Không hiếm khi trang phục làm tôn vai diễn hơn cả nét biểu cảm, động tác của diễn viên. Có những diễn viên diễn không đạt lắm nhưng trang phục họ mặc đã cứu họ, đặc biệt ở các bộ phim lịch sử. Không phải không có lý

do khi Viện hàn lâm điện ảnh Mỹ dành hẳn một giải thưởng cho trang phục của phim (Archivements in Costume Design) và sau đó còn được lưu giữ lại như những sưu tập quý giá. Nó đóng góp một vai trò rất quan trọng với diễn xuất của diễn viên và mạch dẫn truyện trong phim: "...phục trang trong điện ảnh cần phải hết sức chân thực và thật sự điển hình, cũng như tất cả những gì hiện lên trên màn ảnh phải để cho người xem có thể dễ dàng nhận ra các nhân vật" [29, tr.81].

Trên thực tế, chọn được phục trang đáp ứng được cả hai yêu cầu này không hề đơn giản. Một bộ phục trang sáng tạo có thể làm tăng kịch tính của phim, làm nổi bật nhân vật và thêm sự tự tin cho diễn viên. Phục trang có thể nói thay những gì không có trong lời thoại bởi nó tô đậm thêm tính cách và xuất thân của nhân vật mà không cần giải thích bằng lời.

Phục trang trong điện ảnh cần phải hết sức chân thực và thật sự điển hình. Trong phim, phải coi phục trang như một bộ phận cấu thành của một phong cách dàn dựng nhất định của phim, có thể làm tăng hoặc giảm đi tính biểu hiện của nó. Phục trang hiện lên trên nền của những bối cảnh khác nhau, nhằm nhấn mạnh những động tác và tư thế của các nhân vật, phù hợp với những gì mà họ biểu hiện. Nó đem theo giọng điệu của riêng mình, hòa hợp hoặc mang theo sự tương phản với tập thể diễn viên và kết cấu của từng khuôn hình nói chung. Trong quá trình sản xuất, do yêu cầu sử dụng chiếu sáng khác nhau cho từng cảnh mà trang phục có thể nổi bật lên hoặc chìm lấp đi.

Giác Ma-nuy-en viết: "Mỗi loại quần áo trên màn ảnh tự nó đã là một thứ phục trang, bởi trong khi làm mất đi tính cách của diễn viên, nó làm nổi bật lên tính cách của nhân vật" [29, tr.81]. Do đó, ta có thể thấy phục trang thể hiện và làm rõ tính cách và hình thức của con người, làm đẹp thêm hay làm rõ nhược điểm của nhân vật. Người ta có thể phân loại nhân vật điện ảnh theo những nhóm hoặc những tiêu chuẩn điển hình theo các tuyến và dạng nhân vật. Thực tế đã chứng minh một bộ phim mà phục trang được chuẩn bị cung phu, bảo đảm sự chân thực lịch sử, có khả năng thể hiện tính cách, hợp với bối cảnh mà bộ phim

diễn tả quyết định rất lớn đối với sự thành công của nhân vật cũng như bộ phim đó.

Phục trang trong nghệ thuật điện ảnh cũng rất khác phục trang sân khấu, trong khi điện ảnh lấy tiêu chí hiện thực làm căn bản thì nghệ thuật phục trang sân khấu lại giàu tính ước lệ và cách điệu. Nhưng phục trang trong điện ảnh cũng rất uyển chuyển trong việc cách điệu trên nền tảng hiện thực. Màu sắc phục trang luôn thay đổi qua các sự kiện và thăng trầm trong số phận của nhân vật.

Phục trang cũng phải góp phần thể hiện không khí của sự kiện trong bối cảnh của bộ phim diễn tả. Phục trang phải kết hợp với hóa trang làm thay đổi diện mạo bên ngoài của diễn viên, giúp họ hóa thân vào vai diễn.

Đối với những bộ phim truyện điện ảnh VN đề tài lịch sử, TKMT gặp không ít khó khăn trong việc sáng tạo phục trang các nhân vật. Phục trang phim truyện điện ảnh không thể thay thế bằng phục trang ước lệ của sân khấu mà đòi hỏi sự chân thực lịch sử, trong khi đó do nhiều lý do kết quả nghiên cứu phục trang các thời kỳ lịch sử của VN còn rất hạn chế. Đây là một thách thức không nhỏ đối với TKMT phim truyện điện ảnh VN đề tài lịch sử. [PLA, tr.162].

1.3.2.4. Hóa trang

Hóa trang là công việc trang điểm biến hình thức, đặc điểm của diễn viên thành nhân vật trong phim. Nó khắc phục những nhược điểm và tôn những ưu điểm trên khuôn mặt diễn viên hoặc ngược lại làm xấu hoặc méo mó đi tùy vào yêu cầu của kịch bản hay nhu cầu đòi hỏi của đạo diễn.

Hóa trang phải chịu trách nhiệm về diện mạo bên ngoài của các diễn viên (đầu tóc, làn da, nếp nhăn, sẹo...) sao cho phù hợp với tính cách của nhân vật, thời điểm của câu chuyện. Yêu cầu hóa trang trong điện ảnh cũng không nằm ngoài tiêu chí chung của nghệ thuật thiết kế điện ảnh là tính chân thực. Trong quá trình thực hiện phải tìm hiểu đặc điểm nhân vật rất kỹ, tuân thủ nguyên tắc: hóa trang rất tỉ mỉ nhưng tựa như không hóa trang, điều này khác hẳn với sân khấu. Với những nước điện ảnh phát triển, nghệ thuật hóa trang của họ đã trở thành một nghệ thuật. Điều kiện và chất liệu họ có rất phong phú: mặt nạ, da, tóc, thịt,

xương...đầy đủ, thêm nữa lại được sự hỗ trợ của khoa học kỹ thuật nên người họa sĩ hóa trang có rất nhiều điều kiện sáng tạo. Những nước điện ảnh chưa phát triển, nguồn kinh phí còn hạn hẹp như điện ảnh VN, hóa trang trong TKMT phải tự mày mò, nghiên cứu, thậm chí tìm ra những bí quyết riêng để phục vụ cho nghề của mình.

Cùng kết hợp với phục trang, hóa trang giúp diễn viên hóa thân vào nhân vật, làm sống động không gian chân thực của bộ phim. [PLA, tr.159].

1.3.2.5. *Hiệu quả đặc biệt*

Hoàn toàn đúng như tên gọi, thuật ngữ “hiệu quả đặc biệt” nhằm chỉ tất cả những hiệu quả làm giả trong điện ảnh. Nói đến hiệu quả đặc biệt, người ta thường hay nghĩ ngay đến những phim “bom tấn”, những phim thần thoại hay phim giả tưởng...nhưng thực tế không hẳn như vậy, các bộ phim truyện trong quá trình sản xuất đều liên quan đến hiệu quả đặc biệt. Điện ảnh ngày nay có rất nhiều kỹ xảo làm hiệu ứng đặc biệt, tuy nhiên về mặt lý thuyết ta có thể qui về bốn dạng chính: *Hiệu quả quang học*, *hiệu quả cơ học*, *hiệu quả vật thể* và *hiệu quả hóa trang*. Về lý thuyết làm phim truyền thống thì hiệu quả đặc biệt thuộc chức năng của họa sĩ TKMT nhưng do kỹ thuật điện ảnh ngày càng phát triển, nhu cầu hiệu quả đặc biệt ngày càng phức tạp nên người họa sĩ TKMT chỉ có nhiệm vụ bao quát và điều hành, thậm chí đặt hàng các công ty kỹ xảo thực hiện theo yêu cầu. Trong đó, *hiệu quả quang học* và *hiệu quả cơ học* thường tách riêng thành ê-kíp kỹ xảo độc lập. Họa sĩ TKMT thường chỉ tập trung vào hai hiệu quả *vật thể* và *hóa trang*.

Hiệu quả vật thể: là việc làm giả tất cả những thể chất tự nhiên như *mưa*, *gió*, *tuyết*, *sương*, *khói*, *lửa*, *bom*, *đạn*...các kỹ thuật này khi thực hiện tưởng như không mấy khó nhưng đòi hỏi sự thân trọng, chính xác, khả năng phối hợp cao, kinh nghiệm để có thể tạo nên hiệu quả tự nhiên như nó vốn có. Nếu các hiệu quả khác có nhu cầu phô diễn thì ngược lại, hiệu quả vật thể chỉ thành công khi người xem thán phục mà không thể nhận ra. Làm sao khán giả có thể biết để có một cảnh sương mù lãng mạn, chuyên viên khói lửa phải bung mâm hóa chất tạo khói

chạy qua, chạy lại cho tới khi đạt hiệu ứng được như mong muốn là có khối mỏng tang như màn sương. Tất cả những cố gắng hiệu ứng đó đều nhắm đến một cái đích cuối cùng: tạo hiệu quả tốt nhất cho hình ảnh.

Hiệu quả hóa trang: là tên gọi công việc hóa trang ở cấp độ cao hơn, được chú trọng đặc biệt trong các phim kinh dị, ma quái, giả tưởng...nhằm tạo nên hình dáng và gương mặt dị thường của nhân vật hoặc “*cải tạo*” người đóng thế cho giống diễn viên thật. Hiệu quả hóa trang đặc biệt thường dựa vào những vật liệu có sẵn nhưng những năm gần đây do nhu cầu của điện ảnh, nhiều nước có nền điện ảnh phát triển, các hãng phim của họ đã có xưởng chế tác riêng hoặc những phòng nghiên cứu chuyên về lĩnh vực này.

1.3.3. Mối quan hệ sáng tác giữa TKMT với các chuyên ngành khác của phim truyện điện ảnh

Mang đặc điểm sáng tạo của nghệ thuật điện ảnh, quá trình tìm tòi, sáng tạo của TKMT luôn gắn bó mật thiết với các chuyên ngành khác nhau.

Mối quan hệ với biên kịch

Trong việc xây dựng một tác phẩm phim truyện điện ảnh thì kịch bản là cái gốc của tác phẩm, là xương sống của quy trình sáng tác. Nó liên quan và tác động đến mọi chuyên ngành sáng tác của phim truyện điện ảnh. Với TKMT thì mọi chi tiết sáng tác đều bắt nguồn từ kịch bản và giao diện sáng tác cũng giới hạn trong kịch bản. Vì vậy, mối quan hệ sáng tác giữa biên kịch và họa sĩ TKMT tuy gián tiếp nhưng lại có mối quan hệ cộng hưởng rất chặt chẽ.

Mối quan hệ với đạo diễn

Là mối quan hệ trực tiếp và quan trọng nhất về mặt sáng tác. Họa sĩ TKMT sẽ là người thực hiện tất cả những ý đồ sáng tạo của đạo diễn dựa trên cơ sở kịch bản.

Bước vào tiền kỳ sản xuất, người họa sĩ TKMT phải nghiên cứu kỹ kịch bản, sau đó trao đổi với đạo diễn về bối cảnh một bộ phim tương lai dựa theo tính chất của câu chuyện. Người họa sĩ TKMT (với kinh nghiệm thực tiễn) có thể góp

ý về một vài chi tiết trong kịch bản nếu thấy cần thiết. VD: như bối cảnh ở đâu cho phù hợp, có nên sửa đổi gì không...

Sau khi thống nhất về ý tưởng kịch bản với đạo diễn, người họa sĩ TKMT sẽ phác thảo ra toàn bộ bối cảnh của bộ phim tương lai và đề án dàn dựng. Đây là một quy trình đồng sáng tác, biến những con chữ từ kịch bản văn học trở thành những hình ảnh hiện thực ngoài đời. Quy trình này trải qua các khâu: Kịch bản văn học - Phác thảo - Chọn cảnh - Đề án dàn dựng - Thành lập thành phần đoàn phim - Quay thử - Sản xuất. Trong quá trình này, người họa sĩ TKMT sẽ theo sát đạo diễn để dàn dựng, điều chỉnh, thể hiện những ý tưởng của đạo diễn thành hiện thực. Có thể thấy rằng, cơ sở sáng tác của TKMT phim truyện điện ảnh đều dựa trên ý tưởng của đạo diễn với nền tảng kịch bản gốc của các nhà biên kịch. Nhưng không nên quên rằng cùng một nền tảng kịch bản gốc, cùng một ý tưởng của một đạo diễn, nếu chọn họa sĩ khác nhau sẽ ra hiệu quả TKMT khác nhau. Chính ở đây thể hiện dấu ấn tài năng, sự sáng tạo, bản lĩnh của người họa sĩ.

Mối quan hệ với quay phim

Trong quan hệ “Tam vị nhất thể”, người quay phim cùng với họa sĩ TKMT là một trong hai thành phần sáng tác chính phục vụ ý tưởng cho đạo diễn. Nếu họa sĩ TKMT là những người sáng tạo gián tiếp vào phần hình ảnh của bộ phim thì người quay phim là những người sáng tạo trực tiếp trên cơ sở ý tưởng của đạo diễn và thể hiện bối cảnh của người họa sĩ TKMT. Mọi cố gắng sáng tạo của các thành phần trong đoàn làm phim chỉ có thể thực sự thành công khi được ghi lại đầy đủ và hiệu quả qua ống kính của các nhà quay phim.

Mối quan hệ với diễn viên

Diễn viên là đối tượng mà người họa sĩ TKMT sáng tạo trực tiếp và gián tiếp trong quá trình sản xuất phim. Nếu bối cảnh là sự sáng tạo gián tiếp về không gian sống, hoàn cảnh xuất thân của nhân vật ... thì phục trang và hóa trang là những sáng tạo trực tiếp nhất của người họa sĩ TKMT lên cơ thể nhân vật. Diễn viên hóa thân vào tính cách nhân vật sẽ như thế nào, phục trang tạo cho họ địa vị trong xã hội ra sao... luôn được ê kíp TKMT chăm chút một cách tỉ mỉ.

Chính vì vậy, mối quan hệ giữa họa sĩ TKMT và đội ngũ diễn viên luôn đòi hỏi sự đồng thuận và chia sẻ.

Mối quan hệ với nhà sản xuất

Đối với họa sỹ TKMT, nếu đạo diễn là mối quan hệ trực tiếp và quan trọng nhất về mặt sáng tác thì nhà sản xuất là mối quan hệ trực tiếp và quan trọng nhất về kinh tế. Trong quy trình sản xuất phim thì phần chi phí dành cho TKMT luôn chiếm một khoản rất lớn, đặc biệt là trong những phim đề tài lịch sử và chiến tranh. Chính vì vậy, mối quan hệ giữa họa sỹ TKMT và nhà sản xuất luôn là mối quan hệ đồng hành và thỏa hiệp. Làm sao có thể thể hiện được những bối cảnh hoành tráng mà vẫn đảm bảo được lợi ích về mặt kinh tế, làm sao có thể tìm được những bối cảnh phù hợp mà không phải di chuyển xa... Đây luôn là những bài toán hóc búa dành cho mối quan hệ tương tác này.

1.4. Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới

Phim truyện điện ảnh VN đã qua nhiều giai đoạn phát triển khác nhau nhưng có thể chia ra hai thời kỳ: Thời kỳ trước đổi mới và thời kỳ đổi mới. Trong mỗi thời kỳ có thể có những phân kỳ khác nhau. Điều kiện phát triển của điện ảnh VN các thời kỳ tác động không nhỏ đến các chuyên ngành của điện ảnh.

Trong quá trình phát triển văn hóa dân tộc, cũng như các loại hình nghệ thuật khác như văn học, hội họa, âm nhạc, sân khấu...điện ảnh là một nghệ thuật được sinh ra và trưởng thành trong biến động cách mạng. Dù sinh sau đẻ muộn, điện ảnh VN có một sức sống mãnh liệt trước những biến cố phức tạp của đất nước. Điện ảnh VN cũng có những đặc điểm riêng, khác biệt với những nền điện ảnh khác, nó sinh ra trong thời chiến nên cũng chịu tác động và mang âm hưởng tâm lý của thời chiến. Người làm điện ảnh VN, từ cách tiếp cận cũng như việc học hỏi, trau dồi về chuyên môn cũng theo cách của thời chiến và được tôi luyện trong hai cuộc chiến tranh chống thực dân Pháp và đế quốc Mỹ vô cùng ác liệt để tồn tại và phát triển đến ngày hôm nay. Chính bám rễ sâu trong nền văn hóa dân tộc, điện ảnh VN đã tìm cho mình những bản sắc riêng. Nhà lý luận điện ảnh Liên Xô Marina Maricova cho rằng: “Hội họa, kiến trúc và đặc biệt thi ca Việt

Nam, cùng với thiên nhiên, phong cảnh đa dạng của các miền đất nước đã giúp cho tạo hình điện ảnh Việt Nam có sắc thái riêng biệt” [39, tr.13]. Dù cho điện ảnh không phải là một môn nghệ thuật truyền thống của VN nhưng trong quá trình du nhập và tiếp biến, nó đã mang bản sắc dân tộc mạnh mẽ, trong đó tạo hình phim truyện đã tạo nên một bản sắc riêng không dễ trộn lẫn. Đây là một trong những thành công có sự đóng góp rất đáng ghi nhận của các họa sĩ TKMT. Nhà nghiên cứu điện ảnh Pháp Macxen Mactanh khi xem tác phẩm điện ảnh của VN *Chim vành khuyên* (1962) ở liên hoan phim Calovy Vary đã phân tích: “Trong các nước mới có điện ảnh chỉ có phim Việt Nam là mang được bản sắc dân tộc riêng biệt” [38, tr.44]. Nhà lý luận điện ảnh người Nhật Iamada thì cho rằng: “Hình tượng mới mà điện ảnh Việt Nam đã mang lại cho thế giới hiện đại là người phụ nữ cảm sủng nhưng vẫn giữ được thiên chức và giới tính của mình” [38, tr.45]. Để làm nên thành công của hình tượng nhân vật trong giai đoạn này phải kể đến đóng góp của bối cảnh, của phục trang và đạo cụ điển hình đã được các họa sĩ TKMT chăm chút một cách hết sức tỉ mỉ. Nhân vật và tác phẩm điện ảnh không đi chệch với chủ trương của Đảng “Bám sát hiện thực trung thành với hiện thực, bắt nguồn từ hiện thực mà động viên xã hội” [39, tr.43]. Những đặc điểm cơ bản về phương hướng sáng tác hết sức quan trọng đó đã được các thành phần sáng tác trong đó có họa sĩ TKMT tuân thủ một cách chặt chẽ và nghiêm túc. Điều này đã tạo nên những giá trị cơ bản cho phim truyện điện ảnh VN trong giai đoạn đất nước vừa được giải phóng, cả nước hàn gắn vết thương chiến tranh xây dựng lại đất nước.

Cuộc sống xã hội luôn biến động. Khi đất nước hòa bình, một trang sử mới bắt đầu, phim truyện của Điện ảnh Cách mạng muốn chinh phục được trái tim khối óc người xem đòi hỏi phải có nhiều tác phẩm phim truyện có chất lượng gắn với sự phát triển của thời đại.

Phim truyện điện ảnh đã trở thành một cầu nối văn hóa đến mọi miền đất nước, đến mọi gia đình từ miền núi đến miền xuôi, từ miền rừng đến miền biển, tạo nên một mối liên hệ xuyên suốt giữa các vùng miền. Chính sự giao thoa về

văn hóa đã tạo nên đời sống xã hội ngày càng phong phú. Đạo diễn Hải Ninh đã nhận định: “sự thành công đầu tiên của người họa sĩ thiết kế mỹ thuật là khi người ta đứng trước một bối cảnh không người mà vẫn có thể cảm nhận được người chủ của bối cảnh đó...” [59, tr.187].

Trong bài viết *Điện ảnh Việt Nam một vài ghi nhận*, ông Dean Wilison đã nhận định: “phim truyện Việt Nam đã xây đắp lên từ những chất liệu truyền thống và hiện đại mang đậm chất văn hóa. Do đó, sự phát triển của văn học điện ảnh Việt Nam mang theo mình những câu chuyện của cả lịch sử xa xưa và lịch sử cận đại...” [38, tr.218]. Phim truyện điện ảnh VN đã dựa trên một nền tảng văn học lâu đời của dân tộc nên nó mang đậm chất thơ và tính nhân văn sâu sắc, đó chính là nét đặc sắc riêng của điện ảnh VN trong sự hòa nhập và phát triển chung với nghệ thuật điện ảnh thế giới. Yếu tố văn hóa đặc sắc trong các tác phẩm phim truyện VN được các họa sĩ quan tâm thể hiện một cách sinh động, chân thực.

Điểm nổi bật nhất trong sáng tạo của phim truyện điện ảnh VN là mảng đề tài về chiến tranh và cách mạng giải phóng dân tộc. Trong giai đoạn này, phim truyện điện ảnh đã xây dựng được nhiều hình tượng tiêu biểu. Đó là người chiến sĩ anh hùng quả cảm trong phim *Người chiến sĩ trẻ* (1964); đó là người chiến sĩ với lý tưởng cuộc đời đẹp nhất, lẽ sống cao cả nhất của thanh niên là ra mặt trận chiến đấu với kẻ thù trong phim *Bài ca ra trận* (1973); đó là vợ chồng người chiến sĩ giao liên với tính cách Nam bộ phóng khoáng kiên cường trong phim *Cánh đồng hoang* (1980). Hình tượng người phụ nữ được xây dựng có sự khái quát sâu sắc với những cá tính rất khác nhau như chị Vân trong phim *Nổi gió* (1966); chị Tư Hậu trong bộ phim cùng tên *Chị Tư Hậu* (1963)...Tất cả các nhân vật đều mang một nét tính cách rất VN: nhân hậu, hy sinh nhưng vô cùng kiên cường và quyết liệt trước kẻ thù. Số phận con người trong chiến tranh đã được các nhà điện ảnh giải quyết một cách tích cực, dựa trên những nguyên mẫu có thật, dựa trên tâm lý thời chiến, mỹ học thời chiến tạo nên tính thuyết phục cho người xem cũng như sức sống cho hình tượng nhân vật. Để có những hình tượng

thành công ấy không thể không nhắc đến đóng góp tạo hình mỹ thuật của các họa sĩ TKMT.

Trong phim *Chim vành khuyên* (1962), họa sĩ Như Huân đã tạo dựng bối cảnh đầy chất thơ: một túp nhà tranh xinh xắn nằm trước một con sông nhỏ uốn khúc bên nương dâu xanh ngắt cạnh khóm tre la đà. Với không gian và chất tạo hình như vậy đã gợi ý cho đạo diễn dàn cảnh, xử lý diễn xuất của diễn viên, giúp cho người quay phim phát huy hết góc độ tạo hình của ống kính. Cảnh quay tròn trao đảo khi cô bé Nga gục ngã vẫn cố thả con chim vành khuyên nhỏ đã trở thành một trong những cảnh phim kinh điển của điện ảnh VN. Với phim *Cánh đồng hoang* (1979), họa sĩ Huỳnh Kim Ngọc đã dựng lại một tổ ấm ngổn ngang đồ đạc mang nhiều chất dã chiến lưu động của vợ chồng Ba Đô giữa một cánh đồng nước bao la. Bối cảnh đã khái quát hóa môi trường sống của nhân vật, đặt nhân vật vào mối tương quan đa nghĩa, đa chiều, đối chọi với kẻ thù, vừa hài hòa vừa đối chọi với thiên nhiên. Sức thuyết phục của bối cảnh này đóng góp rất nhiều cho các cảnh quay, tác động đến nhiều hiệu quả nghệ thuật của phim. Bối cảnh trong phim *Chị Tư Hậu* (1963) được dựng hoàn toàn trong trường quay gợi được rất nhiều tính chất Nam bộ, đưa người xem đến những cảm giác chân thực. Nội cảnh liên hoàn của nhà nữ chúa Hoàng Diệp trên xóm sinh lầy trong phim *Mối tình đầu* (1977) với cách trang trí căn phòng bừa bãi, ngổn ngang có chủ ý, các đạo cụ được bày biện dường như không theo một trật tự nào đã gây cảm giác phát lộ căn bệnh tâm thần của chủ nhân, ăn nhập với tiếng cười điên dại đuổi theo nhân vật Ba Duy. Ở đây, TKMT đã gợi nên tính dự báo cho số phận nhân vật, làm tăng thêm ấn tượng xử lý tình huống diễn xuất của nhân vật. Trong phim *Hòn đất* (1983), họa sĩ Trần Kiêm đã thành công trong việc đưa môi trường sống địa phương với sự chọn lựa những dải đất khô cằn chạy dài trong những đợt càn quét của địch kết hợp với việc dàn dựng địa đạo của du kích trong những hang đá có nhiều khối đá hộc đã tạo điều kiện cho góc độ ống kính quay khá đa dạng. Trong phim, hình ảnh đoàn quân “săn đuổi” mệt mỏi trên những dải đất khô cằn đối lập với sự ần núp của những người bị coi là “con môi” được che chắn bởi

thiên nhiên đã tạo nên tương phản mang tính biểu tượng cho bộ phim. Phim *Hì vọng cuối cùng* (1983), họa sĩ Văn Vỹ đã chọn chiếc cầu thang hẹp nhiều bậc dẫn đến nhà thanh tra Phương nhỏ bé như “cái chuồng chim” hay dựng thêm một gác xếp trong nội cảnh nhà giám đốc Đông, đã tham gia một cách hiệu quả vào công việc dàn cảnh của đạo diễn ở nhiều trường đoạn có giá trị nghệ thuật, nêu bật được tính cách cũng như quá trình biến đổi tính cách của nhân vật.

Công tác TKMT trong phim truyện là tái hiện không gian và thời gian trong bối cảnh xã hội của nhân vật, được thể hiện bởi chất liệu, đường nét, hình khối, màu sắc của bối cảnh, đạo cụ và phục trang... Các họa sĩ TKMT phim truyện VN đã hoàn thành rất tốt việc này trong những hoàn cảnh vô cùng khó khăn, khi đất nước trong chiến tranh và khi đất nước vừa trải qua chiến tranh. Những chất liệu nguyên sơ trong việc dựng cảnh đã được khai thác triệt để, vừa mang lợi ích tiết kiệm kinh tế vừa đạt được hiệu quả cao trong sáng tác, tạo nên những hiệu quả ấn tượng về mặt hình ảnh. Đây là những cố gắng không hề nhỏ của đội ngũ TKMT đã góp phần tạo nên những thước phim chân thực và sinh động đến với khán giả trên khắp các vùng miền, góp phần tạo nên sự thành công của điện ảnh VN.

Mỹ thuật phim truyện được xây dựng trên cơ sở mỹ thuật tạo hình hiện thực, sáng tác chân thực, giống thực và có tính tài liệu lịch sử. Từ bộ phim đầu tiên của điện ảnh Cách mạng *Chung một dòng sông* (1959), tính hiện thực đã là nét chủ đạo đồng thời là nền tảng kinh nghiệm cho chuyên ngành TKMT. Trên nguyên tắc hiện thực xã hội chủ nghĩa, các họa sĩ phim truyện VN đã cố gắng tái hiện lịch sử, thiên nhiên, con người theo phương pháp sáng tác này một cách khách quan nhất. Những năm gần đây, có nhiều sáng tác đa dạng hơn về thể loại, đề tài nhưng nhìn chung TKMT vẫn tiếp tục xu hướng sáng tác này. Chúng ta không thể không ghi nhận những thành công của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong giai đoạn này. Nhưng ngoài một số thành tựu và những bước trưởng thành, TKMT phim truyện VN còn đứng trước rất nhiều thách thức và bất cập.

Những điểm hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới:

Bất cứ một tiến trình phát triển nào cũng đều có hai mặt của vấn đề, phim truyện điện ảnh nói chung và TKMT điện ảnh VN nói riêng cũng không nằm ngoài quy luật đó.

Nền điện ảnh Cách mạng VN sinh ra trong chiến tranh, bị quy luật của chiến tranh chi phối nên từ khi sinh ra, nền điện ảnh này không thể đứng ngoài nhiệm vụ, mục đích “tuyên truyền và phản ánh hiện thực”. Từ khi hình thành cho đến ngày hôm nay, trải qua bao biến cố thăng trầm của đất nước, từ chiến tranh đến hòa bình, từ bao cấp chuyển sang cơ chế thị trường nó vẫn trung thành với phương pháp sáng tác hiện thực. Nhưng hiểu thế nào là nghệ thuật hiện thực là một câu chuyện không hề đơn giản. Không ít nghệ sĩ non tay trong sáng tạo đi vào chỗ dễ dãi, đôi khi hiểu một cách giản đơn vấn đề mà kịch bản đặt ra. Tạo các không gian cho các hình tượng nghệ thuật lên màn ảnh là cả một quá trình phức tạp, không đơn giản và càng không thể tùy tiện.

Ở không ít phim của giai đoạn trước, trong việc thể hiện TKMT, qua phác thảo bối cảnh, trang trí, qua cách thể hiện không gian, ánh sáng trường quay của một số phim truyện, ta vẫn còn thấy một số bất cập như khả năng phân tích kịch bản còn hạn chế, thiếu kiến thức chuyên sâu về TKMT, thiếu thực tế vốn sống, thiếu nghiên cứu sưu tầm tư liệu tạo hình nên trong khâu trang trí bối cảnh của một số phim tính khái quát chung chung. Việc này bắt đầu từ việc nhận thức sai, hiểu không đúng về khái niệm hiện thực, quan niệm sai dẫn đến việc nghiên cứu kịch bản còn sơ sài, không thấy rõ vai trò sáng tạo của TKMT, dẫn đến sự thụ động sáng tạo của người họa sĩ thiết kế. Khả năng phát triển sáng tạo độc lập của người họa sĩ trong một số phim rất hạn chế, từ đó dẫn đến hậu quả: bối cảnh trang trí thường quen thuộc, đôi khi công thức, không tạo nên hiệu quả nghệ thuật, không góp phần làm sâu sắc tính cách nhân vật. Điều này rất thường thấy trong một loạt phim minh họa chính sách, nặng về tuyên truyền nêu gương người tốt, việc tốt... Trong quá trình làm phim ở giai đoạn này, không ít họa sĩ thụ động làm công việc sao chép minh họa lại kịch bản bằng những phác thảo công

thức một chiều, đó cũng là đặc điểm chung của một thời sáng tác mà một số nghệ sĩ hiểu không đúng định hướng về tính hiện thực. Trung thành với phương pháp sáng tác “Hiện thực xã hội chủ nghĩa”, công việc xây dựng một bộ phim đòi hỏi người họa sĩ phải nghiên cứu trực tiếp cuộc sống, nghiên cứu cụ thể các tính cách nhân vật, nghiên cứu kỹ lưỡng phục trang, nếp sống hàng ngày của nhân vật trong sinh hoạt gia đình, nghiên cứu địa điểm, phong cảnh... tại nơi câu chuyện mà phim miêu tả. Không phải phản ánh hiện thực là bê nguyên xi những gì nhìn thấy ngoài đời vào phim mà thiếu đi sự chất lọc điển hình. Do quan niệm sai về tính chân thực của bối cảnh, một số họa sĩ trong giai đoạn này không được đào tạo cơ bản nên đôi khi quan niệm khá đơn giản: cảnh ngoài đời, kể cả đồ đạc bày trong nhà, đưa nguyên vào trong bối cảnh mới là “thật”. Khi làm phim về vấn đề nông nghiệp thì người họa sĩ TKMT về nông thôn tìm một căn nhà nào rộng, có chỗ đặt máy và để nguyên đồ đạc trong đó không thêm bớt gì. Hoặc giả sử phim có một cảnh nhà giàu thì họa sĩ TKMT lại tìm căn phòng có nhiều đồ đạc quý giá là có thể quay được, không cần biết cá tính, cuộc đời nhân vật ra sao, nhân vật thuộc thành phần gì, phát triển tính cách theo hướng nào?... Nhận thức sai lầm đơn thuần về tính chân thật trong bối cảnh và sự thiếu hiểu biết về nghề nghiệp đã dẫn đến sự tầm thường hóa công tác TKMT trong quá trình sản xuất phim.

Cách hiểu tự nhiên chủ nghĩa, không tìm hiểu kỹ nhân vật, hời hợt trong việc tìm hiểu hoàn cảnh sống của nhân vật đã dẫn tới việc xây dựng không gian sống của nhân vật còn thiếu tính thuyết phục. Trong bộ phim *Cuộc chiến đấu vẫn tiếp diễn* (1966), TKMT có những thành công nhất định ở những bối cảnh riêng rẽ nhưng tổng thể không gian bối cảnh trong phim không thống nhất. Toàn bộ bối cảnh thể hiện không gian và thời gian của Hà Nội những năm đầu mới được tiếp quản nhưng ấn tượng để lại hết sức mờ nhạt và nghèo nàn. Bối cảnh và tính cách nhân vật luôn phải có mối quan hệ gắn bó với nhau, làm sao nhân vật có thể có sức sống trong lòng người xem khi bối cảnh chỉ là cái nền nhợt nhạt, vô cảm, không gây được ấn tượng cho người xem.

Có những hạn chế trong TKMT của phim do sự thiếu nhất quán trong ý đồ sáng tạo. Trong phim *Bài ca ra trận* (1973), theo kịch bản phân cảnh, có một trường đoạn trận đánh diễn ra ở cuối phim, sau khi nhân vật chiến sĩ Nam từ trạm quân y điều trị trở lại trận địa. Đó là một trận đánh hoàn chinh tại một địa điểm trong cùng một thời gian. Họa sĩ TKMT đã tạo hình theo quy luật đồng nhất về chất liệu, phục trang, đạo cụ. Đó là một sự giải quyết hợp lý, nhưng khi làm hậu kỳ, do một yêu cầu sửa đổi nào đó ý đồ sáng tạo ban đầu không được giữ một cách nhất quán, “cảnh trận đánh ấy bị chia thành ba trận đánh ở ba địa điểm và ba mốc thời gian khác nhau” [38, tr.279]. Bởi vậy, thời gian và không gian bị thay đổi mà bối cảnh không hề thay đổi. Cả ba trận đánh đều trùng lặp về chất liệu, phục trang và đạo cụ. Những chi tiết không đáng có đó đã làm cho khán giả thấy gợn và nghi ngờ về tính chân thực của bộ phim mà lòng tin của người xem chính là cơ sở để xác định tính chân thực của một tác phẩm điện ảnh.

Cùng trên một diện tích mặt bằng, nếu tổ chức lớp cảnh tốt, giải quyết hợp lý về vấn đề chất liệu, người họa sĩ có thể tạo dựng được những bối cảnh có hiệu quả thực tiễn cao. Trong phim *Vĩ tuyến 17 - ngày và đêm* (1972), ở bối cảnh “hầm giam” được dàn dựng rất rộng và công phu. Nhưng với bố cục cả ba hầm giam chạy song hành và chỉ bằng chất liệu đá với chấn song sắt nên mặc dù hình ảnh được ghi bằng nhiều động tác máy quay khác nhau nhưng chất liệu và hình ảnh vẫn bị trùng lặp. Ý tưởng nghệ thuật muốn thể hiện từ hầm giam này khái quát thành hình tượng “nhà tù lớn miền Nam” vì thế trở nên không mạch lạc và có sức thuyết phục.

Trong một quá trình dài, do hoàn cảnh đặc thù, phần nghiên cứu lý luận điện ảnh ở VN chưa được quan tâm đúng mức, trong đó chuyên ngành TKMT không phải là một ngoại lệ. Thực tế sản xuất phim trong giai đoạn bao cấp bộc lộ rất rõ điều này. Quan niệm TKMT trong điện ảnh còn nhiều hạn chế, thiếu cơ sở lý luận – Vấn đề cơ bản của một nền điện ảnh cần có để phát triển.

1.5. Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới

1.5.1. Một số nét về bối cảnh đổi mới đối với văn học nghệ thuật

Nghệ thuật dưới góc nhìn xã hội học, là một hiện tượng xã hội, và cũng như chính xã hội, nó hoàn toàn chịu tác động của những thay đổi lịch sử. Vì thế về phương diện lý thuyết, không có một định nghĩa chính xác về nghệ thuật được. Đặc biệt, trong bối cảnh xã hội phân tầng như hiện nay, luôn có sự khác nhau, thậm trí đối chọi trong các quan điểm nghệ thuật, cũng như trong việc tạo ra các tác phẩm nghệ thuật và những gì diễn ra xung quanh nó. Bởi khi quan niệm nghệ thuật bị lỗi thời, nó sẽ kéo theo sự tụt hậu thực tế phát triển nghệ thuật của một cộng đồng, một xã hội hay một quốc gia. Đã có giai đoạn lịch sử ở một số nước người ta coi *nghệ thuật chỉ là một phương tiện đặc thù của tuyên truyền chính trị*. Ở VN, do những điều kiện lịch sử, sự tồn tại quan điểm nghệ thuật này trong một thời gian dài là lẽ đương nhiên. Tuy nhiên đã đến lúc thực tế nghệ thuật ở VN đòi hỏi phải có những quan điểm mới về nghệ thuật để có thể thúc đẩy quá trình phát triển của đời sống nghệ thuật.

Trong quá trình phát triển nghệ thuật trong giai đoạn này: “Đảng chủ trương vừa giữ lấy những giá trị văn hóa, nghệ thuật của dân tộc vừa tiếp thu những tinh hoa văn hóa thế giới. Đối với trí thức và văn nghệ sĩ, điều quan trọng nhất được nhấn mạnh là quyền tự do sáng tạo” [35, tr.251]. Chủ trương đổi mới trong lĩnh vực văn hóa nói chung và văn học nghệ thuật nói riêng đem đến những xáo động nhất định lúc đầu và cuối sau đó tạo nên những đổi thay, có tác động không nhỏ đến đời sống xã hội. Văn học nghệ thuật bắt nguồn từ cuộc sống và là tấm gương phản ánh xã hội. Bởi vậy, xã hội VN bắt đầu công cuộc đổi mới, cũng có nghĩa văn học nghệ thuật, trong đó có điện ảnh cũng bước vào thời kỳ đổi mới. Cuốn *Lịch sử điện ảnh Việt Nam* (tập 2) khi nói đến bối cảnh của thời kỳ đổi mới đã có nhận xét: “Cốt lõi của công cuộc đổi mới là chuyển đổi nền kinh tế đất nước từ cơ chế bao cấp sang cơ chế thị trường dưới sự quản lý của nhà nước. Việc chuyển đổi này ảnh hưởng sâu sắc đến đời sống toàn xã hội và từng gia đình, từng con người” [35, tr.251].

Sự biến đổi luôn phải có nguyên do, và phải được thúc đẩy từ môi trường xã hội. Trong sự chuyển đổi đó, thay đổi tư duy là khó khăn và phức tạp nhất vì nó là quá trình thay đổi nhận thức mới của các cá nhân “đi từ con người đến con người” để phù hợp với nhu cầu phát triển của xã hội. Biến đổi ở giai đoạn này toát lên mấy khía cạnh rất cơ bản: Nghệ thuật gắn với thực tiễn cuộc sống; nói tiếng nói chân thực của cuộc sống; nghệ thuật không lẩn tránh những góc khuất của hiện thực; Nghệ thuật có chức năng dự báo và cảnh báo. Như vậy, có nghĩa phải đầy đủ điều kiện thì nghệ thuật mới có thể có sự thay đổi.

Những hình tượng nghệ thuật mang mục đích tuyên truyền của một thời gian dài trong chiến tranh với mẫu hình lý tưởng tròn vẹn đã phải nhường bước cho những nhu cầu đa dạng hơn với chiều sâu tâm lý. Đồng thời văn học nghệ thuật, bằng chức năng và ưu thế của mình, phải soi rọi, lý giải, chỉ rõ xu thế phát triển của nó. Nghệ thuật là sản phẩm sáng tạo của con người, vừa là môi trường để nuôi dưỡng vật chất tinh thần của con người, vừa là động lực của sự tiến bộ xã hội. Chính vì vậy mà hội nghị Trung ương 5 khóa VIII (1988) đã khẳng định: “Xây dựng và phát triển nền văn hóa Việt Nam tiên tiến đậm đà bản sắc dân tộc”. Đối với văn nghệ sĩ, quyền tự do sáng tạo được nhấn mạnh lên hàng đầu. Vai trò quan trọng của văn học nghệ thuật được chỉ rõ:

Không hình thái tư tưởng nào có thể thay thế được văn học nghệ thuật trong việc xây dựng tình cảm lành mạnh, tác động sâu sắc vào việc đổi mới nếp sống, nếp nghĩ của con người. Văn học nghệ thuật phải không ngừng nâng cao tính đảng và tính nhân dân, gắn bó với hai nhiệm vụ chiến lược cách mạng, nắm bắt nhạy bén hiện thực đang diễn biến phức tạp, sớm phát hiện biểu dương cái mới, tạo nên những điển hình sống động, tạo nên những mầm non đang nảy sinh trong cuộc sống, mạnh dạn phê phán những mặt tiêu cực cản trở sự đổi mới của xã hội [35, tr.251 - 252].

Nhìn một cách tổng quát thì ở bất cứ một loại hình văn học nghệ thuật nào, sự đổi mới cũng nảy sinh trong lòng cái cũ. Nói một cách khác thì cái mới

được thay đổi từ sự thay đổi dần dần về lượng và đến thời điểm xảy ra đột biến thì nó đã có đủ sức chuyển thành một sự thay đổi hoàn toàn về chất. Vì vậy, muốn hiểu được văn học nghệ thuật trong thời kỳ đổi mới, chúng ta cần có một sự nhìn nhận liên tục cả một quá trình biến đổi của nó một cách hệ thống.

Trong các loại hình nghệ thuật, sân khấu và điện ảnh là hai loại hình có liên quan mật thiết đến văn học, với đặc trưng là vở diễn và bộ phim, đều được xây dựng trên cơ sở văn bản văn chương: Kịch bản. Nói một cách khác, ngôn ngữ biểu diễn sân khấu của tác phẩm sân khấu và ngôn ngữ hình ảnh của tác phẩm điện ảnh, đều phải bắt đầu từ ngôn ngữ văn học từ kịch bản văn học. Kịch bản phim truyện là một bộ phim trên giấy, do đó, văn học và điện ảnh có một sự gắn kết chặt chẽ. Nếu tác phẩm văn chương là sáng tạo mang tính cá nhân, thì tác phẩm phim truyện điện ảnh là kết quả của một sự hợp tác sáng tạo mang tính liên hoàn, mà trong đó kịch bản chỉ là công đoạn thứ nhất mang tính khởi đầu. Vì vậy, những đổi mới của văn học trong giai đoạn này đã tác động không nhỏ đến sự đổi mới của điện ảnh.

Biến đổi nhận thức văn hóa tác động đến nghệ thuật: Một tác phẩm phim truyện điện ảnh ra đời đòi hỏi công sức của một tập thể vì nó là một nghệ thuật mang tính tổng hợp nên đòi hỏi giao diện của nó rộng hơn, từ đổi mới đề tài, đổi mới nhân vật, đổi mới trong quan niệm về vai trò và vị trí của chính nghệ thuật điện ảnh với công chúng. Thời kỳ mở cửa đã đưa nhận thức mới vào nghệ thuật điện ảnh và làm đa dạng hóa sáng tác, tạo điều kiện cho nhiều tác phẩm đi vào muôn mặt đời thường của cuộc sống để từ đó toát lên những vấn đề mới, những góc khuất của hiện thực xã hội tồn tại mà trước đây không ai nói hoặc không có điều kiện bày tỏ. Đầu tiên phải kể đến *Bao giờ cho đến tháng Mười* (1985) của đạo diễn Đặng Nhật Minh mở ra một cách đặt vấn đề mới về chiến tranh với những góc khuất, những hy sinh muôn mặt thầm lặng trong khắc khoải của người phụ nữ. Phim *Thị trấn yên tĩnh* (1986) của đạo diễn Lê Đức Tiến đã mở xé những căn bệnh thành tích mà đến hôm nay vẫn còn là vấn đề thời sự. Phim *Cô gái trên sông* (1988) của đạo diễn Đặng Nhật Minh, vẫn tiếp tục khai thác đề tài thân

phận người phụ nữ nhưng ở một góc khác, mạnh bạo hơn, bi kịch hơn. Bộ phim lúc đầu đã bị một số người coi là bôi nhọ hình ảnh người chiến sĩ cách mạng... Những ranh giới về đạo đức chưa bao giờ được chạm tới đã được các nhà làm phim mở xẻ một cách chi tiết để cuối cùng nói lên được những sự thật mà không phải ai cũng dám nói. Truyện ngắn *Tướng về hưu* là một điểm mốc đánh dấu thành công của sự kết hợp giữa văn học và điện ảnh trong thời kỳ đổi mới. Được tạo đà từ văn học, phim *Tướng về hưu* (1988) đã gây một cú hích mạnh trong dư luận xã hội. Đây có thể xem như bộ phim xuất sắc đánh dấu sự chuyển hướng sáng tác cùng nhịp với văn học trong những năm đầu đổi mới. Sự chuyển hướng của *Tướng về hưu* từ văn học đến điện ảnh đã mang lại màu sắc hiện thực đậm nét qua việc khai thác sâu sắc những vấn đề xã hội bức xúc và đi đến tận cùng những nỗi niềm trong thế giới nội tâm của con người. Tất cả những gì diễn ra trên trang viết cũng như trên màn ảnh đã vượt qua những khuôn mẫu cũ sáo mòn để bước vào cuộc sống một cách bản chất nhất, nó tạo một tiền đề cho một thời kỳ chuyển đổi cơ chế xã hội mà trong đó văn học và điện ảnh đã đồng hành cùng nhịp.

Biến đổi bối cảnh xã hội tác động từ kinh tế thị trường: Đại hội Đảng Cộng sản VN lần thứ VI (Tháng 12/1986) đưa đất nước VN bước vào thời kỳ đổi mới với hàng loạt những đổi thay, cải cách trong xã hội. Bản chất của vấn đề là chuyển đổi nền kinh tế đất nước từ bao cấp sang cơ chế thị trường dưới sự quản lý của nhà nước. Việc chuyển đổi này có tác động sâu sắc đến đời sống vật chất cũng như đời sống văn hóa tinh thần của xã hội. Đổi mới dẫn đến những xáo động nhất định về mặt văn hóa nghệ thuật nói chung và điện ảnh nói riêng bởi văn hóa nghệ thuật vốn bắt nguồn từ cuộc sống và là tấm gương phản ánh xã hội. Vì vậy, đổi mới xã hội thì văn hóa nghệ thuật, trong đó có điện ảnh cũng phải bước vào thời kỳ đổi mới dù muốn hay không. Những năm trước đây, trong thời kỳ bao cấp, điện ảnh trong nước hoàn toàn được cấp kinh phí để sản xuất phim, hoạt động sáng tác theo tôn chỉ phục vụ, khâu phát hành do nhà nước quản lý. Do đó mối quan hệ giữa sản xuất và phát hành tách thành hai mảng riêng biệt. Chính

vì vậy, điện ảnh VN không có cấu trúc chính thể của hai mảng trên, nó tồn tại được là bởi tính “bao cấp” rất nặng nề. Chủ trương đổi mới trong lĩnh vực văn hóa nghệ thuật nói chung đem đến nhiều sự biến đổi, trong đó có sự biến đổi của điện ảnh. Một bộ phim ra đời không chỉ nhờ công sức sáng tạo của một tập thể mà còn cần một sự hỗ trợ đầu tư rất lớn về mặt kinh phí cũng như kỹ thuật. Hơn nữa, từ khâu sản xuất đến việc phát hành phải là một quy trình khép kín hoàn chỉnh. Có thể nói đây là vấn đề cốt lõi trong quá trình chuyển đổi của điện ảnh VN. Vì vậy, kinh tế thị trường mở ra, nhà nước bắt đầu xóa bỏ bao cấp, điện ảnh chuyển từ chế độ bao cấp sang hạch toán kinh tế, việc rơi vào khủng hoảng của phim truyện điện ảnh là điều có thể dự đoán trước. Để hiểu được một cách sâu sắc mọi diễn biến của điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới, chúng ta cần đặt nó trong một quá trình vận động của điện ảnh. Bắt đầu từ những năm tháng được xem là: “*đêm trước* của thời kỳ đổi mới để dẫn đến một sự *chuyển hướng về chất* của thời kỳ đổi mới” [35, tr.254].

Trong suốt 35 năm từ khi điện ảnh cách mạng ra đời (1953 - 1988), hoạt động điện ảnh hoàn toàn đặt dưới sự quản lý trực tiếp của nhà nước. Nhu cầu giải trí của khán giả nói chung, ít được nhìn nhận thỏa đáng. Điểm mấu chốt ở đây là người trực tiếp sản xuất và sáng tác chỉ phải chịu trách nhiệm về khung định hướng, không hề phải chịu trách nhiệm gì về mặt kinh tế. Từ khi điện ảnh bước vào cơ chế thị trường (tác động rõ nhất vào phim truyện), nó đã bị biến động và thay đổi nhiều mặt. Cơ cấu tổ chức, cách quản lý cũ thời bao cấp không còn thích nghi được với cơ chế hạch toán. Mặt khác, trong thời điểm này, quan hệ hợp tác giữa điện ảnh Việt Nam với điện ảnh các nước xã hội chủ nghĩa cũng gặp nhiều khó khăn và bị gián đoạn. Trong bối cảnh khó khăn ấy, phim nước ngoài, băng hình nước ngoài vào VN bằng nhiều con đường khá sôi động, dẫn đến hàng loạt phim của nhiều nước trôi nổi trên thị trường trong đó có cả phim hay và phim dở. Tuy nhiên, nó cũng mang đến cho công chúng một luồng gió mới, là món ăn lạ mang nặng dư vị giải trí: “Ngành điện ảnh chưa có một sự chuẩn bị để chuyển đổi cơ chế. Các cơ quan quản lý chưa có những đối sách kịp thời để tạo một

đường ray mới cho con tàu điện ảnh có thể khởi hành một cách suôn sẻ...” [35, tr.260].

Chính thức bắt đầu từ năm 1988, nhà nước không còn bao cấp cho hoạt động điện ảnh nữa. Phim truyện là thể loại phim chịu tác động trực tiếp nhất của cơ chế này bởi nó phụ thuộc lớn nhất về mặt chi phí sản xuất và phát hành. Các đoàn phim nước ngoài vào làm dịch vụ ở VN cũng tạo nên sự so sánh, nhận thức của người làm chuyên môn ở trong nước. Cùng với sự mở cửa, giao lưu văn hóa, nhiều phim nước ngoài được chiếu rộng rãi ở VN cũng tạo điều kiện cho công chúng có những nhận thức mới. Khi người xem tiếp nhận phim và băng phim thương mại nước ngoài nhập lậu cũng là lúc một số nhà sản xuất phim VN thấy rằng có thể sản xuất những loại phim mới, phục vụ quần chúng dưới dạng góp vốn hay tư nhân sản xuất núp dưới bóng những hãng phim nhà nước sản xuất. Một số nghệ sĩ điện ảnh rơi vào bế tắc, họ đặt ra câu hỏi: “không có tiền thì làm phim thế nào?” thay vì “Chúng ta sống thế nào bằng cách làm phim”. Trong khi đó, đại bộ phận những người làm điện ảnh phía Nam nhạy bén với vấn đề này và để giải quyết bài toán kinh phí họ sớm chuyển hướng lối sản xuất phim truyện trước đây sang sản xuất một dòng phim mới mà người ta thường gọi là loại “phim mỳ ăn liền”.

Phim “mỳ ăn liền” là gì? Khái niệm phim mỳ ăn liền không thể tìm thấy trong từ điển, nhưng đó là cách gọi của các nhà báo đối với dạng phim được làm ra nhanh, thời gian làm phim ngắn, giá thành rẻ. Sách Lịch sử điện ảnh Việt Nam (quyển 2) viết:

Từ năm 1989 xuất hiện hình thức làm phim trên một chất liệu mới là băng hình hay còn gọi là video. Hình thức này có ưu điểm là giá thành thấp so với phim nhựa, phổ biến lại đơn giản gọn nhẹ, có thể ở rạp chiếu bóng hay bất cứ hội trường nào nên chẳng mấy chốc đã thu hút rất nhiều người tham gia làm phim, và phần lớn các phim làm trên băng video đều thuộc dòng phim thương mại...

[35, tr.161].

Phần lớn các phim này chịu ảnh hưởng yếu tố thương mại từ những phim của Mỹ, Hồng Kông...tập trung vào hai dạng phim phổ biến nhất: Hành động võ hiệp và Phim tình cảm suối mướt mà lịch sử điện ảnh VN đã tổng kết, dẫn ra 10 nạn dịch trong thời kỳ phát triển của dòng phim này. Mười nạn dịch đó là: Thứ nhất: Dịch tắm trong phim; Thứ hai: Dịch phim dã sử; Thứ ba: Dịch gươm đao súng và đua xe máy; Thứ tư: Dịch người mẫu, hoa hậu đóng phim; Thứ năm: Dịch sinh nhật và vũ trường; Thứ sáu: Dịch lấy Việt kiều; Thứ bảy: Dịch gái quê lơ bước; Thứ tám: Dịch phim ma, phim kinh dị; Thứ chín: Dịch lồng tiếng miền Nam cho nhân vật mọi vùng; Thứ mười: Dịch quảng cáo rẻ tiền. Thực trạng này đã dẫn đến thương mại hóa điện ảnh nhưng là những cần câu bạc tỷ ở các trung tâm phát triển thương mại nghệ thuật lớn như ở thành phố Hồ Chí Minh và ở một số thành phố phía Nam khác. Những kết quả của dạng phim này đã đẩy lên phong trào: "...nhà nhà làm phim, người người làm phim. Phong trào này dẫn đến hậu quả nghiệp dư hóa sáng tác điện ảnh - một xu hướng lệch lạc nghiêm trọng trong hoạt động điện ảnh thời kinh tế thị trường" [35, tr.270]. Sự cạnh tranh giữa các nhà sản xuất trong việc đưa phim mới ra phát hành đúng thời điểm, đón lòng khán giả, chiếm lĩnh thị trường đóng một vai trò quan trọng hơn hoạt động sáng tác. Đây là điều chưa từng thấy trong thời bao cấp. Vấn đề định hướng sáng tác (một vấn đề rất quen thuộc thời bao cấp) trở nên rất xa lạ với những nhà sản xuất. Yếu tố câu khách phải được đặt lên hàng đầu và được thể nghiệm dưới mọi hình thức, tạo nên sự xuống cấp và thương mại hóa điện ảnh một cách triệt để, lấn át, làm lu mờ dần dòng phim chính thống. Nhìn nhận một cách thực tế, phim "Mỳ ăn liền" có nhiều hạn chế nhưng cũng có những điểm tích cực. Dòng phim này ít nhất cũng đã kéo công chúng quay lại với rạp. Việc mở rộng làm phim cũng như sự sàng lọc của thị trường về con người cũng tạo điều kiện cho lực lượng trẻ: các đạo diễn, biên kịch, nhà quay phim, họa sỹ TKMT, diễn viên... có dịp thể hiện mình, chí ít cũng được làm chuyên môn. Điều này trong thời bao cấp là hết sức khó khăn vì số lượng phim sản xuất ít mà các nghệ sỹ gạo cội trong ngành thì nhiều. Qua thời gian, thời hoàng kim của dòng phim theo xu hướng

thương mại diễn ra không lâu (7 năm, từ 1989 - 1995). Những cốt truyện không thực tế trên màn ảnh dẫn đến sự bế tắc của nhà sản xuất cũng như bội thực về chiêu trò nhảm chán khiến khán giả thừa dăn cũng là điều dễ hiểu. Đồng thời, sự sàng lọc khắc nghiệt của thị trường cũng buộc các nhà làm phim còn tâm huyết với nghề phải cân nhắc giữa thị trường và các tác động của xã hội.

1.5.2 TKMT phim truyện điện ảnh trong bối cảnh chung của phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới

Từ khi bước vào thời kỳ đổi mới, văn học nghệ thuật VN đứng trước một bối cảnh đã có nhiều thay đổi, bên cạnh cơ hội là không ít thách thức mới. Người làm nghệ thuật nói chung và nghệ thuật điện ảnh nói riêng đã có một cái nhìn mới trong mối quan hệ giữa cái chung với cái riêng, cái tôi trong một tác phẩm nghệ thuật. Nghệ thuật phim truyện điện ảnh được đặt trước một nhận thức mới mà các thành phần theo nó (trong đó có TKMT) phải có sự điều chỉnh, thay đổi cách nhìn để phù hợp với yêu cầu mới. Trong đó, như đã trình bày ở trên, nổi trội lên hai vấn đề cơ bản là biến đổi về quan điểm nghệ thuật và cơ chế thị trường.

Với sự biến đổi chung về quan điểm nghệ thuật trong xã hội, các nhà làm phim mà trọng tâm là các đạo diễn đã có những thay đổi riêng về quan điểm nghệ thuật. Những tác phẩm mới ra đời đòi hỏi một cách thức thể hiện mới, phù hợp với nhu cầu và xu thế của xã hội. Như đã trình bày ở trên (mục 1.3.3), Về mặt sáng tác, nhiệm vụ của người họa sĩ TKMT là phục vụ ý đồ nghệ thuật của đạo diễn, chịu trách nhiệm về thẩm mỹ của bộ phim. Chính vì vậy, sự biến đổi về mặt sáng tác để phục vụ yêu cầu nghệ thuật của đạo diễn là lẽ tất nhiên trong sự tương tác của hoạt động sáng tác phim truyện điện ảnh. Người họa sĩ TKMT và các thành phần sáng tác khác luôn phải đồng hành với sự sáng tạo của các đạo diễn trong các giai đoạn lịch sử.

Trong bối cảnh phim truyện điện ảnh phát triển trong cơ chế thị trường, không được bao cấp của nhà nước như trước, làm sao để có các tác phẩm có giá trị nghệ thuật cao, đồng thời hấp dẫn được người xem, là câu hỏi lớn đối với người làm điện ảnh trong đó có họa sĩ TKMT.

Thách thức mới đặt ra cho các họa sĩ TKMT phim truyện trong thời kỳ đổi mới là làm sao để xây dựng được không gian tâm lý đa dạng (chiều sâu không gian) và tạo ra được sự cuốn hút của bối cảnh (tính hấp dẫn) trong một tác phẩm điện ảnh. Đây là một yêu cầu mới mà trong thời kỳ bao cấp thường ít được chú trọng hoặc chỉ bắt đầu được đặt ra trong một số ít phim sau những năm chiến tranh. Ngoài những giá trị nghệ thuật, làm sao để tác phẩm điện ảnh ngày càng gần gũi và có sức hút đối với công chúng. Đây chính là bước biến đổi cơ bản về mặt nghệ thuật của phim truyện điện ảnh VN nói chung và TKMT nói riêng trong thời kỳ đổi mới.

Trong quy trình sản xuất một tác phẩm phim truyện điện ảnh, mối quan hệ giữa TKMT với sản xuất là mối quan hệ tương hỗ hết sức quan trọng (mục 1.3.3). Trên thực tế, tất cả phần thực hiện của TKMT trong phim đều phải phụ thuộc vào sự đầu tư của nhà sản xuất. Với bối cảnh xã hội bị tác động từ kinh tế thị trường, quan niệm làm phim nhanh, rẻ trong giai đoạn đầu của phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới, các nhà làm phim tư nhân (núp bóng các hãng phim nhà nước) vì chạy theo lợi nhuận trước mắt đã bỏ qua vai trò quan trọng của TKMT trong quá trình sản xuất phim. Điều này đồng nghĩa với việc nghiệp dư hóa quá trình phát triển của phim truyện điện ảnh. Trong quá trình biến đổi từ bao cấp sang cơ chế thị trường, khi điện ảnh VN không còn được bao cấp cũng là lúc loại phim ở dạng video xuất hiện với chi phí thấp, thực hiện nhanh của các ông chủ phim tư nhân. Trong bối cảnh như vậy, khi người dân còn chưa có sự chuẩn bị, chưa có khả năng phân biệt giữa các giá trị nghệ thuật thì việc một sản phẩm rẻ, nhanh, hợp thị hiếu là một lựa chọn của các nhà kinh doanh trong lĩnh vực điện ảnh. Muốn bỏ vốn ra ít, lợi nhuận nhiều, các nhà đầu tư phải giảm thiểu các khâu trong sản xuất trong đó có TKMT. Trong quy trình sản xuất phim chuyên nghiệp, TKMT thường tiêu tốn nhiều nhất trong tổng dự toán của bộ phim, vì vậy giảm thiểu chi phí thiết kế sẽ tiết kiệm được rất nhiều chi phí đầu tư. Những nhà làm phim tư nhân tập trung vào những phim theo hướng thương mại, hợp với nhu cầu của công chúng, mang tính giải trí, câu khách. Các phim dạng

này không cần quá chú trọng đến phần bối cảnh. Tính lịch sử, tính chân thực cụ thể bị bỏ qua, hoàn cảnh xuất thân của nhân vật, câu chuyện cũng không nhất thiết phải tôn trọng sự thật. Do vậy, vị trí của người họa sĩ cũng như công tác TKMT trong quá trình sản xuất phim thường bị coi nhẹ. Phân nghiên cứu và vẽ phác thảo đặt xuống hàng thứ yếu. Ở các phim dạng này, trong nhiều phim chỉ có công nhân dựng cảnh thực hiện một phần công việc TKMT, chứ không nhất thiết cần có vai trò của người họa sĩ TKMT.

Lịch sử TKMT từng chứng kiến các nhà điện ảnh *Tân hiện thực* của điện ảnh Ý sử dụng bối cảnh tự nhiên, rồi bỏ các phim trường chuyên nghiệp. *Làn sóng mới* của điện ảnh Pháp cũng từ giã các phim trường để đắm mình trong các hiện thực đường phố. Đâu đó từ chỗ này, chỗ kia trên khắp thế giới có các phong trào điện ảnh độc lập cũng lấy sinh khí từ những làn sóng này. Nhưng vai trò sáng tạo quan trọng của họa sĩ TKMT luôn luôn được đánh giá cao, dù quan niệm về TKMT có nhiều thay đổi.

Tiến trình phát triển của điện ảnh đã cho thấy một lộ trình đúng như nó phải có. Sau hàng loạt phim thuộc dạng “Mỳ ăn liền” thất bại, người xem quay lưng lại với dòng phim này. Nhiều nhà điện ảnh lên tiếng một cách quyết liệt báo động sự nghiệp dư hóa của một nền điện ảnh. Sự quyết liệt này của những nhà chuyên môn có uy tín cũng đã có những tác động không nhỏ đến tư duy và sự tự ái của những người làm nghề (đang làm dịch vụ cho các nhà sản xuất tư nhân). Điện ảnh cần diễn viên đẹp nhưng không thể phát triển chỉ bằng đôi chân hoa hậu, cũng như không thể bỏ qua sự tham gia mang tính chuyên nghiệp của các chuyên ngành sáng tác, trong đó có họa sĩ TKMT.

Với chính sách cởi mở của nhà nước, bằng nhiều con đường, những nhà điện ảnh cũng như công chúng điện ảnh được tiếp cận với rất nhiều phim nước ngoài, trong đó có nhiều phim rất có giá trị về nghệ thuật. Thị hiếu thưởng thức nghệ thuật của công chúng cũng như trình độ chuyên môn của các nhà làm phim có thể nói ít nhiều đã được nâng lên. Giá trị mỹ học trong một tác phẩm điện ảnh cần được nhìn nhận lại và đặt đúng chỗ của nó.

Một số đoàn phim truyện nước ngoài đã đến làm phim tại VN. Lực lượng những nhà làm phim Việt kiều về nước cũng đã góp phần tạo nên một luồng sinh khí mới cho hoạt động điện ảnh. Các nhà điện ảnh (đạo diễn, quay phim, họa sĩ...) khi đi làm dịch vụ hoặc hợp tác với đoàn phim chuyên nghiệp có điều kiện hiểu và nhìn nhận lại vị trí của người họa sĩ TKMT trong quá trình sáng tạo và sản xuất tác phẩm phim truyện điện ảnh. TKMT một lần nữa đòi hỏi phải được đặt đúng vị trí, vai trò của nó trong quy trình sản xuất của nghệ thuật điện ảnh dù trong bối cảnh xã hội có nhiều thay đổi.

Tiểu kết

Đây là chương tiền đề cho việc nghiên cứu luận án với những khái niệm cơ bản và những nền tảng cơ bản phục vụ cho nghiên cứu sự biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.

Biến đổi trong nghệ thuật là kết quả của quá trình sàng lọc các tri thức, hiểu biết, sáng tạo của con người. Ở một nghĩa bao trùm biến đổi là quá trình tiến hóa của một nền văn hóa diễn ra do ảnh hưởng của nhân tố nội sinh. Yếu tố cơ bản để nghệ thuật phát triển, biến đổi chính là nền tảng xã hội và nền văn hóa trong xã hội đó, đồng thời là sự vận động, phát triển, mức độ trưởng thành của nền nghệ thuật ấy. Điện ảnh là một loại hình nghệ thuật tổng hợp, để có được những biến đổi trong quá trình phát triển, điện ảnh không chỉ dựa vào sự phát triển của kỹ thuật, của công nghệ mà còn dựa vào sự phát triển biến đổi của tất cả các loại hình nghệ thuật có trước đó. Do tác động của sự phát triển văn hóa và xã hội, điện ảnh cũng như các loại hình nghệ thuật khác không ngừng vận động và thay đổi.

Khi nói tới thời kỳ đổi mới, người ta thường lấy mốc năm 1986 với Đại hội Đảng toàn quốc lần thứ 6, nhưng sự đổi mới của điện ảnh đã diễn ra sớm hơn. Ngay từ đầu những năm 80, ở một số bộ phim truyện đã manh nha những cái mới, sự đột phá trong cách nhìn, cách phản ánh xã hội và ngôn ngữ thể hiện.

Mặc dù TKMT điện ảnh có đặc trưng riêng, đặc trưng này xuất phát từ đặc trưng của điện ảnh với không gian và thời gian điện ảnh nhưng nó không mất

đi tính chất sáng tạo riêng của mình. Mỹ thuật trang trí điện ảnh là một thể loại sáng tác đặc biệt của nghệ thuật tạo hình. Để hiểu những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới rất cần cách tiếp cận qua đặc trưng nghệ thuật điện ảnh, tiếp cận qua nhu cầu phát triển văn hóa, tiếp cận qua quan điểm xã hội học nghệ thuật và không thể không thấy chức năng vai trò của họa sĩ TKMT phim truyện với tư cách một thành phần sáng tác chính của bộ phim như biên kịch, đạo diễn, quay phim... Cũng như không thể không thấy mối quan hệ của họa sĩ TKMT với các thành phần sáng tác chính khác của một bộ phim.

Để có thể phân tích sâu sắc những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới, trên cơ sở các cứ liệu lịch sử rất cần một cái nhìn khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới, những thành tựu và hạn chế. Để có thể phân tích sâu sắc những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới không thể không xem xét bối cảnh đổi mới của văn học nghệ thuật: Những tác động chính trị, kinh tế xã hội, tác động của biến đổi nhận thức về văn hóa, về chức năng của văn học nghệ thuật, tác động của giao lưu văn hóa tác động tới bối cảnh kinh tế thị trường, có thể thấy TKMT phim truyện điện ảnh VN đứng trước những thời cơ và thách thức rất lớn.

Chương 2

MỘT SỐ BIẾN ĐỔI CƠ BẢN CỦA TKMT PHIM TRUYỆN

ĐIỆN ẢNH VN THỜI KỲ ĐỔI MỚI

2.1. Biến đổi về quan niệm sáng tác của họa sĩ TKMT từ không gian minh họa sang không gian tâm lý (khảo sát một số phim tâm lý)

Do nhiều lý do khách quan (chiến tranh, yêu cầu nhiệm vụ tuyên truyền, nguồn kinh phí...), lý do chủ quan (quan niệm về vai trò, vị trí của TKMT, sự thiếu chuyên nghiệp...), không gian trong nhiều bộ phim của truyện điện ảnh VN là không gian minh họa. Người ta quan tâm đến đề tài, quan tâm tới câu chuyện, tới nhân vật điển hình, hoàn cảnh, không gian điển hình, quan tâm tới tính tuyên truyền cổ động chứ chưa quan tâm tới giá trị nghệ thuật đích thực của TKMT.

Điện ảnh VN trong giai đoạn đầu thời kỳ đổi mới có không ít phim cuốn theo cơn lốc thị trường, nhưng thực tế vẫn tồn tại một dòng phim nghệ thuật. Những phim này tuy số lượng thành công không nhiều nhưng lại mang dấu ấn đổi mới của điện ảnh với cách nhìn nhận vấn đề xã hội mang tính đa chiều và mới mẻ. Ở các bộ phim này, có thể nhận thấy các nghệ sĩ sáng tác phim truyện điện ảnh đã dám đi tới cùng trong phản ánh hiện thực, thể hiện tinh tế những góc khuất và khát vọng của con người, tạo nên sự chuyển hướng về chất, phù hợp quy luật đối với sự phát triển phim truyện điện ảnh. Về TKMT, trong các bộ phim trên không gian tâm lý đã thay dần cho không gian minh họa thường thấy.

Phải chăng sự biến đổi của TKMT từ không gian minh họa sang không gian tâm lý trong các bộ phim là sự phát triển mới chưa từng có của phim truyện điện ảnh VN? Không, sự phát triển biến đổi này có sự kế thừa, phát triển những thành tựu của các phim truyện điện ảnh VN. Những thành tựu của phim truyện điện ảnh VN trước khi điện ảnh VN bước vào thời kỳ kháng chiến chống Mỹ cứu nước.

Trong nghiên cứu này, NCS sẽ tập trung phân tích những phim đã có những thành tựu như *Con chim vành khuyên* (1962) và *Chị Tư Hậu* (1963) để chỉ ra sự tiếp biến về mặt quan niệm sáng tác trong TKMT. Đầu tiên phải kể đến

phim *Con chim vành khuyên* (1962), là một phim tốt nghiệp của hai tác giả Nguyễn Văn Thông và Trần Vũ, họa sĩ TKMT Nguyễn Như Huân. Bộ phim đã được giải đặc biệt dành cho phim ngắn của Ban Giám khảo LHP Karlovy Vary năm 1962 và giải thưởng Bông sen vàng của LHPVN lần 2 năm 1973. Bộ phim *Chị Tư Hậu* (1963) của đạo diễn Phạm Kỳ Nam, họa sĩ thiết kế Trần Kiêm được giải Bạc LHP quốc tế Mát-xcơ-va (Liên Xô) năm 1963, giải thưởng Bông sen vàng của LHPVN lần 2 năm 1973. Cả hai bộ phim đều gây được cảm xúc mạnh mẽ, đối với người xem. Nếu *Con chim vành khuyên* chọn hình thức thể hiện theo phong cách thơ thì *Chị Tư Hậu* lại chọn phong cách tự sự.

Xét về mặt TKMT, cả hai phim đều được thực hiện dưới hình thức như cuộc sống vốn có. Phim *Chị Tư Hậu* có cốt truyện kể về cuộc đời chị Tư Hậu, trong một trận cản bị địch cưỡng hiếp, túi phận chị định tự tử nhưng tiếng khóc của đứa con đang ẵm ngửa đã giữ chân chị lại. Anh Khoa chồng chị hy sinh ngoài mặt trận. Trong đau khổ chị đã được giác ngộ của đoàn thể và nhờ có cách mạng dìu dắt, chị luôn hoàn thành nhiệm vụ. Đây là một bộ phim được đánh giá thành công về nhiều mặt của điện ảnh VN. Phim được thể hiện theo phong cách hiện thực và họa sĩ TKMT đã dàn dựng phần TKMT của bộ phim cũng theo nguyên tắc này. Tất cả các không gian bối cảnh của bộ phim như bệnh viện, nhà chị Tư Hậu, nhà sĩ quan Pháp... đều diễn tả hiện thực như vốn có trong cuộc sống, dù một số bối cảnh đã được dựng trong trường quay. Điểm mạnh của bộ phim là thể hiện rất rõ nét đặc trưng mang tính vùng miền, những chi tiết làng nghề, thói quen (miền biển với những đặc trưng hình ảnh làng chài, phơi lưới, đánh cá...). Là một bộ phim có kịch bản dựa trên nguyên mẫu nhân vật có thật, có nhiều cao trào, được đánh giá là một trong những tác phẩm kinh điển của điện ảnh VN.

Nhưng dưới góc nhìn TKMT, từ những khái niệm cơ bản về chuyên ngành TKMT (mục 1.3.1 và 1.3.2), ta có thể nhìn nhận lại dưới một vài góc độ mà TKMT của bộ phim này còn hạn chế.

Trong những bối cảnh phim Chị Tư Hậu, ngoài việc bối cảnh thể hiện được cuộc sống nhân vật khá thuyết phục, nhưng bối cảnh chính chưa có sự hỗ trợ một cách tối ưu cho mạch diễn xuất của diễn viên, cũng như chưa đáp ứng hỗ trợ nhiều cho phần hình ảnh. Lấy một ví dụ cơ bản như bối cảnh chính nhà của chị Tư Hậu, trong một tình huống sau khi chị Tư Hậu (diễn viên Trà Giang đóng) bị giặc cưỡng hiếp, chồng chị là Khoa (diễn viên Trần Phương đóng) trở về gặp vợ. Căn nhà này được dựng trong trường quay nhưng chưa đủ tạo nên không gian tâm trạng của người đàn ông có vợ bị cưỡng hiếp cũng như người đàn bà xấu hổ không dám gặp mặt chồng. Vì không gian còn nệ thực nên quá chật, không đáp ứng được yêu cầu chuyển động của máy quay vì vậy thiếu những góc máy toàn cảnh. Điều này tạo sự thiếu liên kết giữa các nhân vật trong trạng thái bức xúc về mặt tình cảm. Tấm rèm mỏng manh ngăn cách hai vợ chồng đã chuyển tải được cảm xúc nặng trĩu của hai nhân vật trong cùng một không gian, đây là một ẩn dụ thành công của bộ phim. Đồng diễn với nhân vật, đạo cụ diễn xuất là tấm gương mà Khoa đập nát vì bức tức tạo được cảm xúc mạnh, ẩn tượng cho trường đoạn này. Ở đây, diễn xuất tuyệt vời của hai diễn viên, đặc biệt là diễn viên nữ Trà Giang đã tạo nên sự xúc động của người xem. Với bối cảnh ngoại, trường đoạn hai vợ chồng Khoa và Tư Hậu chia tay trên chiếc cầu, ở trường đoạn này, do thiếu điểm nhấn cây cầu (nguyên tắc vật chuẩn), nên cũng chỉ được quay lướt qua, thiếu sự đặc tả hay ẩn dụ về sự chia ly của hai vợ chồng, cũng là ẩn dụ về sự chia cắt tạm thời. Vì vậy, một lần nữa, không gian có vật chuẩn cũng không được khai thác để tạo điểm nhấn chiều sâu cho tâm lý nhân vật. Cho dù tính cách của chị Tư Hậu có được phát triển một cách hợp lý từ tiêu cực tới tích cực, từ tự phát tới tự giác được thể hiện một cách chân thực thì vẫn có những điểm chưa hoàn chỉnh từ góc độ của TKMT. Tất nhiên, TKMT có thể có nhiều quan điểm khác nhau và mang tính lịch sử. Ở đây, sự phân tích xuất phát từ quan niệm của người nghiên cứu.

Cùng hướng xây dựng theo thủ pháp hiện thực này, phim *Con chim vành khuyên* (1962) đã đạt được những giá trị cao hơn khi những chi tiết ngoại cảnh

mang tính đặc trưng VN như: Bờ sông chạy dài với rừng tre đầy nắng đã gợi nhiều những hàm ý liên tưởng. Đầu tiên nó đã giới thiệu về hình ảnh quê hương nhân vật một cách rất khái quát, sau đó là nhấn vào các địa điểm mà sự kiện sẽ xảy ra. Bối cảnh trong phim *Con chim vành khuyên* đều dựa trên bối cảnh đã có sẵn: ngôi nhà, rừng tre, dòng sông, đôi bờ...nhưng được sử dụng một cách hợp lý đã tạo nên một phong cách trữ tình, chất thơ được toát lên từ bối cảnh hết sức chân thật. Điểm có vật chuẩn như bến sông và con đò đã trở thành điểm nhấn những hành động cao trào của bộ phim. Được xử lý tài tình, con chim vành khuyên trong phim không còn là vật đạo cụ bình thường nữa mà nó đã trở thành bạn diễn thân thiết của nhân vật. Đây là mối tương đồng và phối hợp sáng tác giữa biên kịch và họa sĩ TKMT từ kịch bản gốc đến hình ảnh. Trong trường đoạn cao trào bé Nga bị địch bắn, trước khi nhắm mắt, em đã thả con chim mà hằng ngày em vẫn chăm bẵm yêu quý bay lên bầu trời. Trong điểm nhấn quan trọng này, con chim không những đồng diễn với nhân vật mà đã trở thành biểu tượng của bộ phim. Ở đây, nhân vật (bé Nga) và đạo cụ diễn xuất (con chim vành khuyên) đã tạo nên một thể hòa quyện trong diễn xuất, phá bỏ khái niệm chính – phụ để tạo nên một biểu tượng hiếm hoi của tạo hình điện ảnh trong giai đoạn này: “Một bài thơ trên phim nhựa, giản dị, tuy chưa trọn vẹn, cả trăm phần, nhưng cũng đã tinh tế, không cầu kỳ mà sâu sắc...” [32, tr.205].

Qua sự phân tích này, chúng ta có thể thấy rõ, trên cơ sở hiện thực nhưng khi biết dùng một cách khéo léo thì những đạo cụ rất đời thường cũng có thể nâng lên trở thành những biểu tượng của điện ảnh. Vì vậy, có thể khẳng định không gian tâm lý giai đoạn điện ảnh Cách mạng không phải là chưa có, nhưng nó chỉ xuất hiện trong một vài phim hy hữu, nhưng đều là những phim tạo nên đột phá cho Điện ảnh Cách mạng VN (trước đây) và Điện ảnh VN (hôm nay).

Bước vào thời kỳ đổi mới, với quan niệm mới trong sáng tác, những không gian mang nặng yếu tố tâm lý mới thực sự rõ nét và đã trở thành hình thức chuyển đổi của dòng phim tâm lý. Để minh chứng cho luận điểm này, NCS sẽ đi vào ba phim cụ thể. Đầu tiên là phim *Bao giờ cho đến tháng Mười* (1984) của

đạo diễn Đặng Nhật Minh, là một bộ phim đã để lại những dấu ấn mạnh mẽ. Phim *Bao giờ cho đến tháng Mười* đã được bình chọn là một trong những bộ phim kinh điển của nền điện ảnh VN, là một trong 18 bộ phim châu Á xuất sắc mọi thời đại).

Phim *Tướng về hưu* (1988) là một phim xuất sắc được chuyển thể từ truyện ngắn cùng tên của nhà văn Nguyễn Huy Thiệp. Cũng như truyện ngắn, bộ phim *Tướng về hưu* có thể nhận xét như lời nhà văn Nguyễn Minh Châu "...Lời ai điều cho một thời văn nghệ minh họa" [64, tr.179]. Bộ phim đã được giải Bông sen bạc tại LHP VN lần thứ 9 (1990).

Phim *Sống trong sợ hãi* (2005) của đạo diễn Bùi Thạc Chuyên, đã đoạt 5 giải Cánh diều vàng 2005, danh hiệu "Phim xuất sắc" ở hạng mục "Tài năng trẻ châu Á" tại LHP quốc tế Thượng Hải lần thứ 9).

Ba bộ phim, được xây dựng trong những thời điểm khác nhau, dù còn nhiều ý kiến trái chiều nhưng đều xứng đáng là những tác phẩm tiêu biểu cho thời kỳ biến đổi rất quan trọng của điện ảnh VN ở thể loại tâm lý xã hội. Điện ảnh VN không thiếu những phim về đề tài này nhưng nhìn vấn đề với những quan niệm mới, đi vào lòng công chúng, có sáng tạo mang tính tác giả thì không nhiều phim có thể để lại dấu ấn như *Bao giờ cho đến tháng Mười*; *Tướng về hưu* trước đây hay *Sống trong sợ hãi* trong thời điểm phát triển của điện ảnh VN hiện nay.

Bao giờ cho đến tháng Mười là một bộ phim của đạo diễn Đặng Nhật Minh thực hiện vào năm 1984, như đã nói ở trên, nằm trong thời điểm chuyển giao từ giai đoạn bao cấp sang quá trình đổi mới. Đây là một thời điểm khá nhạy cảm nhưng lại có một sức lan tỏa rất lớn. Việc thể hiện hình ảnh một người phụ nữ có những nỗi đau, sự mất mát hoàn toàn khác với với những hình tượng phụ nữ quen thuộc trước kia. Thực tế, về hình thức, không có nhiều biến đổi quá xa lạ, bối cảnh vẫn những hình ảnh ấy: bến nước, con đò, cây đa đầu làng... nhưng được hòa quyện trong câu chuyện đã tạo nên những chuyển biến mạnh mẽ về cảm xúc cho người xem. Trên chuyến đò về nhà, tờ giấy báo tử ngay đầu phim,

một chi tiết nghệ thuật, ở khía cạnh nào đấy cũng là một đạo cụ đã giới thiệu hoàn cảnh của Duyên đang gặp phải, chồng cô đã hy sinh. Sự kết nối giữa chi tiết điện ảnh của nhà biên kịch, ý đồ khái quát của đạo diễn và sự thể hiện của TKMT đã kết nối thành một liên mạch sáng tạo hoàn chỉnh. Vẫn tờ giấy ấy, một lần nữa lại kết nối quan hệ vô tình của cô với thầy giáo Khang (người đi cùng chuyến đò) trở thành quan hệ có tình trong sự cảm thông sâu sắc. Không gian căn nhà Duyên, một căn nhà theo phong cách kiến trúc Bắc bộ với ba gian, hai chái. Kiến trúc căn nhà này không quá đặc biệt, thậm trí khá quen thuộc trong nhiều phim về đề tài nông thôn trước đây. Điểm biến đổi ở chỗ nó đã trở thành không gian phát triển diễn biến tâm lý của Duyên và những nhân vật trong gia đình. Bức vách liên thông giữa căn phòng của Duyên với nhà chính đã tạo nên sự xung đột về nội tâm của người phụ nữ, một bên là chồng đã hy sinh, một bên là gia đình với người cha già hằng ngày mong ngóng con và đứa con trai nhỏ hằng ngày mong ngóng thông tin của cha từ chiến trường. Không gian giằng xé về mặt tâm lý này đã dẫn đến việc Duyên đã quyết định nhờ thầy giáo Khang thay người chồng đã hy sinh của mình viết những lá thư gửi về nhà để mọi người yên lòng. Bỏ qua mọi nỗi đau, cô âm thầm chịu đựng gồm cả những lời dị nghị, đàm tiếu về mối quan hệ của cô với thầy giáo Khang. Một lần nữa, những lá thư của thầy giáo Khang đã trở thành vật kết nối, niềm hy vọng trong mối quan hệ gia đình, người ông mong con trai sớm trở về thăm nhà, người con luôn mong ước về món quà của cha, gia đình hy vọng người thân trở về trong ngày giỗ... chỉ có Duyên là âm thầm chịu đựng trong một sự thật chỉ có thể chia sẻ với thầy giáo Khang, một người tưởng như ngoài cuộc. Ở đây, lá thư (đạo cụ) đã tạo nên một sự đan xen về mặt tâm lý, chia cắt cảm xúc của các nhân vật, đặt quan hệ chỉ có khán giả mới trở thành người cảm thông nhất cho nhân vật. Đây là sự biến đổi trong việc dùng thủ pháp TKMT (chi tiết điển hình) đã tạo nên cấu trúc cảm xúc của các nhân vật.

Về mặt bối cảnh, như đã phân tích ở trên, hình thức thể hiện bối cảnh vẫn là thủ pháp hiện thực truyền thống nhưng đã được họa sĩ TKMT chuyển sang

một cung bậc khác, đó là chiều sâu của tâm linh. Đây là một cách nhìn mới, nhiều gợi mở.

Yếu tố tâm linh thứ nhất đó là không gian trong căn nhà Duyên đã được họa sĩ TKMT Nguyễn Văn Vỹ diễn tả như những mê cung: mê cung trong căn nhà Duyên sống, mê cung trong tâm tưởng người sống với người đã mất... Điểm khác biệt ở chỗ, trong những đan chéo của số phận nhân vật, bối cảnh đã lồng được “cái thực” và “cái ảo” hiện diện song song trên cùng một mặt phẳng thời gian, như một sự phân định cách chia hai khoảng không gian của nhân vật. Bối cảnh đã đặt nhân vật vào giữa hai thế giới: Âm và dương; thật và ảo; được và mất...trong tâm thức hoài niệm mang tính dân gian. Đây là một thành công của TKMT về không gian tâm lý [PLA, tr.163].

Yếu tố tâm linh tiếp theo chính là cái “thế giới tâm thức” thấm đẫm văn hóa làng, cái Miếu thờ Thành Hoàng làng được thể hiện như một đức tin của người ở lại. Trong bối cảnh ma mị ấy, xử lý bằng hình thức hiện thực mang tính trực giác của các họa sĩ dựng cảnh, tạo những làn khói nhẹ như sương trong ngôi miếu đã tạo nên sự gần gũi trong nhận thức của người xem cũng như nhân vật. Cái sức mạnh vô hình ấy được nhân vật sử dụng như một điểm tựa, một nơi ẩn nấp cuối cùng. Đó cũng là nơi thời trẻ họ hò hẹn, nơi chồng Duyên “đốt cánh diều” để gửi lại thời niên thiếu của mình ở đó. Một lần nữa, sự kết hợp giữa đạo cụ (cánh diều) và bối cảnh (ngôi miếu) đã được kết hợp một cách nhuần nhuyễn tạo nên sự hòa quyện giữa người sống và người đã ra đi. Ở và đi, được và mất, đều được hòa trong tâm thức ấy một cách dung dị qua chuyên ngữ của những hình ảnh chất lọc, giàu tính biểu cảm, tác động sâu lắng đến công chúng, đúng như một nhận định: “Tâm lý thời chiến của người xem không thể không chi phối các tác giả điện ảnh trong việc xử lý vấn đề sự thật cuộc sống và sự thật nghệ thuật” [15, tr.262]. Điểm này cũng là một thành công trong cách xử lý không gian hết sức tinh tế của TKMT.

Sự bình dị nhưng không kém phần linh thiêng ấy một lần nữa được thể hiện trong bối cảnh chợ Âm phủ, khi Duyên chạy đi tìm chồng. Không gian chợ

Âm phủ đã được các họa sĩ TKMT dàn dựng một cách công phu, một bối cảnh dân gian lung linh mộng mị nhưng cũng hết sức gần gũi. Trong không gian đêm với hàng nghìn ngọn nến là nơi Duyên gặp lại chồng, giữa hai thế giới. Cùng với nhân vật, bối cảnh ở đây hiện hữu đồng hành với trải nghiệm của nhân vật trong thế giới nội tâm của mình, trong nỗi đau riêng và những mất mát chung của dân tộc. “Niềm tin” đã được các nhà làm phim đẩy lên như một tâm thức chủ đạo xuyên suốt tác phẩm: niềm tin của người vợ về người chồng; niềm tin về sự sẻ chia giữa con người với nhau. Niềm tin ấy được biểu tượng cho trái tim lớn của những con người VN qua nhiều thế hệ, tạo nên một sức mạnh vô hình mà người xem chỉ có thể cảm thức, không thể bóc tách và gọi tên. Một lần nữa không gian tâm lý đã được đẩy lên một cách hết sức độc đáo, là điểm nhấn tạo nên thành công của bộ phim.

Thành công của phim *Bao giờ cho đến tháng Mười* nói chung cũng như TKMT nói riêng là sự chuyển hóa từ một câu chuyện tưởng như bình thường, qua ngôn ngữ điện ảnh đã trở nên một tác phẩm độc đáo mang đậm tâm thức về con người và dân tộc VN. Bối cảnh và đạo cụ trong phim cũng đã được chuyển hóa từ không gian minh họa sang một không gian tâm lý hoàn toàn khác biệt, tạo nên một quan niệm mới cho một thế hệ họa sĩ TKMT sau này.

Ra đời sau *Bao giờ cho đến tháng Mười*, *Tướng về hưu* (1988) là một phim tiêu biểu về sự đột phá của tư duy mới trong lĩnh vực điện ảnh. Bộ phim đã được chính nhà văn Nguyễn Huy Thiệp chuyển thể một cách khéo léo đã gọi được rất nhiều chất liệu cho điện ảnh. Trong tác phẩm này, ta có thể thấy rõ sức nặng của văn học có phần chiếm ưu thế hơn bàn tay nhào nặn của đạo diễn. Trên cơ sở này, họa sĩ TKMT Ngô Bích Hải cũng đã tạo dựng được những bối cảnh thành công với những ẩn dụ hết sức tinh tế. Ngay từ đầu phim, sự ẩn dụ đã được thể hiện một cách hết sức khái quát, ông tướng Thuấn trở về làng, bước vào cổng, đón tiếp ông là đàn chó Béc – giê háu đói, bị xích chồm lên nhe nanh sủa inh ỏi như muốn đe dọa khi ông bước vào nhà. Những đạo cụ sống (đàn chó) đã trở thành những mối đe dọa đầu tiên mang tính dự báo cho sự trở về này. Không

gian câu chuyện chủ yếu xảy ra trong căn nhà ở quê mà ông tướng trở về. Căn nhà ở đây đã được thiết kế trong một không gian tập trung với rất nhiều phòng được ngăn nhỏ, lúc đầu tưởng như bình thường nhưng khi kịch tính được đẩy lên nó như một dạng “tai vách mạch rừng”. Mọi câu chuyện trong nhà đều được phô ra, đóng lại nên sự bức bối trong một cuộc sống chung ngày càng trở nên ngột ngạt, từ đó mỗi số phận của từng nhân vật trong nhà dần dần được phát lộ. Không gian tâm lý dần dần được mở ra. Những chi tiết điển hình cùng bối cảnh cũng đã góp phần làm toát lên tính cách nhân vật. Những chi tiết ẩn dụ mang tính tương phản đã tạo nên bầu không khí đối lập trong nhà vị tướng. Đầu tiên là tiêu chuẩn mỗi người bốn mét vải quà ông mang từ chiến trường về, ông chia đều cho mọi người, chi tiết nhỏ nhưng đã khái quát được tính cách và con người ông, con người đã cống hiến gần như cả cuộc đời trong quân ngũ. Đối lập với những mét vải ít vật chất nhưng giàu tình người ấy là chiếc máy xay nhau thai mà Thủy, con dâu ông thường xuyên mang về xay nuôi chó. Sự đối nghịch này đã dần dần được đẩy lên cao trào dẫn đến việc ông tướng Thuấn ngày càng trở nên lạc lõng, lạc lõng ngay trong căn nhà của mình. Chiếc cầu thang đã trở thành biểu tượng xoay vần của thời cuộc, và cũng là nơi kết thúc cho số phận bế tắc của ông tướng một thời oai hùng nhưng không thể bắt nhịp được với những đổi thay đó. Đây chính là thành công về không gian tâm lý của bộ phim.

Ở đoạn kết phim, chiếc máy xay từ từ nghiền nát những nhau thai đầy máu và thịt tươi trong ánh sáng đặc tả đã trở thành thông điệp của bộ phim: Guồng máy khổng lồ của mặt trái thị trường đã nghiền nát đạo đức và phá bỏ nhân cách của con người. Đây là một chi tiết rất sáng tạo có sự tham gia của TKMT đã đem lại một thành công trong việc diễn tả không gian tâm lý của bộ phim [PLA, tr.164].

Nếu phim *Bao giờ cho đến tháng Mười* và phim *Tướng về hưu* cùng khắc họa tâm lý và những số phận của những con người sau chiến tranh thì trong giai đoạn đổi mới hiện nay, đạo diễn trẻ Bùi Thạc Chuyên cũng đã chọn cho mình một mảng đề tài tương tự: tâm lý con người sau chiến tranh. Nhưng chỉ có một

điểm khác biệt, đạo diễn đã chọn đối tượng ở phía bên kia chiến tuyến, sau thời gian cải tạo, nay đã trở về quê hương để phản ánh.

Phim sống trong sợ hãi (2005) miêu tả về một sĩ quan nguy tên là Tãi được ân xá cho về nhà bắt đầu cuộc sống mới. Với hai vợ, cuộc sống mới đầy mâu thuẫn và mặc cảm như vậy đặt lên vai một người đàn ông thất thế đã dẫn người đàn ông này đến những quyết định dường như không thể có với một người bình thường: vào khu đồn cũ tháo bom mìn còn sót đem đi bán phế liệu. Ở đây, bối cảnh bãi bom mìn trên những đồi cát trắng mênh mông của họa sĩ TKMT Vi Ngọc Mai và nhóm dựng cảnh đã tạo được hiệu quả thị giác rất ấn tượng, con người quá nhỏ bé trước sự sống chết. Không gian và nhân vật trong phim đã khiến người xem phải đặt ra câu hỏi: liệu con người có thể chiến thắng được hoàn cảnh? Trong thời khắc nghịch cảnh ấy, hằng ngày làm lùi trong bãi bom, Tãi (nhân vật) đã nghĩ ra cách tháo bom hiệu quả, an toàn hơn cách truyền thống. Trong hình ảnh ngọt ngào nhưng đầy thơ mộng, bối cảnh đã được tạo dựng đối lập ở nhiều góc độ một cách thuyết phục. Cạnh những vòng dây thép gai nhằng nhịt là căn nhà đầy tiếng cười của trẻ thơ. Đám bom mìn được gỡ đến đâu những vườn rau xanh mơn mớn mới mọc lên đến đó. Sự đối lập này, cộng thêm những quả bom chưa nổ nằm im lìm trên cát đã tạo được hiệu quả cho thấy sự nguy hiểm luôn rình rập nhân vật suốt ngày đêm. Bối cảnh và đạo cụ đã góp phần tạo nên không khí “sống trong sợ hãi” của bộ phim.

Khác với với sự bình yên trong căn nhà của Duyên trong *Bao giờ cho đến tháng Mười*, cũng không giống với sự bình yên giả tạo trong căn nhà của tướng Thuần, bối cảnh không gian của Tãi trong *Sống trong sợ hãi* luôn đầy sự xáo trộn và nhiều cung bậc cảm xúc khác nhau. Bối cảnh trong *Bao giờ cho đến tháng Mười* diễn tả những khoảng lặng giằng xé nội tâm của một mình Duyên để giữ sự bình yên tạm thời trong ngôi nhà mình. Bối cảnh trong nhà tướng Thuần diễn tả sự cô đơn đến lạnh lẽo trong căn nhà hai thế hệ không tìm được tiếng nói chung. Với nhân vật Tãi, bối cảnh được thể hiện mạnh với sự thô kệch và mộc mạc. Cái thô vụng này cũng gợi nên đặc tính của vùng miền đã được họa sĩ chọn lựa với

những đôi cát trắng chạy dài trong sự khắc nghiệt của những số phận. Không gian căn nhà chính của nhân vật cũng được tạo dựng đơn sơ, thô ráp như tính cách của nhân vật: Một cái nhà gỗ mộc với những vật dụng tối thiểu được dựng ngay sát cạnh bãi mìn. Anh ta ăn, ở, nuôi con và sinh hoạt vợ chồng luôn luôn trong sự sợ hãi cùng với những cạm bẫy quanh mình [PLA, tr.165].

Bao giờ cho đến tháng Mười được truyền tải theo mạch đơn tuyến và đi vào khai thác tâm lý dẫn vật bên trong của người phụ nữ, nên căn nhà của Duyên vẫn theo lối truyền thống. Trong *Tướng về hưu* thì bối cảnh trở thành một ngôi nhà chung nhưng đầy cách biệt, cách biệt về thế hệ, cách biệt về tư duy, cách biệt về lối sống... *Sống trong sợ hãi*, đúng như tên gọi của nó, không gian sống chỉ thẳng vào nỗi sợ của con người trước những cạm bẫy còn lại của chiến tranh vây quanh mình. Tính ẩn dụ được đạo diễn giảm đi và sự đa tuyến được tăng lên. Đây cũng là những quan niệm mới về TKMT. Nỗi sợ ấy đã đẩy những con người từ hai phía tưởng như không thể hòa nhập đến với nhau, chia sẻ cho nhau. “Chuyển đổi từ tư duy thời chiến sang tư duy thời bình không phải là sự từ bỏ những giá trị mà điện ảnh Việt Nam đã tôn thờ mà chính là tìm cách phát triển có hiệu quả trong những điều kiện mới” [15, tr.269].

Không gian trong *Sống trong sợ hãi* được biểu hiện mang tính biểu tượng bằng những ban thờ sơ sài luôn được mọc lên trên những mảnh đất vừa được tháo gỡ bom mìn: “máu người thấm xuống đâu, đất lành đến đó”. Trong những nỗi sợ hãi vô thức thường nhật đó, những con người như Tãi không có cái “Đức tin” nào để có thể dựa dẫm ngoài nỗ lực của bản thân để thoát khỏi số phận. Khác với sự tuyệt vọng không lối thoát trong căn nhà của tướng Thuần trong *Tướng về hưu*, trong cái ranh giới sống chết mong manh của mình, Tãi đã trốn tránh nỗi sợ bằng cách nào? Sex đã trở thành một cứu cánh cho nhân vật. Trong nỗi sợ hãi tột cùng từ bãi bom, anh tìm đến tình dục. Trong sự lạc lối, mất phương hướng trong cuộc sống, anh tìm đến tình dục. Trong sự hân hoan khi khai phá được mảnh đất mới, anh cũng tìm đến tình dục. Hai người vợ, một cách tự nhiên trở thành những vòng tay đón người đàn ông của mình trong lúc họ mất

thăng bằng nhất, bất an nhất. Ở đây, giá trị sex được đẩy lên như một chỗ dựa tinh thần để giải quyết hai yếu tố cơ bản cho nhân vật. Đầu tiên là giải tỏa những ức chế của nhân vật. Tiếp nữa là trong bối cảnh giữa sự sống và cái chết mong manh như vậy, trong nỗi sợ hãi, người đàn ông nỗ lực truyền giống là một biểu hiện cái bản năng về nhu cầu tồn tại, nhu cầu duy trì nòi giống. Vì vậy bối cảnh hai căn nhà của hai bà vợ có ý nghĩa đặc biệt đã được TKMT biến hóa thành những không gian tâm lý ngập tràn tính sex. Từ những đạo cụ đời thường như khung cửa, chiếc võng, nhà tắm... đều phải sẵn sàng cho yếu tố sex. Những hình thức thể hiện mạnh và trực diện như vậy chỉ có thể giải quyết được trong bối cảnh điện ảnh được đổi mới, khi cánh cửa kiểm duyệt được cởi mở hơn, và giá trị sex được đặt trong giá trị nghệ thuật mang tính nhân văn cao, hướng tới chân, thiện, mỹ. Với không gian như vậy, chỉ có phim *Sống trong sợ hãi* là một trong những phim hiếm hoi không bị hội đồng kiểm duyệt cắt bất cứ một cảnh sex nào vì nó phần nào đã đạt được những giá trị đó. Trong đó không thể không nhắc tới những nỗ lực thay đổi về quan niệm trong không gian tâm lý của TKMT.

Nhìn một cách tổng quát trong sự phân tích so sánh các phim thành công điển hình giữa hai giai đoạn, ta có thể thấy một mạch phát triển rất rõ của dòng phim tâm lý về mặt không gian TKMT: không gian minh họa – không gian gợi mở tâm lý – không gian tâm lý – không gian tâm lý đậm đặc tính biểu tượng. Đây là mạch biến đổi quan niệm sáng tác trong không gian TKMT thời kỳ đổi mới về phim đề tài tâm lý.

Trong tương quan như vậy, dù nội dung câu chuyện hoàn toàn khác nhau, tư duy kể chuyện khác nhau, thủ pháp nghệ thuật cũng khác nhau, nhưng xét trên mối tương quan về nhận thức và tư tưởng, ta có thể thấy rằng dù trong giới hạn nào, các họa sĩ TKMT đều cùng muốn hướng sáng tạo của mình đến cái bản chất nhất của con người, đó là niềm tin và sự thiêng liêng của mảnh đất nơi họ đang sống: “...không đơn giản chỉ để chơi trò chơi nghệ thuật mà bởi món nợ tinh thần đối với quá khứ, bởi nhiều vấn đề hiện tại có thể tìm câu trả lời, hoặc gợi ý câu trả lời từ những tháng ngày bi thảm trong quá khứ chiến tranh” [15, tr.245].

Biến đổi của TKMT từ không gian minh họa sang không gian tâm lý của các phim kể trên đã kế thừa được thành tựu của các bộ phim kinh điển của điện ảnh VN như *Chim vành khuyên*, *Chị Tư Hậu*... đồng thời đã có sự phát triển mới, tạo ra dấu ấn sâu sắc trong sự phát triển của điện ảnh dân tộc. Đó là những quan niệm mới về TKMT và cũng là cách nhìn mới nhiều gợi mở.

2.2. Biến đổi TKMT từ việc khắc phục ảnh hưởng hình thức không gian sân khấu sang khẳng định, tìm tòi, sáng tạo không gian điện ảnh hướng tới người xem (khảo sát một số phim đề tài lịch sử & dã sử cổ trang)

Nhìn vào toàn cảnh hơn 100 năm của lịch sử điện ảnh thế giới, có thể nói phim đề tài lịch sử ra đời rất sớm và là một bộ phận quan trọng trong quá trình phát triển của một nền điện ảnh: “Ngay từ buổi bình minh của nghệ thuật điện ảnh, phim lịch sử đã được triển khai như một dòng phim trụ cột, mà trước hết dòng phim này đã khai thác nguyên liệu từ các cuốn tiểu thuyết về đề tài lịch sử, các vở kịch về nhân vật lịch sử...” [46, tr.65]. Các bộ phim lịch sử không những có thể tạo nên những kiệt tác của một nền điện ảnh mà còn tôn vinh nhiều tên tuổi của những đạo diễn bậc thầy, cùng tên tuổi các họa sĩ TKMT lừng danh trợ thủ cho họ.

Về mặt tâm lý, con người luôn luôn hoài niệm về quá khứ, và cái quá khứ ấy luôn là những câu hỏi và thắc mắc có nhu cầu được giải đáp, trải nghiệm. Ngược dòng lịch sử chiếu bóng, lần đầu tiên con người được thưởng thức đại cảnh những trận đánh hoành tráng trong quá khứ mà trước đây chỉ được đọc và tưởng tượng trên những trang viết, rồi khán giả lại được chiêm ngưỡng những không gian cuộc sống của những con người thuở xa xưa, rồi bị hấp dẫn bởi những trang phục lạ mắt, cổ kính của quá khứ... đã được những nhà TKMT phục dựng lại, nói như nhà sử học Iec-gi Te-plex: “Ngồi trên ghế nệm của rạp chiếu bóng để tiến hành một cuộc du lịch vào quá khứ...” [46, tr.195]. Ngoài yếu tố giải trí, công chúng thường quan tâm đến phim lịch sử bởi nhu cầu tìm hiểu về những sự kiện đã xảy ra trong quá khứ còn nhiều điều cần lời giải đáp cũng như số phận uẩn khúc cần tìm hiểu của những nhân vật gắn liền với lịch sử. Với bất

cứ con người nước nào cũng vậy, đó là một nhu cầu khám phá. Chính vì vậy từ khi ra đời cho đến nay, phim truyện lịch sử vẫn là một nhu cầu cần thiết và có sức hấp dẫn đối với khán giả điện ảnh.

Phim lịch sử là dạng phim dựa trên sự thật lịch sử hoặc chất liệu lịch sử đã được công nhận qua sử sách ghi lại, có quyền hư cấu về mặt chi tiết ở nhiều mức độ khác nhau.

Điểm mấu chốt trong phim lịch sử, đặc biệt là dạng phim chính sử yêu cầu nghiêm ngặt về sự thật, cho nên tính hiện thực yêu cầu cố gắng đến từng chi tiết trong giới hạn có thể. Tính nghệ thuật và tính trí tuệ khoa học cũng được đòi hỏi rất cao nhằm tạo ra các tác phẩm có giá trị về nhiều mặt. Với vai trò của TKMT: “Nhiệm vụ của họ là phải tạo ra những bối cảnh giống như thật để nhân vật thể hiện toàn bộ hoạt động hành xử, giao tiếp của mình được quy định bởi nội dung của bộ phim” [47, tr.49] đồng thời: “...khẳng định được nét đặc trưng văn hóa, lịch sử của thời đại mà nội dung bộ phim, nhân vật của bộ phim đã tồn tại” [47, tr.49]. Tổng kết kinh nghiệm làm phim lịch sử của điện ảnh và truyền hình Trung Quốc, nhà biên kịch Trung quốc Lâm Tây Bình cho rằng: “Loại phim chính sử nghiêm túc nói về người thật, việc thật lấy bối cảnh thật và nhân vật thật của lịch sử trong đó 70% là thật và 30% là hư cấu nghệ thuật” [60, tr.32]. Đây là một công việc đòi hỏi rất nhiều sự cố gắng của họa sĩ TKMT về khả năng sáng tạo cũng như học thuật.

Phim dã sử là loại phim dựa trên chất liệu lịch sử hoặc dựa trên những chuyện truyền kỳ dân gian, phim loại này có thể hư cấu hoàn toàn về mặt tình tiết: “Phim dã sử lịch sử mang nhiều cái có thể có và cái phóng túng kỳ lạ li kỳ gây hấp dẫn thì có thể làm nhiều hơn khi có khả năng đầu tư nhằm mục đích thị trường là chính” [47, tr.59]. Khi lịch sử đã được điện ảnh hóa như vậy, theo một nhà điện ảnh Trung Quốc: “Dã sử cổ trang hư cấu nửa thật nửa giả trên nền lịch sử nhất định, hoặc nhân vật thật, người thật nhưng sự kiện hư cấu, hoặc sự việc có thật nhưng nhân vật hư cấu, với tỷ lệ 30% thật, 70% hư cấu. Các phim này

thường hướng đến việc đáp ứng thị hiếu thẩm mỹ cao, kết hợp khéo léo giữa nghệ thuật và yếu tố thương mại” [60, tr.33].

Trên thế giới, khái niệm về phim dã sử không định hình một cách thống nhất nhưng dòng phim này lại được các nền điện ảnh lớn trên thế giới sản xuất vì khả năng hấp dẫn của nó. Phim dã sử không cần nệ thực nên các nhà làm phim có thể tự do sáng tác và thể nghiệm.

Cần có sự nghiên cứu lịch sử cung phu, cần có tư liệu lịch sử, các hiện vật lịch sử đủ tin cậy... đồng thời phải có một nguồn kinh phí đáng kể mới có thể đến với đề tài phim lịch sử. Đó là chưa kể cần độ chín, sự trưởng thành nghề nghiệp của những người làm phim trong đó có họa sĩ TKMT.

Điện ảnh phim truyện VN từ khi có bộ phim truyện đầu tiên năm 1959 đến năm 2013, trải qua gần sáu mươi năm hình thành và phát triển chỉ sản xuất được hai mươi đầu phim lịch sử (điện ảnh & truyền hình) và hầu hết đều đang dừng ở mức độ kể, tả hoặc minh họa lại sự kiện chứ chưa thực sự trở thành những tác phẩm xứng tầm với lịch sử hào hùng của dân tộc. Ngoài những lý do khách quan đã nêu ở phần trên còn có những nguyên chủ quan khác. Theo nhà biên kịch Lưu Nghiệp Quỳnh thì khi làm phim lịch sử, những người làm phim: “Luôn gặp phản biện. Có những phản biện không chỉ làm nản chí những ai đã và đang dần thân vào dòng phim này, mà còn khiến các nhà đầu tư, các nhà phổ biến phim không dám mở hầu bao” [68].

Trước nhu cầu của người xem về đề tài lịch sử, không phải ngẫu nhiên nhiều vở diễn sân khấu đề tài lịch sử đã được quay thành phim như: *Trần Quốc Toản ra quân* (1971); *Thanh gươm cô đô đốc* (1976); *Thái hậu Dương Vân Nga* (1978); *Tướng quân Phạm Ngũ Lão* (1979); *Sóng Bạch Đằng* (1980)... Các bộ phim đều làm trên tinh thần thực hiện nhiệm vụ cách mạng, tuyên truyền giáo dục lòng yêu nước, phục vụ sự nghiệp chung của toàn dân tộc. Nhưng ở mức độ khác nhau, dù tôn trọng nguyên bản vở diễn, các nhà làm phim đều tìm cách điện ảnh hóa các vở diễn này.

Trong số các phim nêu trên, *Trần Quốc Toàn ra quân* (1971) được các nhà nghiên cứu cho rằng dù là phim sân khấu về đề tài lịch sử, nhưng là một trong những bộ phim đầu tiên đặt nền móng cho phim đề tài lịch sử của điện ảnh phim truyện VN. Bộ phim dựa trên vở chèo lịch sử Trần Quốc Toàn ra quân được đoàn chèo Nam Định dựng từ năm 1967, tác giả Hoài Giao, đạo diễn Đoàn Bá. Vở diễn là một mốc son của đoàn vì tạo được tiếng vang với khán giả trong và ngoài tỉnh. Chính vì vậy, năm 1971, vở diễn đã được chuyển thể và quay thành phim. Đây cũng là bộ phim đầu tay của Đạo diễn – NSND Bạch Diệp. Bộ phim cũng đã gặt hái được những thành công nhất định: giải Bông sen bạc LHPVN lần thứ hai (1973), và đặc biệt giải họa sĩ xuất sắc nhất đã được trao cho họa sĩ TKMT Đào Đức. Bộ phim cũng là dấu ấn đầu tiên cho thành công của TKMT điện ảnh về đề tài này.

Xem bộ phim *Trần Quốc Toàn ra quân* (1971) ta dễ dàng nhận ra có sự lúng túng và phụ thuộc vở diễn sân khấu của những người làm phim. Trong khi TKMT điện ảnh đòi hỏi sự chân xác thì TKMT sân khấu đầy tính ước lệ. Không gian của bộ phim vẫn ảnh hưởng của không gian sân khấu hoặc vẫn là không gian sân khấu, hóa trang vẫn chưa thoát được sự ước lệ của sân khấu, chỉ có đạo cụ và phục trang được thể hiện gần với điện ảnh.

Dù vậy bộ phim là một món ăn mới mẻ, tựa như quen mà lại lạ, khác với sân khấu dù còn hạn chế chưa bước ra được khỏi sân khấu thành một tác phẩm điện ảnh độc lập. Hạn chế về diễn xuất, hạn chế về không gian diễn xuất, hạn chế về động tác máy... Về mặt TKMT, cho dù có nhiều nỗ lực để hiện thực hóa bối cảnh và giải thưởng TKMT phim truyện điện ảnh dành cho họa sĩ Đào Đức là một sự ghi nhận nhưng không gian của bộ phim vẫn ảnh hưởng rất nặng tính sân khấu ước lệ với bức bối gỗ dán... Sự nghiên cứu tư liệu lịch sử chưa đủ sâu, điều kiện nguồn kinh phí hạn hẹp, bởi thế không gian hiện thực được tạo dựng khó có thể đủ sức thuyết phục.

Nếu nhìn ra thế giới, trước khi điện ảnh VN đến với đề tài lịch sử đã có những kiệt tác ở loại hình này như *Ben-Hur* (phim Mỹ-1959), đạo diễn William

Wyler và *Chiến tranh và hòa bình* (phim Liên Xô-1965), đạo diễn Sergei Bondarchuk... Nói điều đó để thấy, trong loại hình này, điện ảnh VN còn đang ở một khoảng cách khá xa so với họ, đặt trong tương quan so sánh là một sự khập khiễng.

Nghệ thuật luôn phát triển trên sự phát triển của xã hội: "...sản xuất nghệ thuật luôn luôn là sự sản xuất dựa trên trình độ phát triển xã hội nhất định" [52, tr.30]. Ở thời điểm ban đầu ấy, do điều kiện có hạn, tính thuyết phục về không gian lịch sử của bộ phim không cao (không gian sân khấu), nhưng tác phẩm ban đầu này cũng đã làm tròn nhiệm vụ của mình trong điều kiện có thể. Công chúng hoàn toàn chấp nhận không gian và nhân vật lịch sử như vậy.

Phim đề tài lịch sử VN những năm đầu thời kỳ đổi mới - (Khảo sát từ hai phim Thăng Long đệ nhất kiếm và Đêm hội Long Trì).

Bối cảnh xã hội & những tác động từ thị trường điện ảnh: Khi VN bước sang giai đoạn đổi mới, cơ chế thị trường và sự cắt giảm ngân sách của nhà nước làm cho phim truyện điện ảnh gặp muôn vàn khó khăn. Trong khi điện ảnh phim nhựa rơi vào khó khăn, khủng hoảng thì phim truyện được quay bằng băng video ra đời. Nó đã góp phần hướng các nhà làm phim đến thị trường giải trí đầy cạnh tranh, trong đó đã hướng đến một số thể loại phim rất ít được sản xuất trước đây ở thời kỳ bao cấp như: lịch sử, dã sử hay võ thuật...Hàng loạt những bộ phim dã sử võ hiệp đã ra đời. Có thể kể đến các phim truyện video như *Lửa cháy thành Đại La* (1990), *Tráng sĩ Bồ Đề* (1990)... phim nhựa như *Thăng Long đệ nhất kiếm* (1990). Ngay cả hãng phim nhà nước trong cơn khủng hoảng vẫn "xuất thần" cho ra đời *Đêm hội Long Trì* (1989) mà đến nay vẫn là một trong những phim tạo dấu ấn của dòng phim này.

Xã hội đổi thay đã tạo điều kiện thỏa mãn nhu cầu thưởng thức nghệ thuật đa dạng của công chúng. Nhiều tác phẩm điện ảnh, trong đó có nhiều tác phẩm đỉnh cao nhờ chủ trương đổi mới, mở rộng giao lưu văn hóa đã đến được với người xem. Người xem VN đã có quyền tự lựa chọn những tác phẩm mà họ thích để xem, và tự do khen chê. Quyền hưởng thụ điện ảnh của công chúng được phát

huy, mở rộng, nhu cầu điện ảnh này đã kích thích rất lớn đến sự chuyển đổi trong nhu cầu sản xuất điện ảnh. Quan hệ giữa khán giả và nhà làm phim mới thực sự bắt đầu: “Sự áp đặt nghệ thuật đã kìm hãm đáng kể sự phát triển bình thường của nhu cầu và thị hiếu điện ảnh công chúng trong một thời gian dài” [38, tr.298].

Quan niệm về nghệ thuật khác nhau sẽ dẫn đến những phương pháp sáng tác khác nhau. Trong phần này NCS sẽ đưa ra hai trường hợp phim điển hình là *Thăng Long đệ nhất kiếm* (1990) và *Đêm hội Long Trì* (1989) để phân tích diễn giải những biến đổi về phương pháp sáng tác TKMT trong giai đoạn này.

Thăng Long đệ nhất kiếm (1990): là một bộ phim mở đầu cho dòng phim giải trí với đề tài lịch sử. Bộ phim được ra đời trong giai đoạn phim “Mỳ ăn liền” với vốn tư nhân của gia đình nghệ sĩ Lý Huỳnh sản xuất đã có những thành công về mặt tài chính và được đông đảo khán giả đón nhận. Phim *Thăng Long đệ nhất kiếm* với mục đích rất cụ thể: Mượn dấu mốc lịch sử để phát triển tuyến truyện nhằm tạo ra một câu chuyện hấp dẫn người xem. Phim tái hiện lại hình ảnh vua Quang Trung tiên quân ra Bắc đại phá 20 vạn quân Thanh, giải phóng Thăng Long trong những ngày đầu xuân Kỷ Dậu (1789).

Khác với *Thăng Long đệ nhất kiếm*, phim *Đêm hội Long Trì* (1989) là một phim lịch sử đầu tiên đúng nghĩa của phim truyện điện ảnh VN. Là một bộ phim đề tài lịch sử hiếm hoi được sản xuất trong giai đoạn khó khăn nhất của điện ảnh nhà nước nhưng lại là một phim lịch sử được đánh giá cao về sự nghiêm túc, chững chạc và có giá trị nghệ thuật. Với hình thức *điện ảnh hóa lịch sử* - ở dạng này, lịch sử không chỉ được tái hiện trên bề mặt của các sự kiện mà còn được soi rọi ở nhiều góc nhìn khác nhau. Những sự thật bị các sử quan hữu ý hay vô tình che khuất, ở khu vực “vùng tối” của lịch sử được đặc biệt quan tâm. Những bí ẩn và xung đột của lịch sử được phân tích, để rồi lịch sử được ngưng tụ ở chiều sâu trong số phận con người. Từ đó, khán giả có thêm nhiều thông tin mới và có thể tự giải mã hoặc nhìn vấn đề theo cách riêng của mình. Với hình thức thể hiện này thì không gian sáng tác của các nhà làm phim đã được mở ra hơn rất nhiều.

Với hướng đi như vậy, các họa sĩ TKMT có thể khai thác triệt để các không gian mâu thuẫn và xung đột của các tuyến nhân vật. Hình thức này đã hoàn toàn thoát khỏi sự mô phỏng hay minh họa lịch sử. Trong *Đêm hội Long Trì*, cái ác được đẩy đến tận cùng thú tính của nó qua nhân vật Cậu Trời - Đặng Lân, và phía sau đó là mưu đồ và thủ đoạn của người đàn bà đẹp Tuyên Phi Đặng Thị Huệ. Để tiếp cận với thể loại kịch bản lịch sử này, bộ phim đã không khai thác các cảnh hoành tráng, trong phim không có những đại cảnh chiến trận với những đội quân voi, ngựa...mà khai thác tâm lý nhân vật, truyện người, truyện đời, truyện hậu cung, những mối quan hệ đan xen. Đây là giải pháp phù hợp nhất cho điều kiện xây dựng bối cảnh của bộ phim. Điểm này khác với *Thăng Long đệ nhất kiếm*. Phim *Thăng Long đệ nhất kiếm*, TKMT chỉ tập trung vào các phân ngoại cảnh, phần lớn bỏ qua nội cảnh, dù vậy phần đại cảnh vẫn thể hiện khá sơ lược. Ở phim *Đêm hội Long Trì*, TKMT đi sâu vào các nội cảnh và thuyết phục người xem bằng tổng thể những chi tiết được nghiên cứu kỹ lưỡng. Để làm được điều này, TKMT phim *Đêm hội Long Trì* đã giải quyết được hai việc: thứ nhất, dựa vào tư liệu lịch sử dàn dựng được cung vua phủ chúa một cách thuyết phục, người xem không còn cảm giác TKMT ảnh hưởng của sân khấu (điều mà một số phim sân khấu về đề tài lịch sử trước đây như *Trần Quốc Toản ra quân* mắc phải). Ngoài việc phải tìm hiểu đúng không gian và thời gian của thời điểm lịch sử, TKMT còn phải tạo được cái không khí của thời phong kiến đang trên đà mục nát mà muốn làm được điều này, họa sĩ TKMT phải giải quyết được yếu tố thứ hai - Tìm được chìa khóa để giải mã không gian, tính cách nhân vật. Phải giải quyết được hai yếu tố này, người họa sĩ mới có thể tạo ra cái không khí lịch sử mà kịch bản phim đòi hỏi. Những điểm nhấn về đạo cụ trong bối cảnh đã phần nào khái quát được tính cách của nhân vật. Trong nội cung của chúa Trịnh Sâm, để thể hiện tính cách một ông chúa thích văn hóa Trung Hoa, họa sĩ Đào Đức đã cho treo ở sau sập của chúa bức tranh “Những cô kỹ nữ” bằng lụa lớn. Bức tranh những cô gái đánh đàn hờ hang này đã thể hiện rõ nét tính cách của ông chúa phóng đãng nhưng rất yêu thích văn nghệ [PLA, tr.164]. Cùng hướng thể hiện

khái quát điển hình này, chiếc giường được quây rèm luôn được đem đi theo Cậu Trôi- Đặng Lân để tiện cường hiếp con gái nhà lành gặp trên đường đã trở thành biểu tượng cho một kẻ được dung dưỡng trong một xã hội phong kiến mục nát.

Để thực hiện được những bối cảnh thuyết phục, các họa sĩ TKMT phim *Đêm Hội Long Trì* đã mất gần hai năm nghiên cứu tại các bảo tàng, địa danh, di tích lịch sử như đền, chùa, miếu, dinh thự, cung điện, lăng tẩm... đặc biệt là ở Hà Nội và Huế để tìm những nét đặc trưng có liên quan về kiến trúc. Đạo diễn Hải Ninh tâm sự: “Chỉ riêng việc nghiên cứu trên giấy cũng đã mất một hai năm mới hy vọng phác lên được một phần diện mạo bên ngoài (bối cảnh, phục trang, đạo cụ...) của triều đại cần tái dựng” [37, tr.125]. Điểm này những phim giải trí như *Thăng Long đệ nhất kiếm* ở thời điểm này không đặt ra. Nếu *Thăng Long đệ nhất kiếm* dùng phục trang sân khấu cải lương phục vụ cho phim để giảm kinh phí, thì *Đêm hội Long Trì* đã chọn một hành trình gian nan hơn rất nhiều: Nghiên cứu TKMT trên nền tảng vốn cổ dân tộc.

Chúng ta đã từng có ít nhiều kinh nghiệm trong thiết kế phục trang truyền thống, phục trang cổ trong lĩnh vực sân khấu nhưng với phim lịch sử của phim truyện điện ảnh thì kinh nghiệm thiết kế phục trang vẫn là một khoảng trống lớn. Với *Đêm hội Long Trì*, vấn đề đặt ra trong thiết kế là phải làm sao phục hiện được các y phục quan trọng, then chốt của phim như y phục của Chúa Trịnh Sâm, Tuyên phi, Quận chúa, Cung phi trong cung cấm, cho đến trang phục các quan đại thần, tướng sĩ... TKMT của phim đã định hướng: “Phục trang không được phép lai căng, giống Tàu, giống Nhật mà phải tìm ra bản sắc dân tộc Việt Nam, dù nằm trong tổng thể nền văn hóa phương Đông, nhưng nhất định phải Việt Nam” [37, tr.63]. Có thể nói, các di sản văn hóa còn sót lại thông qua các công trình kiến trúc cổ, đền, miếu, di chỉ lịch sử... đã là những cơ sở khảo cứu quý báu để các họa sĩ TKMT có thể thừa hưởng và khai thác. *Đêm hội Long Trì* đã đánh dấu một bước chuyển mình về hình thức sáng tác.

Muốn hoàn thành tổng thể kiến trúc của bộ phim, đạo diễn và họa sĩ TKMT sau quá trình tìm hiểu và khảo cứu phải thống nhất về không gian tổng

thể của kinh thành thời Lê-Trịnh, nó phải hết sức cụ thể và điển hình. Để lập một không gian kinh thành Lê-Trịnh trên cơ sở cải tạo từ cảnh thật là một việc vô cùng phức tạp của TKMT. Thiết kế phải phối hợp giữa cảnh của Văn Miếu - Quốc Tử Giám, Hà Nội với cố đô Huế. Họa sĩ TKMT phải dựa vào không gian ngoại cảnh của các khu lăng tẩm của vua Minh mạng, Tự Đức... để tạo quần thể kiến trúc mang tính cung đình. Phần đặc tả, thâm diễn sâu về kiến trúc cụ thể, trang trí nội thất với các họa tiết hoa văn phải dựa vào cải tạo ở các đền chùa mang kiến trúc thời Lê ở Hà Nội. Trong khi đó *Thăng Long đệ nhất kiếm* sự kiện xảy ra ở phía Bắc nhưng vẫn tận dụng quay ngoại cảnh ở miền Nam. Nội cảnh cung điện, phủ chúa, đạo diễn và họa sĩ vẫn dùng nội cảnh của sân khấu và chỉ dựng một cổng thành chính cho cảnh quay kéo quân vào Thăng Long (cổng thành dựng khá sơ sài, tính thuyết phục không cao). Với quan niệm và cách tiếp cận khác nhau như vậy, điểm dễ nhận thấy là dù cùng loại phim đề tài lịch sử nhưng hướng sản xuất của hai bộ phim hoàn toàn khác nhau.

Qua trục lịch sử, ta cũng có thể so sánh thấy sự biến đổi rất lớn trong sự trưởng thành của cá nhân họa sĩ Đào Đức. Từ phim *Trần Quốc Toản ra quân* (1971) đến *Đêm hội Long Trì* (1989) là một khoảng cách chuyển mình biến đổi từ cách nhìn, quan niệm về đặc trưng TKMT phim truyện điện ảnh, quan niệm về sự chân thực lịch sử, quan niệm về tính hoành tráng và sự kết hợp cả nghệ thuật đương đại... trong TKMT, điều này đã tạo nên thành công của bộ phim cũng như dấu ấn của công tác TKMT của phim truyện đề tài lịch sử VN.

Bộ phim *Thăng Long đệ nhất kiếm* chọn mô hình kiếm hiệp Hồng Kông để đánh vào thị hiếu khán giả. Phần nghiên cứu lịch sử bị xem nhẹ, yếu tố võ thuật được đưa lên hàng đầu. Bộ phim chỉ lấy lịch sử là điểm tựa, sự đầu tư về TKMT không thể hiện tính chân thực. Phải chăng, ngay từ bước đầu tiên, bộ phim đã xác định mục đích rõ ràng là giải trí và nhằm vào lượng khán giả bình dân, nên bối cảnh và phục trang nhân vật trong phim đều chưa được chăm chút và coi trọng đúng như nó cần có. “Những mẩu lịch sử đứt đoạn, thiếu kết dính; những nghiên cứu không đến đâu đến đâu về lịch sử, sự khai thác khá lộ bịch

ngôn ngữ, trang phục, cách ứng xử... của thời đã qua khiến xu hướng phim này bị nhiều nhà phê bình điện ảnh phê phán là “dã sử” – giả vào sử” [38, Tr.172]. Nhưng trong một giới hạn nào đó bộ phim đã thành công với mục tiêu đặt ra: “giải trí & thương mại”. Đây cũng là một điểm biến đổi mới về quan niệm mà TKMT giai đoạn trước chưa có: Không gian bối cảnh phục vụ tính giải trí. Từ quan niệm như vậy nên phim *Thăng Long đệ nhất kiếm* cũng đã tìm cho mình một hình thức thể hiện phù hợp.

Phim *Đêm hội Long Trì* không hẳn đã là một kiệt tác điện ảnh, nhưng ở một góc độ nào đó, bộ phim là một đại diện cho một quy trình điện ảnh hàn lâm, sản xuất nghiêm túc với một kịch bản thuyết phục về nhân sinh với những số phận bi thảm nhưng vẫn hàm chứa những giá trị nhân văn rõ rệt. Trên hết, đây là bộ phim đề tài lịch sử đầu tiên “sáng tác trên cơ sở chân thực, giống thực và có tài liệu lịch sử”. Nó đúng với một sản phẩm điện ảnh kinh điển mà chỉ đến *Đêm hội Long Trì*, chúng ta mới có điều kiện sản xuất một bộ phim như vậy. Đây cũng là một thành tựu biến đổi lớn của TKMT phim truyện VN trong đề tài phim lịch sử: Không gian các bộ phim không chỉ khắc phục được sự ảnh hưởng của không gian sân khấu mà đã chuyển mình sang không gian điện ảnh một cách đúng nghĩa. Ở đây, sự biến đổi còn thể hiện ở khát vọng tìm tòi không gian lịch sử chân thực đậm ngôn ngữ điện ảnh.

Kỷ niệm 1000 năm Thăng Long - Hà nội đã qua, dấu ấn đọng lại từ những phim lịch sử được làm nhân 1000 năm Thăng Long – Hà Nội không nhiều từ số lượng cho đến chất lượng. Nhưng không phải không có những tác phẩm kế thừa được thành tựu của TKMT của *Đêm hội Long Trì*. Phim *Long thành cầm giã ca* (2010) là một tác phẩm như vậy.

Long thành cầm giã ca (2010) là một phim đề tài lịch sử của đạo diễn Đào Bá Sơn, lấy bối cảnh lịch sử giai đoạn từ 1783 – 1813. Kịch bản phim *Long thành cầm giã ca* chỉ dùng lịch sử như một điểm tựa. Các tác giả dạng phim này chỉ mượn đề tài lịch sử để truyền tải một thông điệp, một tư tưởng, một quan điểm thẩm mỹ. Qua đó, những nhà làm phim sáng tạo ra một thế giới riêng lấy

chất liệu từ lịch sử nhưng tái hiện lịch sử không phải là mục đích chính, thay vào đó là câu chuyện về con người, là sự thăng hoa, tự do sáng tạo của các nhà làm phim. Đây cũng là một điều kiện tạo đất sáng tạo cho các nhà TKMT, họ được thả sức tưởng tượng về không gian, kiến trúc, phục trang, đạo cụ của nhân vật... Những chi tiết và đồ vật trước kia chỉ có trong trí tưởng tượng thì nay có thể biến thành hiện thực sống động cùng với nhân vật.

Câu chuyện của bộ phim *Long thành cầm giả ca* được xây dựng dựa trên lịch sử triều đại cuối Lê đầu Nguyễn. Truyện phim dựa trên một bài thơ chữ Hán của đại thi hào Nguyễn Du, khắc họa cuộc sống đầy biến cố của người dân VN trong thời kỳ phong kiến thông qua chuyện tình nhiều bi kịch của Tố Như (tên chữ của Nguyễn Du) và người con gái tên Cầm. Phim được làm từ kịch bản giành giải nhất của NSUT Văn Lê trong cuộc thi "Kịch bản kỷ niệm 1000 năm Thăng Long - Hà Nội". Thấu hiểu những thách thức khi thực hiện phim đề tài lịch sử VN, Họa sĩ Nguyễn Trung Phan và họa sĩ Nguyễn Mạnh Đức đã tập trung khai thác bối cảnh hướng vào yếu tố tâm lý, cảm xúc con người thể hiện qua câu chuyện tình của Nguyễn Du để khiến người xem rung động, chứ không sa đà vào các cảnh chiến tranh, khói lửa. *Long thành cầm giả ca* là một kịch bản đòi hỏi phải tạo dựng lại không khí của xã hội VN cổ xưa từ những trò chơi dân gian quen thuộc đến những điệu hát chầu văn, ả đào, các bài đồng dao... của đất Bắc kỳ xa xưa. Làm thế nào để tạo ra một không khí “thuần Việt” cho bộ phim trong điều kiện vẫn chưa có trường quay và cũng sẽ không phụ thuộc vào trường quay ở nước ngoài là những vấn đề đặt ra cho TKMT. Do vậy, chọn cảnh một cách chi tiết, nhiều nơi, nhiều vùng miền là một giải pháp mà đoàn làm phim lựa chọn. Đây cũng là một điểm tiếp thu những kinh nghiệm dẫn đến thành công từ *Đêm hội long trì* trước đây. Đạo diễn Đào Bá Sơn tâm sự: “Chúng tôi ra Bắc chọn cảnh nhiều lần. Có nhiều đêm không thể chợp mắt được với bao suy nghĩ trong lòng... Vẫn biết rằng “đụng” đến thi hào Nguyễn Du là đụng đến cái hồn văn nghệ của dân tộc. Bởi vì ông là một thi sĩ, một đại thi hào của dân tộc. Một danh nhân văn hóa đã được thế giới công nhận” [61, Tr.178].

Với một câu chuyện trải dài về mặt lịch sử đầy biến động như *Long thành cầm giả ca* thì bối cảnh từ phủ chúa, quan lại đến nhà bình dân, từ cảnh ăn chơi nơi thị thành đến cảnh binh đao chạy loạn... tất cả đều phải tạo dựng lại một cách nghiêm túc: “Phim về Thăng Long mà Thăng Long không còn nữa. Phải tạo dựng được không khí lịch sử, thành quách luôn bị đốt phá, dân chúng chạy loạn liên miên. Mười một dinh thự công hầu khanh tướng trong đó có nhà tể tướng Nguyễn Khanh bị đốt phá...” [61, Tr.179]. Tất cả những yêu cầu đó đều là những thách thức đặt ra cho TKMT của bộ phim.

Ta có thể dễ dàng nhận ra việc liên kết với các công trình văn hóa tư nhân như Việt phủ Thành Chương, Thiên đường Bảo Sơn... làm bối cảnh của đoàn phim *Long thành cầm giả ca* là một phương án sáng tạo, khả thi trong hình thức thể hiện mang dấu ấn của thời kỳ đổi mới [PLA, tr.165].

Dù vậy *Long thành cầm giả ca* vẫn không tránh khỏi một số sai sót không đáng có. Hóa trang của phim thực sự chưa được quan tâm như nó cần phải có. Hai nhân vật Tô Như - Cầm khi về già không có đủ sự thay đổi rõ rệt so với lúc trẻ. Những nét nhăn trên khuôn mặt của hai nhân vật không được làm rõ rệt về chi tiết khiến cho quá trình trải nghiệm cuộc sống phong trần của hai nhân vật này trong cơn biến loạn của thời cuộc chưa thực sự thuyết phục. Những khuôn mặt của các nhân vật phụ trong cuộc binh đao cũng chưa toát lên được không khí tàn khốc và hỗn loạn của thời cuộc. Nếu nhìn nhận hóa trang, phục trang là một bộ phận không tách rời của TKMT góp phần tạo nên không khí chân thực của phim thì đây là một hạn chế.

Là bộ phim đề tài lịch sử được chọn chiếu trong lễ khai mạc “Những ngày phim VN kỷ niệm 1000 năm Thăng Long - Hà Nội”, *Long thành cầm giả ca* là một trong những phim đề tài lịch sử hiếm hoi được đánh giá tốt trong loạt phim cùng đợt kỷ niệm này. Nhà biên kịch Lê Phương nhận xét: “Long thành cầm giả ca là bộ phim thành công nhất trong loạt phim lịch sử nhân dịp 1000 năm Thăng Long” [68].

Sự biến đổi của TKMT trong các bộ phim đề tài lịch sử thể hiện sự nhận thức đặc trưng TKMT phim truyện điện ảnh, sự tìm tòi, sự khắc phục ảnh hưởng của không gian sân khấu, sự khẳng định không gian điện ảnh trên hành trình tới khán giả của mình. Đây là bước chuyển mình rất lớn về phương pháp sáng tác.

2.3. Biến đổi TKMT từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn sang sự tìm tòi các góc nhìn không gian biểu tượng (khảo sát một số phim đề tài chiến tranh)

Như đã trình bày ở phần đầu, điện ảnh VN ra đời trong chiến tranh nên trong một thời gian dài nó phát triển theo cách thức của thời chiến và chịu tác động tâm lý cùng mỹ học thời chiến. Đề tài chiến tranh luôn là đề tài truyền thống của phim truyện điện ảnh VN. Điều này bắt đầu từ những nguyên do rất cơ bản. Thứ nhất: Trong bối cảnh lịch sử như vậy, đề tài chiến tranh luôn là cảm hứng sáng tạo mạnh mẽ của các nhà làm phim. Thứ hai: Trong cuộc chiến tranh khốc liệt, chiến tranh là đề tài lớn làm thu hút sự quan tâm của người xem VN. Thứ ba: Bối cảnh chiến tranh dường như luôn có sẵn từ các vùng miền. Ký ức và hình ảnh của chiến tranh vẫn hiện diện trong mọi ngõ ngách của đời sống. Chính vì vậy, nếu nhìn lại một cách khách quan, khai thác đề tài chiến tranh là một lợi thế của phim truyện điện ảnh VN.

Để có thể thấy bối cảnh chiến tranh có sẵn thông qua TKMT đã có vai trò quan trọng như thế nào, ta có thể khảo sát bộ phim *Em bé Hà Nội*.

Em bé Hà Nội (1974), là bộ phim về một em bé đi tìm gia đình trong những ngày đế quốc Mỹ dội bom B52 xuống thành phố Hà Nội. Từ cấu trúc truyện phim, tính cách nhân vật, cho đến dàn dựng TKMT đều được các nhà làm phim cố gắng thể hiện theo hướng đưa khán giả hòa nhập vào không khí Hà nội những ngày khói lửa chiến tranh mà ở đó họ vừa là người trong cuộc, là nạn nhân và họ là những người chiến thắng.

Ở đây các nhà làm phim đã tận dụng được lợi thế của thời điểm lịch sử, những bối cảnh sẵn có mà bom đạn đã gây ra. Với khả năng kinh tế nghèo nàn của xưởng phim truyện VN lúc đó nếu muốn xây dựng một bối cảnh như vậy,

chắc chắn không thể làm được. Nói một cách khác, giữ nguyên cái không khí ấy thôi, chiến tranh đã đầy ắp trong từng cảnh phim. Để thực hiện được bộ phim, TKMT và đạo diễn đã lên một kế hoạch nhằm phát huy hết các góc độ “nghệ thuật hóa bối cảnh” của một Hà Nội bị bom tàn phá đến khủng khiếp, để người xem có thể cảm và sống trong tác phẩm. Muốn đạt được hiệu quả nghệ thuật chân thực phải có sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa dàn dựng, bối cảnh và tạo hình trên cơ sở thực trạng có sẵn. Hình thức này rất gần với chủ nghĩa “Tân hiện thực” của điện ảnh Ý. Điểm quan trọng là những nhà làm phim phải tìm được hạt nhân nghệ thuật của bộ phim, ở đây là hình tượng cuộc chiến tranh và nhân vật có thể khái quát hình tượng đó. Vấn đề đặt ra cho tạo hình mỹ thuật ở đây không phải là sự hoành tráng trong dàn dựng mà là sự chất lọc, tìm ra những điển hình, điển hình của không khí phim, điển hình của đạo cụ nhân vật: “Hình ảnh cây đàn không lúc nào rời khỏi tay em bé trong phim đã trở thành điều nhức nhối với người xem. Nó vừa lạc lõng lại vừa sáng chói giữa bom đạn ác liệt của chiến tranh” [37, tr.179]. Ở đây, TKMT của *Em bé Hà Nội* đạt được không khí chân thực của bộ phim. Điểm này đã tạo nên thành công của tác phẩm.

Toàn bộ không gian trong từng thước phim, trên chặng đường em bé Ngọc Hà chạy từ nơi sơ tán về nhà cũ, đã được chọn lọc rất điển hình: toàn cảnh những hố bom giặc Mỹ ném xuống ở ngoại thành Hà Nội, cầu Long Biên. Cảnh hoang tàn đổ nát ở nhà ga Yên Viên, chiếc cầu phao Chương Dương lúc nào cũng vang lên tiếng loa báo động, mảnh tường của chính nhà Ngọc Hà với những hố bom khoan sâu xuống lòng đất, những bức tường bị bắn lỗ chỗ, những đồng gạch vụn ngổn ngang...tất cả làm nền cho một Hà Nội quật cường với một sức sống mãnh liệt. Tất cả những chi tiết này cộng hưởng với nhau tạo nên sức sống của bộ phim.

Với hình thức lợi dụng ngay bối cảnh có sẵn, trong không khí thời sự còn đang nóng hổi, máy quay đã đi thẳng ra đường phố. Họa sĩ TKMT đã lợi dụng được hiện trạng chiến tranh còn đọng lại. Những nét phim được quay ngay sau trận bom. Diễn viên được diễn ngay trên bối cảnh đổ nát. Với cách tiếp cận như

vậy, những bối cảnh sẵn có này đã thổi một luồng sinh khí vào bộ phim và tạo cho nó một sức thuyết phục vô cùng lớn. Người xem như được bước vào phim, sống trong phim. Đây là một thành công rất lớn về mặt nghệ thuật thể hiện không gian trong phim chiến tranh của giai đoạn trước.

28 năm sau kể từ khi bộ phim *Em bé Hà Nội* (1974) ra đời, năm 2002 điện ảnh VN lại có một bộ phim truyện về trận chiến của quân và dân ta chiến thắng pháo đài bay B52 của Mỹ. Đó là phim *Hà Nội 12 ngày đêm* của đạo diễn Bùi Đình Hạc. Đúng về phương diện TKMT, lợi thế về bối cảnh chiến tranh có sẵn như phim *Em bé Hà Nội* đã không còn nữa. Bởi chiến tranh đã lùi xa.

Hà Nội 12 ngày đêm (2002) có một diễn tiến đa tuyến, nhiều chủ thể trong 12 ngày Mỹ ném bom ác liệt thủ đô Hà Nội. Đây là một phim được đầu tư, chuẩn bị kỹ lưỡng, thể hiện rất công phu trong suốt 5 năm trời, với mục đích tái hiện một phần trận Điện Biên Phủ trên không - một cuộc chiến đấu ác liệt của nhân dân Hà Nội chống lại cuộc tập kích chiến lược bằng máy bay B-52 của đế quốc Mỹ vào cuối tháng 12 năm 1972. Với kinh phí lên đến 7 tỷ, bộ phim này mang một tham vọng to lớn là thể hiện lại trận "Điện Biên Phủ trên không" một cách hoành tráng.

Từ góc nhìn TKMT, những người làm chuyên môn cũng thấy rằng dù được gọi là chi phí cao nhưng phần dành cho TKMT của *Hà Nội 12 ngày đêm* khá khiêm tốn. Các đại cảnh giúp cho người xem thấy được sự khốc liệt của chiến tranh như vụ ném bom ở phố Khâm Thiên, nhà máy điện Yên Phụ..., những nơi bị rải thảm của B52 được lướt qua, thiếu điểm nhấn, tạo cho người xem cảm giác bối cảnh được dựng khá sơ sài, thiếu chất lọc. Các bối cảnh diễn tả trong quá trình chiến đấu cam go với pháo đài bay B52 Mỹ đều không tạo nên được không khí, sự khốc liệt trong 12 ngày đêm của thủ đô Hà Nội. Chính vì vậy bộ phim đã mất đi không khí chân thực, tự nhiên mà nó vốn phải có. Bối cảnh của phim đã không tải được nội dung cần thiết, công tác TKMT không thuyết phục được người xem, cảnh trí giả tạo, quan trọng nhất "tinh thần" phim đã không đạt được như mong muốn.

Cái thiếu của *Hà Nội 12 ngày đêm* chính là cái không khí của cuộc chiến, cái không khí của người Hà Nội sống trong cuộc chiến đó mà những nhà làm phim trong giai đoạn mới này không tạo dựng và diễn tả ra được. Những đại cảnh đồ nát của một thành phố bị dội bom trong 12 ngày đêm là một thách thức quá lớn với họa sĩ TKMT. Bối cảnh dàn dựng tình trạng đồ nát trên một khu phố đang được giải tỏa tại quận Hà Đông là một minh chứng thiếu thuyết phục cho tạo hình TKMT. Không gian không đủ rộng để tạo nên sự hoành tráng, Giới hạn của cuộc sống xung quanh đã làm cho tạo hình của bộ phim luôn bị thu hẹp, tạo nên những giới hạn rất lớn tác động đến giao diện cải tạo bối cảnh. Do vậy, thể hiện không khí trong phim đề tài chiến tranh trong giai đoạn mới, dưới góc độ TKMT cũng cần được nhìn nhận lại và tìm những hình thức thể hiện phù hợp hơn.

Đừng đốt (giải Bông Sen Vàng tại LHPVN lần thứ 16 năm 2009, nhận 6 hạng mục của giải Cánh Diều Vàng năm 2010) và phim *Mùi cỏ cháy* (giải Bông Sen Bạc tại LHPVN lần thứ 17 năm 2011, nhận 4 hạng mục của giải Cánh Diều Vàng năm 2012) là hai bộ phim về đề tài chiến tranh được xây dựng kịch bản từ những hồi ký của những nguyên mẫu có thật. Nếu *Đừng đốt* được chuyển thể từ cuốn nhật ký của Đặng Thùy Trâm thì kịch bản *Mùi cỏ cháy* cũng dựa trên quyển nhật ký *Mãi mãi tuổi hai mươi* của liệt sĩ Nguyễn Văn Thạc. Với lợi thế về chất liệu như vậy, kịch bản phim rất dễ đi vào lòng người vì đã có sự tiếp dẫn chân thực từ văn chương. Nhưng từ góc độ TKMT, phim lại đặt ra những thách thức về không gian tâm lý của các nhân vật. Trong trường hợp này, nếu người họa sĩ chọn hình thức tả thực rất dễ sa vào hình thức minh họa như giai đoạn trước. Thực tế cuộc sống đòi hỏi tác phẩm phải chạm được vào cõi riêng của từng gia đình, từng thân phận con người. Nhu cầu về TKMT điện ảnh cũng đòi hỏi phải bước sang một trạng thái khác, đặc biệt là về nhận thức.

TKMT trong phim *Đừng đốt* đã làm được điều này một cách khá trọn vẹn. Hình ảnh cuốn nhật ký đã được sử dụng một cách khéo léo, xuyên suốt thành mạch dẫn dắt câu chuyện cho bộ phim. Vật kỷ niệm này đã trở thành vật liên kết

giữa hai chiến tuyến (ta và địch), giữa hai thế giới (người sống và người đã mất), kết nối mối quan hệ tưởng chừng không bao giờ có thể với nhau (Người sĩ quan Mỹ quay trở lại VN giao lại cuốn nhật ký cho gia đình bác sĩ Đặng Thùy Trâm). Tất cả chi tiết của nhân vật đều được chắt lọc trong một nhịp điệu, tiết tấu, dàn cảnh tạo hình có ẩn ý, chiều sâu đã tạo nên một bộ phim có tính nhân văn sâu sắc. Dù là phục vụ ý đồ nghệ thuật của đạo diễn, nhưng những chi tiết đạo cụ này cũng đã được họa sĩ TKMT chọn lọc một cách kỹ lưỡng để đạt được tính khái quát cao. Đây là điểm mới mà nếu chỉ xét về tạo hình mỹ thuật cũng đã thấy có sự biến đổi. Cuốn sổ nhật ký đã trở thành biểu tượng xuyên suốt của tác phẩm. Những tạo hình mang tính biểu tượng mạnh mẽ từ *Em bé Hà Nội* nay đã được khai thác một cách triệt để, được đẩy lên một cung bậc khác, như một hướng đi mới cho tạo hình phim chiến tranh hôm nay.

Cùng cách khai thác tâm lý nhân vật trong chiến tranh, dù cách thể hiện không sắc sảo được như phim *Đừng đốt* nhưng phim *Mùi cỏ cháy* cũng phần nào khắc họa được chân dung thế hệ trẻ VN tham gia cuộc chiến tranh chống Mỹ cứu nước. Do tính chất của kịch bản, *Mùi cỏ cháy* gặp phải thách thức khó hơn về TKMT. Bối cảnh chính trong phim là mùa hè đỏ lửa 1972 tại thành cổ Quảng Trị với sự tham gia của bốn tân binh trẻ vừa rời ghế nhà trường. Ngoài việc cần phải khai thác không gian tâm lý các nhân vật trong phim, vấn đề đặt ra cho họa sĩ thiết kế của bộ phim khá nặng nề: Tái hiện lại thành cổ Quảng Trị trong những ngày khói lửa đỏ (bối cảnh); Trận chiến giao tranh ác liệt giữa bộ đội ta và địch với sự góp mặt của xe tăng, xe thiết giáp với bom rơi, đạn nổ (đạo cụ) trong điều kiện kinh phí thấp (5 tỷ). Đây là một bài toán khó cho họa sĩ TKMT, không tìm được chìa khóa giải quyết vấn đề này thì không thể tạo ra không khí chủ đạo của bộ phim. Ở thời điểm này, muốn thực hiện một đại cảnh như vậy cần một chi phí rất lớn, nói một cách thực tiễn là khó có thể. Những nhà làm phim *Mùi cỏ cháy* đã phải tìm giải pháp xử lý bằng góc máy của những khuôn hình hẹp, tránh đại cảnh lớn mà vẫn không làm mất đi tính khốc liệt của bối cảnh. Họa sĩ thiết kế Nguyễn Quốc Trung đã phải tái hiện lại một phần thành cổ Quảng Trị ở Làng

Văn hóa Du lịch các dân tộc Việt Nam tại Đồng Mô. Trong khó khăn này, giải pháp đặt ra về mặt tạo hình là tập trung vào trọng điểm dòng sông Thạch Hãn, và một góc công thành đặc trưng nhất của thành cổ Quảng Trị. Các tác giả đã tạo điểm nhấn chính và đẩy nó thành biểu tượng của phim, tránh không đi lan man vào quá nhiều bối cảnh.

Giải pháp này đã tạo được hiệu quả không khí mà các nhà phim định thể hiện, chạm được vào lòng người xem bằng những chi tiết vừa dung dị nhưng cũng vô cùng bi tráng, cảnh những người lính trẻ lần đầu ra trận vượt sông Thạch Hãn, máu nhuộm đỏ xác đồng đội đã tạo nên ấn tượng sâu sắc về hình ảnh. Điểm nhấn dòng sông máu đã trở thành biểu tượng bi hùng tác động sâu sắc đến người xem cũng như trận giáp lá cà ở công thành Quảng Trị cũng đã đạt được hiệu ứng thị giác mạnh mẽ.

TKMT phim *Mùi cỏ cháy* chưa đủ điều kiện thể hiện được một cách tối đa sự khốc liệt cần có của một trong những trận đánh đẫm máu nhất trong lịch sử kháng chiến chống Mỹ của quân đội ta. Nhưng với cách tập trung vào một số bối cảnh điển hình và sử dụng nhiều hình ảnh biểu tượng (hình tượng cô gái khóc, dòng sông máu..), chiến trường Quảng Trị dù bị bó hẹp trong giới hạn của bối cảnh cũng đã phần nào thể hiện được không khí khốc liệt của cuộc chiến [PLA, tr.166]. Đây cũng là điểm mới biến đổi về hình thức sáng tác TKMT mà vẫn bảo đảm tính chân thực, tính nghệ thuật của bộ phim.

Những người viết huyền thoại (nhận 6 hạng mục của giải Bông Sen Vàng tại LHPVN lần thứ 18 năm 2013) là phim chiến tranh của những người trẻ. Họ sinh ra trong giai đoạn cuối của chiến tranh chống Mỹ, trưởng thành trong thời kỳ đổi mới. Phim *Những người viết huyền thoại* kể về một vị tướng đi tiên trạm trên tuyến đường Trường Sơn để hoàn thiện đường ống dẫn dầu từ Bắc vào Nam, phục vụ cho chiến trường. Đạo diễn Bùi Tuấn Dũng đã chọn hình thức thể hiện bằng cách tìm sự hấp dẫn trong các pha hành động, với tiết tấu phim sinh động. Vì vậy, không khí và tiết tấu của bộ phim được đặt lên hàng đầu. Dưới góc nhìn

của những nhà làm phim trẻ, chiến tranh phải được thể hiện theo một cách nhìn khác: khốc liệt và lãng mạn.

Với quan niệm như vậy, bối cảnh phim *Những người viết huyền thoại* được đầu tư thỏa đáng, với nhiều đại cảnh được dàn dựng công phu, tạo ra không khí khốc liệt nhưng không quá nệ thực. Thay vào đó, tạo hình nhân vật được chăm chút tỉ mỉ và luôn được đẩy lên trong tạo hình giàu tính biểu tượng như hình ảnh “mẹ con”; “vị tướng và đứa trẻ trên mâm pháo” hiên ngang trước bầu trời đạn bom oanh tạc tàn khốc. Tạo hình những “cái chết” của các chàng trai, cô gái khoác áo lính còn rất trẻ, chờ bom từ từ nổ một cách thanh thản tưởng như phi lý, thậm chí nghịch lý đã đẩy tạo hình của bộ phim thành những biểu tượng khác lạ, với những thông điệp của thế hệ mới nhìn về chiến tranh, trực diện và đôi khi đa cảm [PLA, tr.166].

Trong phần thể hiện TKMT, để tạo nên không khí khốc liệt, đạo cụ được đầu tư với lượng quả nổ được phát huy từ đầu đến cuối phim (đạn bắn mãi không hết, bom thả mãi không dừng), đã tạo được hiệu quả hấp dẫn mang phong cách hành động từ đầu đến cuối của bộ phim. Tất cả những sự cố gắng này của TKMT đã góp phần tạo nên không khí chiến tranh khốc liệt nhưng không kém phần lãng mạn như các tác giả mong muốn. Một điểm nữa mà TKMT đạt được trong bộ phim này là sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa cảnh quay trên thực địa (tiền kỳ) kết hợp với phần kỹ xảo (hậu kỳ). Các bối cảnh đã được tính toán kỹ lưỡng để thực hiện kỹ xảo tạo hiệu ứng hình ảnh. Các cảnh máy bay Mỹ bay lượn thả bom trên bầu trời dù làm kỹ xảo nhưng không gây cảm giác giả như một số phim trước đây. Đáng chú ý hơn là những kỹ xảo trong phim đều được thực hiện trong nước. Đó là những biến đổi mang tính điển hình về thay đổi công nghệ 3D trong phương pháp sáng tác của TKMT khi triển khai thực hiện bộ phim.

Phim *Những người viết huyền thoại* là một trong những thành công của TKMT về phim chiến tranh trong giai đoạn gần đây. TKMT đã tạo được không khí chiến tranh theo chủ quan của những nhà làm phim thế hệ mới, ấn tượng và lãng mạn. Giải thiết kế mỹ thuật xuất sắc nhất trong LHPVN lần thứ 18 (2012)

cho họa sĩ Nguyễn Nguyên Vũ là một phần thưởng xứng đáng cho những cố gắng trong quá trình đổi mới này.

Những tìm tòi trong TKMT của phim *Những người viết huyền thoại* cũng không phải không có tranh luận. Với đội ngũ làm phim thế hệ mới (7x), việc thiếu vốn sống, thiếu trải nghiệm về chiến tranh là một trở ngại. Trưởng thành trong giai đoạn hòa bình, được tiếp nhận nhiều thông tin và chịu ảnh hưởng từ phim nước ngoài (cụ thể ở đây là phim hành động theo phong cách Hollywood) đã tác động đến hình thức thể hiện của các nhà làm phim là một thực tế. TKMT được thể hiện trong phim đã tạo nên sự khốc liệt của chiến tranh nhưng đó có phải là hiện thực chiến tranh VN hay không còn đang là một câu hỏi. Nhưng cách nhìn này cũng đã cho thấy một hướng đi mới về đề tài chiến tranh trong thời kỳ đổi mới hiện nay, đây cũng là một sự biến đổi trong quan niệm của các nhà làm phim trẻ trong đề tài phim chiến tranh: *sự tìm tòi góc nhìn không gian mang tính biểu tượng*.

Từ những phân tích một số phim về đề tài chiến tranh điển hình trên, rõ ràng TKMT phim chiến tranh hiện nay thực hiện có nhiều rào cản hơn giai đoạn trước. Trong một số phim chiến tranh, dù phim có điều kiện kinh phí tương đối lớn nhưng các tác phẩm vẫn không đạt được như mong muốn. Vấn đề này cũng có những nguyên do đặc thù riêng.

Nguyên do thứ nhất: chiến tranh đã lùi xa gần 40 năm. Không khí chiến tranh đã mờ nhạt, không thể lợi dụng những bối cảnh có sẵn như trước kia (*Em bé Hà Nội*). Tạo dựng lại không khí như những phim trong giai đoạn trước là một thách thức rất lớn đối với các họa sĩ TKMT phim truyện (*Hà Nội 12 ngày đêm*).

Nguyên do thứ hai: Những đạo cụ thường được sử dụng trong phim chiến tranh như xe tăng, xe thiết giáp, máy bay... (giai đoạn chiến tranh chống Pháp và chống Mỹ), là một vấn đề không quá khó khăn trong giai đoạn trước, nay cũng đã thành một áp lực khi phải tái chế hoặc phục dựng trong điều kiện làm phim trong cơ chế thị trường hiện nay (*Mùi cỏ cháy*).

Vấn đề thứ ba: Vốn sống, vốn kinh nghiệm về chiến tranh của các nhà làm phim trẻ (trong đó có đội ngũ họa sĩ TKMT) không đầy đủ cũng có thể đưa đến cái nhìn phiến diện hoặc thiếu thực tế cho thể loại phim này (*Những người viết huyền thoại*). Vì vậy, thay đổi quan niệm để tìm ra một hình thức thể hiện mới trong TKMT phim đề tài chiến tranh là một điều cần thiết trong thời kỳ đổi mới: Biến đổi từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn sang tìm tòi các góc nhìn không gian biểu tượng là một hướng biến đổi đã diễn ra và đã đạt được những thành công nhất định.

2.4. Những tác nhân từ bên ngoài dẫn đến sự biến đổi về quan niệm và phương pháp sáng tác của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN

2.4.1. *Biến đổi quan niệm nghề nghiệp của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN từ phim hợp tác với nước ngoài (khảo sát một số phim dịch vụ và hợp tác với nước ngoài)*

Trong sự biến đổi của TKMT trong thời kỳ đổi mới, ngoài những biến đổi mang tính nội sinh như đã phân tích ở trên (mục 2.2) thì quan hệ giao lưu hợp tác qua việc triển khai các dự án phim của nước ngoài tại VN cũng đã có những tác động không nhỏ đến quan niệm nghề nghiệp của các họa sĩ TKMT phim truyện VN.

Đầu tiên phải kể đến những phim nước ngoài (mà một số người làm điện ảnh VN có cơ hội tham gia làm dịch vụ một vài công đoạn) như *Đông Dương* (1992), *Người tình* (1992), *Điện Biên Phủ* (1993), *Người Mỹ trầm lặng* (2001)... đã ảnh hưởng nhất định đến môi trường làm phim của điện ảnh VN. Những người làm chuyên môn đã được làm quen với những mô hình làm phim mới của các nền điện ảnh phát triển như Pháp, Mỹ... điều này đã tạo điều kiện cho những người làm chuyên môn trong đó có các họa sĩ TKMT trau dồi về nghề nghiệp. Tiếp đến là những quan hệ làm việc sâu hơn, bình đẳng hơn qua những phim hợp tác đầu tư với nước ngoài như *Nguyễn Ái Quốc ở Hồng Kông* (2003)... Trong những mối quan hệ này, việc nhìn nhận lại chuyên môn, và được cộng tác cùng những nhà làm phim nước ngoài với yêu cầu tính chuyên nghiệp cao, đã tác động

đến quan niệm nghề nghiệp các họa sĩ thiết kế VN. Họa sĩ Nguyễn Nguyên Vũ, người đã tham gia làm dịch vụ phim *Người Mỹ trầm lặng* (phim Mỹ được làm dịch vụ tại VN) nhận xét: “Họ đòi hỏi rất cao, chọn lựa rất kỹ, đặt hiệu quả lên hàng đầu, rất nhiều chi tiết trong bối cảnh không quay đến nhưng họ vẫn làm và đương nhiên không hề tiếc tiền, hiệu quả công việc phải được đặt lên hàng đầu” [31].

Những quan niệm mới này đã tác động rất lớn đến công việc của các họa sĩ thiết kế VN. Lấy một ví dụ, khi thực hiện các bối cảnh quan trọng của phim *Người Mỹ trầm lặng* ở quảng trường nhà hát Thành phố và góc phố Catinat (đường Đồng Khởi) các chuyên gia TKMT của Hollywood đã phải bay sang VN trước ba tháng để khảo sát và tìm phương án tạo bối cảnh phù hợp. Bối cảnh này có nhà hàng Continental thập niên 50 (làm giả trên mặt tiền khách sạn Caravelle). Nhóm họa sĩ TKMT thứ hai đã bay ra Hội An - Đà Nẵng để cải tạo khu phố cổ Nguyễn Thái Học, chuyển thành khu phố của người Hoa ở Chợ Lớn cách đây nửa thế kỷ với các hiệu buôn, nhà chứa, tiệm hút á phiện, cao lầu ven sông... Họ đã tìm thuê và tu sửa một tàu chiến đổ bộ, ba ca nô của quân đội Pháp vào đúng thời đó để thực hiện cảnh quân Pháp đổ bộ xuống Phát Diệm. Tổng hành dinh của viên tướng Cao Đài ly khai Trịnh Minh Thế được một nhóm TKMT thứ ba nữa thực hiện trong hang núi ở vùng Lương Sơn- Hòa Bình với nhiều lán trại ở xung quanh (bản vẽ thiết kế này được thực hiện bởi họa sĩ VN Phạm Quang Vĩnh). Đồng thời thủ đô Hà Nội cũng có một vài khu phố được một nhóm TKMT khác nữa cải tạo thành cảnh Sài Gòn năm 1951. Tất cả đều được thực hiện đồng bộ và phân thành nhiều nhóm khác nhau. Các họa sĩ TKMT của Hollywood làm việc rất khoa học, họ cải tạo bối cảnh theo phân cảnh của các góc máy (điều này khá lạ lẫm với các họa sĩ thiết kế VN). Đó là giai đoạn chuẩn bị. Còn các giai đoạn khác cũng có thể thấy sự sáng tạo TKMT chỉ có thể phát huy hiệu quả khi gắn nó với tư duy khoa học về tổ chức thực hiện. Ví dụ trong cảnh quay vụ nổ bom ở quảng trường Đồng Khởi, trước hôm quay thật trong suốt ba ngày liền, cả ê kíp phim *Người Mỹ trầm lặng* đều dành thời gian vào buổi chiều để diễn tập tất

cả các khâu cho cảnh phát nổ. Trong ngày quay thật, toàn đoàn phải diễn tập hàng chục lần rồi mới bấm máy cho một lần nổ duy nhất. Hai chiếc xe bị lật tung, năm máy quay được bố trí ở các góc độ khác nhau, từ trên xuống dưới, từ xa đến gần thật chính xác, an toàn và ấn tượng. Sau khi cảnh quay chấm dứt, tổ phục vụ khẩn trương làm vệ sinh quảng trường với đầy đủ phương tiện: xe cẩu, xe xúc, xe rửa đường và hơn 30 nhân viên vệ sinh (thuê Sở Vệ sinh thành phố và nhân viên dựng cảnh của đoàn) trả lại mỹ quan cho thành phố. Rõ ràng, dù kinh phí làm phim khá dồi dào, nhưng họ tính toán tổ chức rất chặt chẽ và hợp lý, vừa đạt được hiệu quả nghệ thuật, vừa đạt được hiệu quả kinh tế mà lại tiết kiệm được thời gian. Trong ví dụ này, ta tạm không so sánh về mặt kinh tế vì điều kiện, giá dịch vụ của hai bên rất khác nhau, nhưng rõ ràng khi chúng ta xem bộ phim được công chiếu, hiệu quả về mặt bối cảnh thật ấn tượng và thuyết phục [PLA, tr.169].

Vấn đề thứ hai tác động đến quan niệm nghề nghiệp của các họa sĩ thiết kế VN là nhận thức cần xây dựng nền tảng cơ bản cho một nền điện ảnh chuyên nghiệp, trong đó có TKMT. Phim *Nguyễn Ái Quốc ở Hồng Kông* (2003) là một ví dụ. Họa sĩ Vi ngọc Mai nhận định: “Mọi thứ ở Trung Quốc đều sẵn, nhưng phải thuê và thuê đắt nên giá dịch vụ phim khá cao, nhưng thiết kế mỹ thuật luôn được quan tâm...” [31].

Từ trước đến nay, khi ta xem phim Trung Quốc, đội ngũ làm chuyên môn TKMT của chúng ta luôn thán phục các họa sĩ của họ về khả năng dàn dựng bối cảnh, đạo cụ cũng như phục trang. Một trong những nguyên nhân dẫn tới thành công của họ là phía sau họ có một nền tảng rất cơ bản của một nền điện ảnh chuyên nghiệp với hệ thống trường quay khắp các tỉnh, thành phố, trong đó có cả của tư nhân. Hỗ trợ cho họ về những vấn đề lịch sử dễ gây tranh luận là những nhà nghiên cứu và hệ thống trường quay theo từng giai đoạn lịch sử, từng đời vua... với một sự hoàn thiện khá đồng bộ về bối cảnh, đạo cụ và phục trang, diễn hình như trường quay Hoàn Kiếm, Triết Giang, Vô Tích... Vấn đề quan trọng nhất ở đây mà người họa sĩ TKMT cần sáng tạo và phát triển chi tiết vào cho những nhân vật chính trở thành điển hình một cách sắc nét bằng phương thức cải

tạo những không gian cũng như đạo cụ, phục trang sẵn có trong trường quay. Họ chỉ cần phát triển nó, hoặc sáng tạo riêng cho nhân vật thành những đặc trưng điển hình. Với hình thức này, các họa sĩ TKMT Trung Quốc đã tránh được sự vất vả không cần thiết mà tập trung tài năng trí tuệ cho sáng tạo nghệ thuật trong lĩnh vực TKMT: “Họa sĩ thiết kế chỉ phải sáng tạo những mẫu điển hình, những chi tiết đặc biệt” [31]. Khi có hệ thống trường quay thì áp lực về kinh phí phim đã được giảm xuống rất nhiều, áp lực về dàn dựng xây mới cũng vậy, họa sĩ có điều kiện tập trung tất cả cho sự sáng tạo.

Tiếp xúc, hợp tác với các họa sĩ TKMT của các nền điện ảnh nổi tiếng thế giới đã đưa đến những nhận thức mới về TKMT cho những nhà làm phim VN, trong đó các họa sĩ TKMT đã có rất nhiều biến đổi về mặt quan niệm và phương pháp sáng tác để có thể cập nhật, hòa nhập với xu hướng chung của điện ảnh thế giới.

2.4.2. Biến đổi sáng tạo TKMT trong quá trình sáng tác với các đạo diễn Việt kiều (khảo sát một số phim của các đạo diễn Việt kiều)

Với chính sách mở cửa, nhiều nhà làm phim VN ở nước ngoài trở về làm phim tại quê hương. Ở chừng mực nào đó, họ đã mang theo một luồng sinh khí mới, một cách nhìn, một cách nghĩ, cách thể hiện khác vào môi trường điện ảnh trong nước. Một trong những đạo diễn Việt kiều phải kể đến là đạo diễn Trần Anh Hùng. Phim của đạo diễn Trần Anh Hùng thuộc dòng phim tác giả, trong đó nghệ thuật thể hiện là một bức tranh sôi động được tô điểm bởi âm thanh, màu sắc và những chuyển động nhịp nhàng, thơ mộng đầy cảm xúc, có thể kể đến hai phim *Mùi đu đủ xanh* (1993), phim được quay tại Pháp và *Mùa hè chiều thẳng đứng* (2000), phim được quay tại VN. Nghệ thuật tạo hình trong phim của tác giả rất gần với hội họa. Có thể nhận thấy rằng đạo diễn Trần Anh Hùng và họa sĩ thiết kế Benoit Barouh (họa sĩ người Pháp) luôn quan tâm đến sự sáng tạo của cảnh trí bởi nó đóng góp rất nhiều cho sự sáng tạo của đạo diễn về chi tiết. Điều này thấy rất rõ qua các bối cảnh phim của đạo diễn Trần Anh Hùng trong cách dùng màu sắc và hình thức xếp đặt tương phản của đạo cụ [PLA, tr.167]. Trần

Anh Hùng và họa sĩ TKMT của mình đã đưa hình ảnh VN ra thế giới với cái nhìn của ký ức và sự quan sát hết sức tinh tế. Với cách thể hiện kiệm lời nhưng giàu hình ảnh, phim của đạo diễn Trần Anh Hùng đã diễn đạt văn hóa VN một cách độc đáo gây được ấn tượng sâu sắc với công chúng thế giới: “...điểm mạnh của họ là sự tận dụng đến cùng và sáng tạo ngôn ngữ điện ảnh (hình ảnh, âm thanh, montage...) để tạo những hình tượng màn ảnh gây ấn tượng mạnh mẽ và đúng thị hiếu khán giả nước ngoài [26, tr.248].

Sau Đạo diễn Trần Anh Hùng, rất nhiều nhà làm phim ở hải ngoại đã trở về làm phim trong nước. Có thể kể đến một số phim giàu sức biểu cảm và có chất lượng nghệ thuật tốt, hết sức coi trọng vai trò của TKMT như *Mùa len trâu* (2004) của đạo diễn Nguyễn Võ Nghiêm Minh, *Dòng máu anh hùng* (2007) của đạo diễn Nguyễn Chánh Trực hay *Áo lụa Hà Đông* (2007) của đạo diễn Lưu Huỳnh. Điểm chung dễ thấy đầu tiên của họ trong các tác phẩm điện ảnh đó là tính chuyên nghiệp. Khác các đoàn phim đến từ Hollywood như *Người Mỹ trầm lặng* (2002), nguồn kinh phí của các nhà làm phim Việt kiều khá khiêm tốn, những yêu cầu thiết bị không đòi hỏi quá lớn nhưng hiệu quả công việc của họ thực sự ấn tượng. Để khắc phục sự thiếu hụt này họ đã:

...bằng cách tận dụng ngôn ngữ điện ảnh để hình tượng hóa những hồi ức, xúc cảm của mình và truyền cho người xem nguyên vẹn cảm xúc ấy. Thế giới nội tâm được bày ra bằng hình ảnh và âm thanh cụ thể. Mỗi khuôn hình như một bức tranh đẹp, là sự hài hòa của ánh sáng, màu sắc, bố cục. Âm thanh và đối thoại dặt, ăn khớp vào diễn biến phim, góp phần tạo nên sức biểu hiện của hình tượng màn ảnh [26, tr.202].

Xem *Mùa len trâu* (2004), ta có thể thấy các nhà làm phim đã xây dựng hình ảnh đạt đến giá trị biểu tượng giữa Trời - Đất - Người (Thiên - Địa - Nhân) trong từng khuôn hình đậm đặc tính mỹ học [PLA, tr.167]. Hàng trăm con trâu trong một không gian mênh mông ngập nước của đồng bằng sông Cửu Long đã

khắc họa nên một mùa “len trâu” đầy ấn tượng. Hiệu quả thi giác đó đã tạo nên dấu ấn mạnh mẽ của TKMT trong phim.

Trong phim *Dòng máu anh hùng* (2007) TKMT cũng đóng góp một phần không nhỏ cho thành công của bộ phim. Được nhận TKMT cho phim này, nhóm họa sĩ của Lã Quý Tùng (đã từng tham gia dịch vụ cho nhiều phim nước ngoài như *Người Tình*, *Người Mỹ trầm lặng*...) đã thực hiện rất tốt khâu thiết kế dựng cảnh và phục trang. Những chi tiết đạo cụ dù rất nhỏ trong phim đều được cân nhắc và chọn lọc (từ khẩu súng Magnum ổ đạn xoay, chiếc quạt cổ Marelli, đến chiếc xe ô tô cổ Peugeot 203...đều mang đến cho người xem sự khám phá thích thú. Những chi tiết đạo cụ dù rất nhỏ trong phim đều được cân nhắc và chọn lọc để mang đến cho người xem sự ngỡ ngàng và thán phục. Hơn thế nữa, cách dựng cảnh bằng vật liệu nhẹ có nhiều lớp đã tạo ra sự đồ võ đầy hiệu quả trong những pha đâm đá đã gây được không khí phim hết sức lôi cuốn. Tất cả những hiệu quả đặc biệt tưởng như xa vời ấy đều từ những bàn tay, khối óc của các họa sĩ TKMT trong nước thực hiện. Đây là dấu ấn sáng tạo trong sự kết hợp giữa vật liệu mới và vận dụng nó trong không gian thực địa hạn chế ở VN.

Ngoài ra, những phim dựa vào tư văn học hiện thực phê phán như *Áo lụa Hà Đông* - Bộ phim đã giành giải Cánh diều vàng 2006 trong hạng mục "Phim truyện nhựa xuất sắc nhất" cũng mang đến rất nhiều “đắt” thể hiện cho TKMT. Bộ phim được đạo diễn Lưu Huỳnh thực hiện như một tác phẩm Chì Dậu thứ hai với nhiều sáng tạo riêng và cách nhìn hiện thực mới của ngày hôm nay. Bối cảnh cụ cổ Thoong giàu có với chi tiết cái “lỗ” bú sữa kỳ quặc vừa gây xúc động cho người xem vừa khái quát được một xã hội đầy bất công. Bối cảnh căn nhà rách nát, luôn phải chạy ngấp trong mùa lũ nhưng lúc nào cũng đầy ắp tiếng cười của gia đình anh Gù đối lập với không gian giàu có, rộng rãi nhưng lạnh lẽo của nhà cụ cổ Thoong đã tạo nên mối tương phản sâu sắc trong đời sống xã hội phong kiến mục nát và thối rữa. Vấn đề nữa cũng cần lưu ý là phim này làm từ vốn của hãng phim tư nhân trong nước (trước đây thường được các nhà chuyên môn nhìn rất thiếu thiện cảm như giai đoạn phim “Mỳ ăn liền” đã nêu ở trên). Nhưng phim

lại được chăm chút đầu tư về nghệ thuật, trong đó TKMT rất được chú trọng. Phục trang trong phim đã được đẩy thành biểu tượng xuyên suốt phim: tấm “áo dài” bằng lụa Hà Đông.

Ở đây, qua những ví dụ trên, ta có thể thấy dấu ấn sáng tạo của các họa sĩ TKMT trong việc phục vụ ý tưởng của các đạo diễn Việt Kiều được nâng lên trong những điểm sau:

Về mặt kinh tế, dù ở dạng phim nào, Tâm lý, hành động hay dã sử... thì người họa sĩ TKMT luôn phải sáng tạo ở mức độ hấp dẫn người xem, phục vụ người xem. Trên thực tế, với vốn đầu tư tư nhân, không thể tiếp tục sản xuất phim nếu như phim bị thua lỗ. Vì vậy yếu tố thị giác hình ảnh luôn phải đặt lên hàng đầu. Về mặt nghệ thuật, trong điều kiện khó khăn như hiện nay, việc thiếu trường quay, bối cảnh phức tạp và luôn bị thúc ép tiến độ là một thực tế trong sản xuất phim. Áp lực này trong việc sản xuất phim của các đạo diễn Việt kiều cũng không phải là một ngoại lệ. Việc luôn phải uyển chuyển trong việc thu xếp bối cảnh trên nền tảng có sẵn (thuê, mượn cải tạo...) là một phương thức phổ biến của TKMT từ thời kỳ đổi mới đến nay. Việc mang được những chất liệu mới từ nước ngoài về của nhà làm phim Việt kiều đã phần nào tạo kích thích sức sáng tạo của các họa sĩ TKMT, tạo nên một môi trường sáng tạo mới, hiệu quả hơn. Ví dụ, những cảnh đầm đá đổ vỡ trong *Dòng máu anh hùng* được chế tạo bằng vật liệu nhẹ đã tạo nên hiệu quả hành động mãn nhãn. Ngôi nhà bị đốt đưng ở quận 5 (TP Hồ Chí Minh) trong phim *Xích lô* cũng tạo nên hiệu ứng cháy ngoại mục. Những hiệu quả thị giác ấn tượng ấy nếu không được làm bằng những công nghệ mới, không có sự uyển chuyển trong sáng tác thì không thể có những thành công đến như vậy. Đây là những biến đổi rất sáng tạo của các họa sĩ TKMT trong quá trình đồng sáng tác với các đạo diễn Việt kiều. Trong mối tương tác như vậy, rõ ràng vị trí của người họa sĩ TKMT không những được coi trọng mà còn được đặt lên một nấc biến đổi mới. Họ là những người đồng sáng tạo góp phần cùng đạo diễn tạo nên sự đặc sắc của các bộ phim.

Những biến đổi này cũng không nằm ngoài những nhận thức mới về quan niệm cũng như phương pháp sáng tác nhưng nó đã được nhìn nhận một cách gần gũi hơn, hòa nhập hơn và mang tính ứng dụng hiệu quả hơn trong điều kiện sản xuất phim ở VN hiện nay.

Tiểu kết

Đất nước bước vào đổi mới đã có những biến đổi quan trọng trong sự phát triển kinh tế, văn hóa, xã hội. Văn học nghệ thuật trong đó có điện ảnh đã phát triển trong điều kiện mới, trước những nhu cầu mới. Các chuyên ngành của phim truyện điện ảnh, trong đó có TKMT đã biến đổi theo để phù hợp với sự phát triển chung của thời đại. TKMT với *Chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh* đã có một số biến đổi cơ bản mang tính tích cực.

Ba biến đổi mang tính nội sinh: “Biến đổi về quan niệm sáng tác của họa sĩ thiết kế từ không gian minh họa sang không gian tâm lý” là biến đổi đầu tiên của TKMT trong thời kỳ mới. Sự biến đổi này là thay đổi về quan niệm, về vị trí, chức năng của văn học nghệ thuật trong đó có điện ảnh. Tính chất cổ động, tuyên truyền của các bộ phim thời chiến đã nhường chỗ cho các bộ phim có sự tìm tòi sáng tạo, có chiều sâu nhân văn, hướng tới những giá trị nghệ thuật đích thực. Không có mở cửa về chính sách, không có sự giao lưu văn hóa, không có sự bùng nổ chung về đổi mới văn học nghệ thuật thì không thể có sự đổi mới này trong các chuyên ngành của phim truyện điện ảnh, trong đó có TKMT.

“Biến đổi TKMT từ việc khắc phục ảnh hưởng hình thức không gian sân khấu sang khẳng định, tìm tòi, sáng tạo không gian điện ảnh, tìm tòi con đường đến với người xem” là biến đổi thứ hai. Biến đổi này không chỉ gắn liền với sự trưởng thành của một nền điện ảnh mà còn nảy sinh từ cơ chế thị trường. Sự đổi mới về đời sống vật chất cũng như tinh thần đã dẫn đến nhu cầu hưởng thụ của công chúng ngày một cao hơn, đòi hỏi các ngành nghệ thuật như điện ảnh cần phải có những thay đổi phù hợp với nhu cầu chung của xã hội. Trong giai đoạn trước đổi mới, đề tài lịch sử là đề tài rất được quan tâm nhưng hầu hết các phim đề tài lịch sử đầu tiên của phim truyện điện ảnh VN là những vở diễn sân khấu đề

tài lịch sử được quay thành phim. Có thể thấy phim truyện điện ảnh VN chưa đủ những nền tảng về kỹ thuật, về kinh nghiệm, về lịch sử, để đến với đề tài này. Thời kỳ đổi mới, phim truyện điện ảnh VN, trong đó có TKMT đã có những biến đổi khi đến với đề tài lịch sử từ quan niệm đến phương pháp sáng tác. Vì vậy, các hãng phim của nhà nước và của tư nhân ngày càng nhận thức rõ hơn về vai trò của TKMT. Phim đề tài lịch sử & dã sử cổ trang đã thu hút được khán giả đến rạp, đáp ứng được nhu cầu công chúng của ngày hôm nay. Đây là những thành quả đáng khích lệ từ những biến đổi của TKMT.

“Biến đổi TKMT từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn sang sự tìm tòi các góc nhìn không gian biểu tượng” trong đề tài phim chiến tranh là biến đổi thứ ba. Phim đề tài chiến tranh với phim truyện điện ảnh VN là mảng đề tài quen thuộc, truyền thống, vốn được coi là thế mạnh của phim truyện điện ảnh VN nhưng chiến tranh càng lùi xa, những bối cảnh không gian đồ nát, khốc liệt, hoang tàn của chiến tranh không còn nữa. Một vấn đề lớn đặt ra đối với các phim truyện điện ảnh đề tài chiến tranh trong thời kỳ đổi mới là TKMT phải làm gì, làm như thế nào để sự chân thực của bối cảnh, không khí khốc liệt của chiến tranh không mất đi trong các bộ phim đề tài này.

TKMT của phim truyện đề tài chiến tranh đã tìm hướng đi mới phù hợp với hình thức thể hiện phù hợp, đó là tìm tới việc sáng tạo những không gian mang tính biểu tượng. Sự kế thừa và phát triển này cũng là sự biến đổi mang tính tích cực.

Những tác nhân từ bên ngoài dẫn đến sự biến đổi về quan niệm và phương pháp sáng tác của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN: Hoạt động giao lưu và hợp tác quốc tế trong thời kỳ đổi mới là tác nhân tạo điều kiện cho các họa sĩ TKMT có cái nhìn sâu sắc hơn về vị trí, vai trò, về tính chuyên nghiệp, cũng như cách nhìn mới, nhận thức mới về nền tảng cần thiết cho TKMT phim truyện điện ảnh phát triển. Biến đổi quan niệm nghề nghiệp của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN từ phim hợp tác với nước ngoài là yếu tố đầu tiên từ bên ngoài tác động đến quan niệm của các họa sĩ TKMT.

“Biến đổi sáng tạo TKMT trong quá trình sáng tác với các đạo diễn Việt kiều” là yếu tố kế tiếp tác động đến các họa sĩ TKMT trong nước. Với chính sách mở cửa, nhiều nhà điện ảnh Việt kiều đã về nước làm phim. Trong điều kiện nguồn kinh phí không nhiều nhưng sự bài bản, tính chuyên nghiệp, nhận thức đúng về vai trò vị trí của TKMT đối với chất lượng tác phẩm phim truyện của các đạo diễn Việt kiều đã có tác động đáng kể đến quan niệm sáng tạo và những hình thức thể hiện mới trong công tác TKMT, phù hợp với điều kiện sản xuất phim trong môi trường điện ảnh VN.

Trong nghệ thuật phim truyện điện ảnh, TKMT là một thành tố để xây dựng nên bộ phim, ở bất cứ thể loại phim nào cũng có sự có mặt của TKMT. Trong thời kỳ đổi mới, dù sự phát triển của phim truyện điện ảnh ở các giai đoạn, đề tài có thể khác nhau nhưng chính sự phát triển ấy đã khẳng định vai trò ngày càng quan trọng của TKMT phim truyện điện ảnh trong sự phát triển của điện ảnh dân tộc.

Chương 3

BÀI HỌC KINH NGHIỆM VÀ CÁC GIẢI PHÁP ĐỔI MỚI TKMT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VN

3.1. Sự khẳng định chức năng, vị trí của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới

Trong bối cảnh đất nước đổi mới, một số biến đổi của TKMT như biến đổi về quan niệm sáng tác của họa sĩ TKMT từ không gian minh họa sang không gian tâm lý; biến đổi từ việc khắc phục ảnh hưởng hình thức không gian sân khấu sang khẳng định, tìm tòi, sáng tạo không gian điện ảnh hướng đến người xem; biến đổi TKMT từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn sang sự tìm tòi các góc nhìn không gian biểu tượng đã góp phần lấy lại vị thế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới. Cùng với cách diễn tả không gian tâm lý của TKMT, phim truyện điện ảnh có thể phản ánh sinh động cuộc sống và các vấn đề của hiện thực cuộc sống, có thể đi đến tận cùng của hiện thực. Cùng với các tìm tòi sáng tạo TKMT trên cơ sở đặc trưng điện ảnh và thành tựu của khoa học lịch sử, phim truyện điện ảnh VN đã từng bước trưởng thành đã đến được với đề tài lịch sử, làm rung động trái tim người xem. Khi chiến tranh lùi xa, bối cảnh đổ nát không còn, với sự tìm tòi tạo lập không gian biểu tượng của TKMT, phim truyện điện ảnh VN vẫn tìm được khả năng, nguồn cảm hứng dồi dào khi khai thác đề tài chiến tranh. Chính trong cuộc cạnh tranh người xem với các loại hình nghệ thuật khác, trong sự cạnh tranh với phim nước ngoài, các nhà điện ảnh VN càng nhận thức rõ vai trò của TKMT. Không phải chỉ phim theo xu hướng nghệ thuật quan tâm đến vai trò của TKMT mà ngay cả phim theo xu hướng thương mại, giải trí cũng vậy. Có thể kể ra bộ phim *Mỹ nhân kế*.

Mỹ nhân kế (2012) là một bộ phim đã sử dụng xây dựng hoàn toàn thoát khỏi hiện thực lịch sử, nói một cách khác là hư cấu 100%. Ý tưởng về những nữ sát thủ máu lạnh dưới vỏ bọc kỹ nữ trong một tửu điểm của *Mỹ nhân kế* đã được đạo diễn Nguyễn Quang Dũng ấp ủ khá lâu và được sản xuất dưới định dạng 3D. Khác với *Long thành cầm giả ca* vẫn trung thành với phim nhựa truyền thống,

Mỹ nhân kế ngay từ khi quyết định về mặt chất liệu thì đạo diễn và các nhà sản xuất đã khẳng định theo xu hướng của thời đại số hóa với tính giải trí cao về mặt thị giác và với quan điểm nghệ thuật vì khán giả, cho khán giả. Vì vậy, khi thiết kế không gian bối cảnh cho bộ phim, cũng cần phải có những điểm thích nghi tương ứng. Bộ phim được dàn dựng bối cảnh ở khu resort Ngọc Sương trên một hòn đảo du lịch biệt lập. Toàn bộ bối cảnh Đường Sơn Quán được dàn dựng mới hoàn toàn để đáp ứng được những yêu cầu của cảnh quay và của thiết bị. Trên thực tế, hình ảnh dù đẹp nhưng tổng thể khá đơn điệu vì bối cảnh ít nhưng về mặt sản xuất đáp ứng được một dây chuyền sản xuất chuyên nghiệp khép kín. Nếu so trên bình diện phim giải trí thì đây là một điểm khác biệt rất lớn với *Thăng Long đệ nhất kiếm*. Yếu tố sản xuất đã chuyển sang một mặt bằng chất lượng khác, nhà đầu tư đòi hỏi một chất lượng tiêu chuẩn từ nghệ thuật đến kỹ thuật cho sản phẩm của mình, không làm dối, làm ẩu. Nếu đặt cạnh *Long thành cầm giả ca* thì tính hàn lâm, chiều sâu nhân văn của *Mỹ nhân kế* có thể không bằng, nhưng sự đầu tư nghiêm túc, có trọng điểm các khâu trong đó có TKMT một cách chuyên nghiệp cũng đáng khâm phục. Trên thực tế, nhà sản xuất có ý tưởng, họ biết mình muốn gì, tất cả đều có sự cân nhắc, không tùy tiện, khác với tình trạng trước đây, bắt chước hay chạy theo phim nước ngoài. Khái niệm giải trí với cung cách làm theo kiểu “Mỳ ăn liền” đã bị loại bỏ thay cho việc đầu tư nghiêm túc trong các khâu sáng tạo, trong đó đặc biệt là bối cảnh, phục trang, đạo cụ... được thể hiện rất công phu với đội ngũ tên tuổi: họa sĩ TKMT Mã Phi Hải; Nhà thiết kế thời trang Nguyễn Công Trí... Với một kịch bản hư cấu như vậy thì áp lực về sự chân xác lịch sử cũng như sự phản biện có tính soi mói của một số nhà báo và các nhà chuyên môn cũng giảm đi rất nhiều, điều này vốn là một gánh nặng của các tác giả phim *Long thành cầm giả ca*.

Trong dịp chiếu Tết 2013, *Mỹ nhân kế* đã trở thành bộ phim ăn khách nhất với doanh thu 52 tỷ đồng sau hai tuần chiếu rạp. Bộ phim đã lập kỷ lục doanh thu mới cho điện ảnh VN. Kết quả này không chỉ biểu hiện sự đồng bộ giữa các khâu trong quá trình sản xuất - lưu thông, tiêu thụ và sáng tạo nghệ thuật. Điều đó còn

có nghĩa đã có sự biến đổi tích cực và đồng bộ trong sáng tạo của các chuyên ngành nghệ thuật tham gia xây dựng bộ phim. Đây là minh chứng để xác định rằng dù đi theo xu hướng nghệ thuật hay xu hướng giải trí, TKMT đều phải tuân theo một quy trình trên nền tảng chuyên nghiệp.

Trong xu thế phát triển điện ảnh hiện nay, ở các nền điện ảnh lớn như Hollywood (Mỹ), sản xuất phim hướng tới khán giả đã trở thành một nền công nghiệp, ranh giới giữa phim giải trí và phim nghệ thuật thường rất khó phân định. Với cách thức này họ chỉ còn phân biệt 2 dạng: phim có chi phí cao (phim bom tấn) và phim chi phí thấp (phim độc lập). Có nhiều phim lợi nhuận cao kỷ lục nhưng không ai dám khẳng định đó là phim giải trí mang tính thương mại bởi nó giành được rất nhiều giải thưởng lớn từ các liên hoan phim có uy tín. Nhiều nhà làm phim đã đưa yếu tố hấp dẫn vào các bộ phim nghệ thuật và đầu tư tìm tòi các thủ pháp nghệ thuật. Giá trị một tác phẩm điện ảnh cần được xét từ hai khía cạnh khả năng phổ cập và khả năng đáp ứng nhu cầu của công chúng và giá trị thẩm mỹ. Vì vậy, xu hướng phát triển sáng tác TKMT cho phim giải trí mang tính thương mại cũng đang rất được chú trọng.

Có thể thấy rõ số lượng người xem đồng nghĩa với doanh thu từ những phim đầu tư nghiêm túc về TKMT. Sự đầu tư về TKMT cho các bối cảnh của các nhà sản xuất phim giải trí cũng như phim nghệ thuật đã tăng lên đáng kể và thu lại những kết quả khả quan. Những bộ phim được đầu tư nhiều, trong đó có đầu tư về TKMT đã mang lại những doanh thu khả quan với: *Mỹ nhân kế* (2012) chi phí 17 tỷ, thu về 52 tỷ; *Nụ hôn thần chết* (2007) chi phí 5 tỷ, thu về 16 tỷ... Ngoài những phim giải trí được đầu tư nghiêm túc về TKMT, những phim nghệ thuật chú trọng về tạo hình mỹ thuật như *Cánh đồng bất tận* (2010) cũng đạt được doanh thu 9,2 tỷ. Một con số kỷ lục đáng ghi nhận cho phim nghệ thuật.

Giải thưởng dành cho họa sĩ TKMT: Ngoài sự nổi trội về doanh thu, những năm gần đây phim giải trí cũng không hề thấp kém về mặt giải thưởng ở các liên hoan phim trong nước. Ngoài giải thưởng xuất sắc nhất thường thường được ưu ái đặc biệt dành cho phim nghệ thuật, rất nhiều phim giải trí đã được

công nhận, trong đó vị trí của họa sĩ TKMT cũng đã được trân trọng vinh danh. Đây là điểm mới mà trước đây giải thưởng chỉ dành cho những họa sĩ tham gia phim nghệ thuật. Phim *Nụ hôn thần chết* của đạo diễn Nguyễn Quang Dũng được trao giải Cánh diều bạc 2007 cho phim xuất sắc (không có giải vàng) ở thể loại phim truyện nhựa. Giải thưởng Họa sĩ xuất sắc của phim này đã dành cho họa sĩ Mã Phi Hải. Giải Bông sen vàng dành cho TKMT xuất sắc nhất trong phim *Dòng máu anh hùng* tại LHPVN lần thứ 15 (2007) cho họa sĩ Lã Quý Tùng cũng không phải là một trường hợp ngoại lệ. Những giải thưởng điện ảnh mang tính nghề nghiệp này là nguồn động viên khích lệ cho các họa sĩ TKMT và xóa nhòa đi khoảng cách mà quá khứ đã phân định. Do vậy, dù phim giải trí hay nghệ thuật thì nhu cầu tác động thị giác đến với khán giả là điểm quan trọng nhất. Nó tác động và chi phối hoàn toàn đến bước đi tổng thể của TKMT cũng như hướng đi chung của phim truyện điện ảnh VN, vì nếu những nhà làm chuyên môn không nắm bắt được điểm mấu chốt này thì sản phẩm nghệ thuật của họ sẽ không lôi cuốn và làm xúc động được khán giả.

3.2. Những hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới

Giữa họa sĩ điện ảnh nước ngoài và họa sĩ điện ảnh VN đều có chung nhiệm vụ TKMT nhưng nhận thức về vai trò, vị trí TKMT do nhiều nguyên nhân nên còn nhiều khoảng cách. Sự khác biệt của TKMT điện ảnh VN có nguyên do từ điều kiện lịch sử của nền điện ảnh dân tộc. Có thể nhận ra một số nhược điểm rất căn bản của các họa sĩ thiết kế VN từ trước đến nay vẫn thường vấp phải như:

Hạn chế về nhận thức vai trò của TKMT trong phim truyện điện ảnh

Là thành phần của một nền điện ảnh ra đời trong chiến tranh, với nhiệm vụ tuyên truyền đường lối chính trị nên điều này không thể không có ảnh hưởng đến cách nhìn, đến quan niệm sáng tạo của các họa sĩ TKMT. Sự khởi đầu của ngành TKMT điện ảnh VN nhìn chung chưa có nền tảng lý luận cơ bản. Các họa sĩ TKMT thế hệ đầu tiên và nhiều thế hệ họa sĩ TKMT kế tiếp đều từ trường Mỹ thuật tạo hình chuyên sang công tác TKMT trong lĩnh vực điện ảnh. Quá trình

hình thành nghề nghiệp đều do đúc rút từ kinh nghiệm trên thực tế làm phim. Những đúc rút mang tính cá nhân này chưa được ai nghiên cứu, tổng kết, khái quát có tính hệ thống lý luận. Kinh nghiệm thực tế luôn là bài học lớn cho các họa sĩ TKMT phim truyện VN, nhưng dừng ở kinh nghiệm cũng là một sự ngăn trở trên con đường sáng tạo. Điện ảnh VN làm nhiều phim về đề tài chiến tranh nên phần nhiều thành tựu của TKMT chỉ có thể thấy trong các dạng phim về chiến tranh và về các đề tài mang tính truyền thống. TKMT của nhiều bộ phim truyện điện ảnh VN trong một thời gian dài đang dừng lại ở việc minh họa, cho dù có thể là minh họa tốt, thậm trí rất tốt nhưng đó vẫn chưa phải là cái đích của sự sáng tạo. Nói một cách khác, dấu ấn sáng tạo cá nhân của họa sĩ còn khá hạn chế, chưa được đẩy mạnh.

Trong thời kỳ đổi mới, nhìn chung vấn đề này vẫn chưa được khắc phục hoàn toàn. Nhiều họa sĩ TKMT chưa thực sự nắm vững những nguyên tắc cơ bản của việc thiết kế và phát triển nó trong các hình thức sáng tạo. Trước một kịch bản, người họa sĩ phải có quan điểm thiết kế, từ đó mới có thể phát triển thành một phong cách cho một cá nhân họa sĩ, cho một Hãng phim hay trở thành phong cách cho một dòng phim. Vị trí TKMT trong việc chế tác một tác phẩm điện ảnh chỉ có thể được khẳng định khi người họa sĩ nhận thức đúng chức năng vai trò sáng tạo của mình.

Hạn chế về vị trí, tầm quan trọng của người họa sĩ TKMT trong sáng tác phim truyện điện ảnh

Về lý thuyết, vị trí người họa sĩ TKMT được đánh giá là “tam vị nhất thể”, trong bộ ba cùng với đạo diễn và quay phim. Nhưng trên thực tế làm phim ở VN, người họa sĩ không được đánh giá cao như vậy, dù vị trí của họ không bao giờ có thể thiếu trong công tác sản xuất phim truyện điện ảnh. Người họa sĩ chỉ thực sự phát huy được vai trò của mình trong những nền điện ảnh chuyên nghiệp. Tên tuổi và sự nghiệp của họ luôn gắn liền với trường quay và các sáng tạo không gian cho nhân vật. Điều tưởng như đơn giản này, TKMT phim truyện điện ảnh VN vẫn còn phải vượt qua rất nhiều rào cản.

Dù đã bước vào thời kỳ đổi mới một thời gian dài (27 năm) nhưng điện ảnh VN vẫn chưa thực sự có một trường quay mang tính chuyên nghiệp. Tất cả những sự tạo dựng cho một tác phẩm điện ảnh đều trên một không gian nhỏ và cách thực hiện còn manh mún. Hướng đến một nền điện ảnh chuyên nghiệp, TKMT không thể phát triển trên nền tảng của những bối cảnh, đạo cụ đi mượn và thuê như các đoàn phim chúng ta đã và đang làm. Nếu không có những bước điều chỉnh, cải cách hợp lý và những hoạch định mang tính chiến lược thì chức danh của người họa sĩ TKMT luôn bị bó hẹp trong công tác dựng cảnh, giao diện sáng tác của người họa sĩ TKMT sẽ rất hạn chế.

Hạn chế về kiến trúc trong TKMT phim truyện điện ảnh

Nói về kiến trúc điện ảnh phải quay lại vấn đề trường quay. Từ năm 1927, bộ phim *Metropolis* đã đạt được đến đỉnh cao trong sáng tạo và dàn dựng. Toàn bộ không gian thiết kế thành phố tương lai cho bộ phim đã trở thành ý tưởng sáng tạo cho các kiến trúc sư ngoài đời. Và theo lẽ tất nhiên ý tưởng kiến trúc trong phim đã đi vào cuộc sống và thành một trào lưu kiến trúc. Kiến trúc phim đã đưa người xem đến với tương lai. Nó đã tách ra khỏi bộ phim và trở thành một tác phẩm độc lập. Với cách nhìn còn mang nhiều tính minh họa, rất khó cho các họa sĩ TKMT phim truyện VN phát triển và sáng tạo như vậy. Điều thực tế nhất hiện nay của các họa sĩ TKMT phim truyện VN là có thể có được hệ thống trường quay “tĩnh” như nước bạn láng giềng Trung Quốc (trường quay “động” và trường quay “ảo” sẽ không đề cập ở đây). Một hệ thống trường quay chuyên nghiệp với những công trình kiến trúc nguy nga chỉ phục vụ riêng cho điện ảnh và sau đó có thể phát triển du lịch. Một ví dụ cụ thể: năm 1997, đạo diễn Trần Khải Ca (Trung Quốc) chuẩn bị quay bộ phim *Hoàng Đế và thích khách* (1998), có tham khảo và đưa ông Xu (một doanh nhân kinh doanh trường quay ở Trung Quốc) xem bản phác thảo về mô hình hoàng cung nhà Tần. Không chút ngần ngại, ông Xu đã bỏ tiền ra xây dựng mô hình và hoàn thành nó trong vòng 8 tháng. Công trình này đã từng là một kỷ lục của điện ảnh Trung Quốc. Sau khi quay xong bộ phim, đạo diễn Trần Khải Ca lại tiếp tục chọn trường quay của ông

để quay phim *Vô cực* (2005) và nhiều phim khác. Qua thí dụ đó ta có thể thấy rằng, tất cả mọi khởi sự ban đầu đều khó khăn, mọi thành công đều đòi hỏi nghị lực, ý chí và sự quyết tâm. Điều này cũng minh chứng rằng, vai trò của kiến trúc (một bộ phận không thể tách rời của TKMT) trong điện ảnh quan trọng thế nào.

Hạn chế về kỹ xảo trong TKMT phim truyện điện ảnh

Trong những giai đoạn chiến tranh và kinh tế khó khăn của thời bao cấp, phần kỹ thuật còn nhiều hạn chế thì kỹ xảo điện ảnh phim truyện VN thường nằm trong chuyên ngành TKMT. Từ khi mở cửa, điện ảnh VN đã tiếp nhận được rất nhiều hình thức thể hiện mới, kỹ xảo đã vượt ra ngoài giới hạn của TKMT và trong một vài trường hợp đã tách ra thành một chuyên ngành độc lập. Những trung tâm điện ảnh lớn như Hollywood thường có những hãng, công ty làm kỹ xảo riêng phục vụ cho từng phim, tùy thuộc vào từng dự án. Nhưng vì điều kiện kinh tế eo hẹp, điều này chưa trở nên phổ biến với điện ảnh VN. Có rất nhiều nguyên nhân khách quan, nhưng nguyên nhân lớn nhất vẫn là con người. Công nghệ và người sáng tạo nghệ thuật chưa có mối liên kết chặt chẽ. Trong khi đó, những thế hệ họa sĩ TKMT đi trước vừa không có khả năng bắt kịp với xu thế điện ảnh của thời đại, vừa xa lạ với tiến độ phát triển nhanh đến chóng mặt của khoa học kỹ thuật, nhất là sự tiến bộ của công nghệ máy tính. Điện ảnh là một sản phẩm của sự kết hợp giữa nghệ thuật và kỹ thuật. Thế giới đã có những tác phẩm điện ảnh được sinh ra từ sản phẩm công nghệ đỉnh cao như phim *Ma trận* (*The Matrix* -1999), ngoại trừ diễn viên, mọi không gian, đồ vật đều là những sản phẩm được tái tạo từ computer hoàn toàn, đưa người xem từ bất ngờ này đến bất ngờ khác. Một ví dụ khác như phim *Huyền thoại về 300 chiến binh* (2005), tất cả hình ảnh đóng, diễn của bộ phim đều được thực hiện trong trường quay dưới phong nền xanh (phông ky). Còn không gian nền là sản phẩm của các chuyên gia phần mềm máy tính. Kỹ xảo đã đưa những bộ phim này trở thành những thành tựu mới của điện ảnh đương đại. Nó cũng đã xóa nhòa ranh giới giữa TKMT và kỹ xảo, mở ra một kỷ nguyên mới cho cách làm điện ảnh. Những điểm này cũng còn quá mới mẻ với TKMT nói riêng và phim truyện điện ảnh VN nói chung.

Hạn chế trong phác thảo TKMT phim truyện điện ảnh

Đây không chỉ là một đòi hỏi đối với các họa sĩ TKMT phim truyện VN mà còn là một thách thức đối với tất cả những họa sĩ TKMT trên toàn thế giới. Nó đòi hỏi một năng lực sáng tạo lớn của các nghệ sĩ, phải vượt qua chính mình, phải vượt qua yêu cầu của bộ phim, bước ra ngoài bộ phim, trở thành một tác phẩm độc lập. Có những mốc như thế nào để các nghệ sĩ vượt qua ranh giới này?

Phác thảo thiết kế phim phải vượt qua yêu cầu phác thảo bình thường, trở thành một tác phẩm nghệ thuật hội họa độc lập như trường hợp phác thảo không khí phim *Chiến tranh và hòa bình* (1963), đã được lưu giữ vào bảo tàng sau khi phim hoàn thành và là một tác phẩm nghệ thuật độc lập. Điều này trong thực tế điện ảnh VN, từ thời kỳ bao cấp đến giai đoạn đổi mới, các họa sĩ TKMT đều chưa đặt quá nhiều tâm sức vào việc vẽ phác thảo, vì vậy không có tác phẩm đỉnh cao theo tiêu chí này.

Ở một mức độ cao hơn, TKMT ấn định phong cách và trở thành một trào lưu mới ngoài đời như trường hợp kiến trúc của phim *Metropolis* (1927) - nghệ thuật đi trước đời sống. Hay những xu hướng thời trang từ các ngôi sao màn bạc mà điện ảnh Mỹ hay Hàn Quốc đã từng lăng sê thành công. Điều này khả năng của TKMT phim truyện điện ảnh VN cũng chưa thể làm được. Điện ảnh VN chưa thực sự có phim nào thành công bởi dấu ấn, tác động, sức nặng từ TKMT, mà thế giới đã có những đỉnh cao như *Metropolis* (1927), *Cuốn theo chiều gió* (1939), *Chiến tranh và hòa bình* (1965 – 1967), *Chiến tranh nha phiến* (1997)... Dù trong thời kỳ đổi mới, các họa sĩ TKMT phim truyện VN đã có nhiều thay đổi trong quan niệm và có những việc làm tích cực nhưng sáng tác của họ vẫn còn thiếu định hình trong phong cách. Cũng xuất phát từ việc không có trường quay chuyên nghiệp, nên có quá nhiều khoảng cách từ phác thảo đến khi thực hiện trong thực tiễn dẫn đến TKMT đang chỉ dừng ở mức độ hình thức. Do vậy, tác phẩm của họ chưa thể trở thành một tác phẩm độc lập hay một kiệt tác nghệ thuật.

Những giới hạn sáng tác vượt ra ngoài TKMT trong phim truyện điện ảnh Trên thế giới có rất nhiều trường hợp những nhà quay phim chuyển sang công tác đạo diễn và họ đã gặt hái được nhiều thành công như đạo diễn Trương Nghệ Mưu, Cố Trường Vệ (Trung Quốc), Christopher Doyce (Úc)...hay ở nước ta như trường hợp đạo diễn Lê Hoàng, Phi Tiến Sơn hay Phạm Hoàng Nam... Nhưng là một họa sĩ trở thành đạo diễn, mà thành danh thì ở Việt Nam chưa có. Trên thế giới, điều này cũng khá hy hữu, nhưng những ai đã thành công thì đều tạo nên những dấu ấn và trở thành những trường hợp khá đặc biệt của nghệ thuật điện ảnh. Một điển hình như họa sĩ - đạo diễn Kim Ki-duk (Hàn Quốc) với những tác phẩm điện ảnh: *3 iron* (2004) – Giải Sư tử bạc dành cho đạo diễn. *Xuân, hạ, thu, đông rồi lại xuân* (2003) đoạt giải liên hoan phim quốc tế Locarno... Một trường hợp khác là họa sĩ đương đại người Mỹ Julian Schnabel, trước khi đến với điện ảnh đã là một họa sĩ tài năng của chủ nghĩa Hậu hiện đại, tranh của ông đã có mặt trong khắp các bảo tàng nghệ thuật nổi tiếng thế giới. Bắt đầu thử nghiệm phim đầu tay ở tuổi 51, đến nay sự nghiệp điện ảnh của ông đã trải qua bốn phim, trong đó bộ phim *The Diving Bell and the Butterfly* (2007) đã được vinh danh ở liên hoan phim Cannes 2007 và Quả cầu vàng 2007 với giải thưởng danh giá dành cho đạo diễn xuất sắc nhất. Tất cả những thành công ấy cho dù hiếm hoi nhưng nó cũng ghi nhận tầm quan trọng và sự độc đáo của sáng tạo trên nền tảng thẩm mỹ. Đó là cái gốc, cái nền tảng trong mối xích quan hệ sáng tạo nghệ thuật nói chung và điện ảnh nói riêng. Điểm này, các họa sĩ VN chưa vượt qua được bởi các quan niệm còn quá gò bó, thói quen sáng tác thụ động và khả năng phát triển, mở rộng sáng tạo còn rất hạn chế. Tất nhiên không phải họa sĩ TKMT tài năng nào cũng nên là đạo diễn và không phải họa sĩ TKMT tài năng nào khi làm đạo diễn điện ảnh cũng trở thành nhà đạo diễn tài năng, nhưng những khảo sát nêu trên cũng góp phần làm rõ hơn bức tranh về sự thiếu phong cách và không khẳng định được vị trí của mình của các họa sĩ TKMT hiện nay ở VN.

3.3. Một số nguyên nhân hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới

Trong thời kỳ đổi mới, nhiều họa sĩ TKMT chưa có sự thay đổi kịp thời trước áp lực của thị trường, không ít các họa sĩ thiết kế thất nghiệp hoặc phải chuyển ngành. Cơ chế thị trường trong giai đoạn đầu đã đưa các nhà làm phim (trong đó có họa sĩ) vào vị trí làm thuê cho tư nhân trong các bộ phim đội mũ nhà nước và các công ty tư nhân này không quan tâm tới thương hiệu của hãng phim nhà nước, chỉ quan tâm đến lợi nhuận đã làm uy tín của điện ảnh VN giảm sút. Trong sự đổi mới của điện ảnh, bên cạnh việc tạo điều kiện mở rộng không gian sáng tạo cho người nghệ sĩ, thì áp lực cơ chế thị trường cũng làm cho điện ảnh dễ rơi vào nguy cơ nghiệp dư hóa (thể hiện rất rõ qua bối cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang...) trong giai đoạn đầu đổi mới.

Tính chất thương mại của nhà đầu tư lấn át các giá trị nghệ thuật: Sản xuất phim chạy theo lợi nhuận, nhà đầu tư giảm thiểu mọi chi phí khiến cho họa sĩ TKMT dần dần mất chỗ đứng, không còn đất sáng tạo. Hệ lụy dẫn tới những sản phẩm điện ảnh vừa kém chất lượng về ngôn ngữ điện ảnh, vừa hạn chế về ngôn ngữ tạo hình. Vị trí và vai trò của họa sĩ TKMT phim truyện không được coi trọng trong một số đoàn phim là điều khó tránh khỏi.

Bên cạnh đó, một số vấn đề của TKMT từ quá khứ (Quan niệm, cái nhìn cũ, cứng nhắc, thiếu sáng tạo) vẫn còn tồn tại. TKMT điện ảnh vừa kế thừa những thành tựu vàng son một thời của điện ảnh VN đồng thời cũng kéo theo cả quan niệm cũ, lối nhìn cũ, nệ thực, lối mòn, mang nặng tính minh họa cuộc sống, thiếu sáng tạo trong TKMT. Vấn đề này trong thời kỳ đổi mới vẫn còn tồn tại, phổ biến trong những phim được nhà nước bao cấp.

Không ít những người làm phim hiểu và nhận thức không đúng về tính hấp dẫn của phim truyện. Thời kỳ đổi mới đã mở ra nhiều sự chuyển đổi, trong đó có sự chuyển đổi về nhận thức, về tính hấp dẫn, chức năng giải trí của nghệ thuật. Nhưng trong đó cũng có những nhận thức cực đoan. Vì hiểu chưa đúng vấn đề nên nhiều họa sĩ TKMT đã vô tình góp phần tạo nên những bộ phim mà

đư luận gọi là phim thảm họa. Nhiều bộ phim thuộc dòng phim giải trí, yếu tố tạo hình thấp, bỏ qua nền tảng văn hóa truyền thống, chạy theo những thị hiếu rẻ tiền. Nhiều đạo diễn và họa sĩ TKMT bước vào làm phim thị trường đã hiểu sai về tính hấp dẫn, bắt chước rập khuôn những bối cảnh phim nước ngoài. Đầu tư nhiều, tạo ra những bối cảnh xa hoa, xa rời thực tế cuộc sống cũng như không hợp với thuần phong mỹ tục VN.

TKMT lúng túng trước các bộ phim về đề tài lịch sử: Trong thời kỳ đổi mới, TKMT phim truyện VN đã có những bước tiến trong TKMT phim lịch sử nhưng với những phim chính sử thì vẫn gặp rất nhiều trở ngại. Việc làm phim nhân kỷ niệm 1000 năm Thăng Long - Hà Nội trong nhiều trường hợp đã bộc lộ rất nhiều hạn chế về TKMT. Về mặt học thuật, một số họa sĩ TKMT còn thiếu kiến thức nền tảng về lịch sử, về sự kiện lịch sử và quan niệm sáng tạo có sức thuyết phục về đề tài lịch sử. Về mặt kinh tế, nguồn kinh phí hạn hẹp, việc thiếu trường quay chuyên nghiệp đã hạn chế nhiều sức sáng tạo của các họa sĩ TKMT. Để làm phim nhân kỷ niệm 1000 Thăng long Hà Nội, một số đoàn làm phim phải sang nhờ bối cảnh và quần chúng tại trường quay Hoàn Kiếm - Trung Quốc (phim *Đường đến Thăng Long*), có phim đang sản xuất thì phải bỏ dở giữa chừng (phim *Huyền sử thiên đô*)... Đây là một số điểm lúng túng mà TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới chưa thể khắc phục.

3.4. Một số bài học kinh nghiệm rút ra từ kết quả nghiên cứu của luận án cho TKMT phim truyện điện ảnh VN

3.4.1. Những điểm cơ bản rút ra từ vấn đề nghiên cứu

Là một người công tác trong lĩnh vực điện ảnh đã nhiều năm, và hiện đang giảng dạy về TKMT tại trường đại học Sân khấu & điện ảnh Hà Nội, trải qua một quá trình dài làm nghề, điều trăn trở nhất của NCS là làm sao tìm hiểu được thấu đáo các vấn đề về chuyên ngành của mình, với sự phát triển và những thăng trầm của nó. Chính vì vậy, một số biến đổi của TKMT trong thời kỳ đổi mới là trọng tâm của nghiên cứu này. Với cấu trúc ba chương, NCS nghĩ rằng sẽ đủ để truyền tải những nội dung cơ bản mà NCS muốn đề cập. Trong chương 1, phần thứ nhất

là phần dẫn nhập về lý thuyết. Nghiên cứu cung cấp một cái nhìn tổng quan về một ngành riêng biệt trong điện ảnh, có những đặc trưng gì? Nó tác động đến quy trình làm phim như thế nào? Và sự chi phối của nó đến một tác phẩm điện ảnh ra sao? Tiếp theo là khái quát quá trình phát triển của TKMT trong giai đoạn trước đổi mới với những thành tựu đã đạt được và những điểm còn hạn chế.

Bước vào thời kỳ đổi mới, NCS muốn bắt đầu nghiên cứu bối cảnh mới của sự phát triển văn học nghệ thuật. Trong tổng quan chung của văn học nghệ thuật thời kỳ đổi mới thì điện ảnh chịu tác động như thế nào và có những thay đổi gì? Trong thời kỳ đổi mới, ngoài những thay đổi về mặt tư tưởng trong sáng tác NCS quan tâm tới yếu tố tác động từ cơ chế thị trường. Những tác động này vào môi trường nghệ thuật là một vấn đề giai đoạn trước chưa có. Với nghệ thuật điện ảnh thì phim truyện điện ảnh chịu áp lực này nhiều nhất vì vậy mà nó có những biến đổi mang tính đặc thù. TKMT điện ảnh là một trong những thành phần tạo nên một tác phẩm phim truyện điện ảnh, là một trong những yếu tố chi phối mà khi đầu tư sản xuất một tác phẩm phim truyện người ta phải tính đến. Do đó, dù phim truyện điện ảnh theo xu hướng phim nghệ thuật hay giải trí thì TKMT cũng là một nhân tố bị tác động rất mạnh mẽ. TKMT có cần không, nếu cần thì cần tồn tại phát triển như thế nào trong bối cảnh mới, điều gì đáng quan tâm, đáng khích lệ trong TKMT phim truyện điện ảnh hiện nay. Điểm này NCS muốn khẳng định một cách rõ nét vấn đề mình nghiên cứu: *Một số biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh Việt Nam thời kỳ đổi mới.*

Trong luận án này, NCS muốn đặt vấn đề quan trọng nhất của mình vào chương 2. Đây là chương giải mã vấn đề, có nghĩa NCS phải chứng minh được vấn đề mình nghiên cứu. Trong tổng thể đổi mới của nghệ thuật điện ảnh VN, phim truyện điện ảnh đã có nhiều sự biến đổi. Vậy TKMT phim truyện có biến đổi không? Biến đổi như thế nào? Những thay đổi nào đại diện cho sự biến đổi ấy. Ở đây, qua khảo sát và sự tổng kết của mình, NCS đã đưa ra ba trường hợp điển hình để minh chứng cho những thay đổi của TKMT ở giai đoạn này. Ba sự lựa chọn này không thể khái quát hết được mọi vấn đề của TKMT phim truyện

điện ảnh VN nhưng là ba vấn đề cốt lõi mà kết quả nghiên cứu thấy rằng có sự thay đổi cơ bản nhất.

- Quá trình thay đổi mang tính tiếp biến về sáng tạo của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong một thời kỳ mới với quan niệm mới trên cơ sở nền tảng của giai đoạn trước đó về mặt nghệ thuật.

- Những biến đổi mang tính cơ bản, nhưng đang trong quá trình vận động phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN so với giai đoạn trước đã có những thành tựu về cả hai mặt nghệ thuật và thị trường.

- Những khó khăn đang gặp phải của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong giai đoạn cơ chế thị trường hiện nay của điện ảnh VN.

Ngoài ra, những tác nhân từ bên ngoài dẫn đến các biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới cũng sẽ được NCS xem xét từ nhiều góc độ về tính tương tác, giao lưu trong hoạt động TKMT.

Từ sự chuyển biến về TKMT đã được chứng minh từ chương 2, chương 3 là những bàn luận của NCS về những ưu điểm và những mặt còn tồn tại của TKMT phim truyện VN từ nhiều góc độ chủ quan, khách quan. Những suy nghĩ về chuyên ngành TKMT sẽ được nhìn dưới hai góc độ. Góc độ của người làm nghề và góc độ đào tạo.

Ở góc độ thứ nhất – Người làm nghề: NCS muốn đưa ra những chứng kiến của mình trong việc thay đổi công tác TKMT, dưới lăng kính của người họa sĩ TKMT chịu trách nhiệm về mặt tạo hình cũng như chịu trách nhiệm về quản lý chi phí cho công tác TKMT của bộ phim.

Với góc độ thứ hai – Đào tạo: NCS cũng sẽ trình bày những trăn trở của mình dưới góc độ của một nhà giáo đã có nhiều năm giảng dạy về chuyên ngành TKMT với những bất cập còn tồn tại trong môi trường đào tạo hiện nay. Những suy nghĩ này là của cá nhân nhưng trên cơ sở khảo sát, nghiên cứu thực tế với nhiều đồng nghiệp trong quá trình làm nghề và giảng dạy TKMT trong nhiều năm qua.

3.4.2. Suy nghĩ về một số giải pháp nâng cao chất lượng cho TKMT phim truyện điện ảnh VN

Chú trọng và nâng cao công tác lý luận: Trải qua các giai đoạn phát triển của điện ảnh VN, ta có thể thấy vấn đề nổi cộm của điện ảnh VN (ở tất cả các chuyên ngành) đều nằm ở nền tảng lý luận (như đã phân tích ở Chương 3; 3.2; 3.3). Trên thực tế công tác khảo sát thực tế, tổng kết kinh nghiệm, nghiên cứu lý luận ở các chuyên ngành của điện ảnh của chúng ta chưa được coi trọng, trong đó chuyên ngành TKMT không phải là một ngoại lệ. Thực tế trong sản xuất phim trong cả hai giai đoạn bao cấp và thời kỳ đổi mới đều cho thấy rõ điều này. Quan niệm TKMT của cả hai giai đoạn còn rất phiến diện, thiếu cơ sở lý luận – nền tảng cơ bản của một nền điện ảnh phát triển.

Trong bất cứ một ngành nghệ thuật nào thì nền tảng lý luận vẫn đóng một vai trò hàng đầu, là cơ sở vững chắc cho sáng tác của người nghệ sĩ thăng hoa. Chính vì vậy, cần tạo điều kiện cho đội ngũ lý luận điện ảnh tập trung nghiên cứu, tổng kết về lý luận các chuyên ngành điện ảnh, trong đó có TKMT của điện ảnh phim truyện VN. Từ những đúc kết về mặt lý luận của các nền điện ảnh phát triển, đối chiếu để tìm ra những bài học phù hợp với điều kiện làm phim trong nước để có những giải pháp thích hợp cho TKMT phim truyện VN.

Hướng đến mô hình sản xuất phim truyện điện ảnh chuyên nghiệp: Nói đến điện ảnh, đáng chú ý nhất chính là phim truyện chiếu rạp (phim nhựa trước đây và quay kỹ thuật số hiện nay). Bắt đầu thời kỳ mở cửa, những quy trình cơ bản trong quá trình tạo tác một tác phẩm điện ảnh như phải có phân cảnh chi tiết, diễn viên phải có sự thâm nhập thực tế cho vai diễn, bối cảnh, đạo cụ, hóa trang phải có nghiên cứu kỹ lưỡng ...đều bị rút bớt hoặc bỏ qua. Ban đầu là do tiết kiệm chi phí, tiết kiệm thời gian, tiết kiệm nhân lực... nhưng dần dần những điều tưởng như thuần túy kinh tế đó đã trở thành thói quen biến các chuyên ngành sáng tạo hết sức chuyên nghiệp trở nên nghiệp dư hóa. Vì vậy khôi phục lại quy trình làm phim đúng bài bản là cơ sở đảm bảo lâu bền và chắc chắn nhất cho thành công của một tác phẩm điện ảnh.

Sản xuất một tác phẩm nghệ thuật điện ảnh, cân đối giữa tài chính và sáng tác là khâu quan trọng nhất, làm sao để kinh tế không ảnh hưởng đến giá trị tư tưởng cũng như nghệ thuật của một tác phẩm. Bởi vậy đầu tư đúng chỗ và hiệu quả cho sáng tác TKMT là việc vô cùng quan trọng. Cùng với đó là việc đề cao trách nhiệm sáng tạo cá nhân thì người làm phim mới dồn tâm sức cho tác phẩm. Từ đó mới hy vọng chất lượng TKMT được nâng cao và tác động tích cực góp phần làm nên chất lượng phim truyện điện ảnh.

Phim truyện điện ảnh chuyên nghiệp phải có trường quay chuyên nghiệp: Điện ảnh VN không nên đầu tư theo hướng manh mún, dồn tiền vào một số phim được dư luận gọi là phim “cúng cụ”, nhân một số ngày lễ, dịp kỷ niệm. Điều này không tạo nên cơ sở vững chắc cho sự phát triển lâu dài. Thay vào đó, nên có sự đầu tư đầy đủ những trường quay chuyên nghiệp với sự đồng bộ về cả nhân tài và vật lực. Có thể cổ phần hóa hoặc mở cửa cho tư nhân đầu tư bỏ vốn, đứng ra làm dịch vụ như những nền điện ảnh phát triển đang làm. Chúng ta có thể tách riêng TKMT với hệ thống trường quay ra khỏi hãng phim (vốn bị trực thuộc và rất công kênh) để thành một ngành kinh doanh độc lập. Tạo sự cạnh tranh lành mạnh trong kinh doanh, ổn định sản xuất và nếu làm khéo có thể phát triển thêm ngành du lịch như bài học của nước bạn láng giềng Trung Quốc đã và đang thành công. Nếu làm được điều này, chúng ta không những thúc đẩy được điện ảnh phát triển mà còn đẩy mạnh được kinh tế từ nhiều mặt khác nhau.

Mở rộng hợp tác đầu tư với nhiều hình thức: Tích cực hợp tác liên doanh làm phim với nước ngoài, mở rộng dịch vụ với những đoàn phim lớn vào VN. Quá trình giao lưu hợp tác phim quốc tế cũng như dịch vụ cho những đoàn phim quốc tế lớn vào VN sẽ tạo điều kiện cho những nghệ sĩ VN, trong đó có các họa sĩ TKMT có cơ hội tiếp xúc thường xuyên hơn với những quy trình sản xuất phim tiên tiến và chuyên nghiệp. Điều này luôn tác động tích cực đến tư duy của đội ngũ sáng tác điện ảnh VN.

Tạo mọi điều kiện cho các nhà làm phim Việt kiều về nước đầu tư và hoạt động nghề nghiệp: Đây cũng là một hình thức thúc đẩy sự vận động và tính

chuyên nghiệp của đội ngũ sáng tác trong nước. Trong quá trình tương tác này, những nhận thức mới và những chân giá trị của đội ngũ sáng tác trong đó có họa sĩ TKMT đã được đẩy lên ở một cấp độ khác, hoàn thiện và giàu sức sáng tạo hơn.

Đăng cai tổ chức nhiều liên hoan phim nước ngoài tại VN. Tích cực tham dự các liên hoan phim quốc tế (tập trung đầu tư vào các phim có giá trị nghệ thuật). Thiết lập thị trường điện ảnh VN ở nước ngoài (tập trung đầu tư vào mảng phim thương mại giải trí). Những vấn đề này đều có những cái khó riêng, cần tìm được sự cân bằng trong cả hai hình thức biểu đạt: Nghệ thuật và giải trí.

Đào tạo hướng nghiệp: Dù đầu tư về mặt kinh tế lớn đến đâu, chúng ta không thể quên được yếu tố con người. Đây mới là yếu tố chính tạo nên sự chuyển biến của nghệ thuật.

Về những nghệ sĩ đang trực tiếp lao động, sáng tạo, bản thân họ luôn phải có ý thức trau dồi kiến thức, tiếp cận những cái mới. Không những vậy, hãng phim phải tạo điều kiện cho họ tham khảo tài liệu trong nước, ngoài nước, học hỏi thường xuyên để khỏi tụt hậu bởi điện ảnh luôn có những bước tiến rất nhanh về kỹ thuật và đòi hỏi tính chuyên nghiệp. Cho nên, việc tham khảo những kinh nghiệm của nước ngoài luôn cần thiết và là những bài học vô cùng quý báu.

Về đào tạo, chúng ta phải luôn ý thức tạo đội ngũ kế cận trong sáng tác để có thể tiếp tục phát huy và phát triển chuyên ngành. Trường Sân khấu - Điện ảnh hằng năm đào tạo ra không ít những sinh viên chuyên ngành TKMT nhưng lực lượng làm được nghề không nhiều, có rất nhiều nguyên nhân, nhưng nguyên nhân chính là các em thường không có môi trường thực tập. Khi ra trường, họ hoàn toàn bơ vơ, không đáp ứng được nhu cầu quá nghiệt ngã của môi trường điện ảnh dẫn đến sự chán nản, thiếu nhiệt tình với công việc, với chuyên ngành mình học. Giữa lý thuyết và thực hành luôn là một khoảng cách quá lớn, và “màu đỏ” của tấm bằng tốt nghiệp mà bước ra đời với công việc bưng bê, mượn nhà đã làm tan biến hoài bão của nhiều bạn trẻ. Vấn đề là ở chỗ quan niệm về vai trò của TKMT trong hoạt động điện ảnh đôi khi vẫn chưa thực sự được nhận thức một

cách chính xác. Chỉ khi nhận thức đúng được vai trò này thì những đầu tư hay dự định đầu tư vào đào tạo vào TKMT mới đúng hướng và có giá trị. Để giải quyết vấn đề này, những người hoạt động điện ảnh phải có ý thức nâng cao nhận thức vai trò của tạo hình mỹ thuật trong điện ảnh, qua đó động viên, thúc đẩy những thế hệ kế tiếp vững vàng bước vào sự nghiệp sáng tác. Điện ảnh VN chưa đủ sức xây dựng những trường quay lớn, hoành tráng, và còn thiếu thốn nhiều về trang thiết bị nhưng bước đầu nhà nước nên có sự đầu tư đích đáng cho đào tạo, nên có ngân sách để xây dựng những trường quay ở mô hình nhỏ với sự kết hợp mang tính thử nghiệm. Mặt khác cần tạo điều kiện kinh phí thực tập cho sinh viên theo cách học thực hành nhóm để kích thích sự sáng tạo ngay từ trên ghế nhà trường. Việc đào tạo phải đi sâu vào chất lượng, đào tạo những con người đam mê, yêu và làm được nghề. Cần tạo điều kiện cho sinh viên thực tập ở những bộ phim lớn hay những phim hợp tác quốc tế. Dù trong môi trường thực tế của điện ảnh chúng ta đang khó khăn, nhưng phải dạy cho sinh viên ý thức, nhận thức làm nghề theo hướng chuyên nghiệp.

Khi muốn tìm hiểu, dự đoán tương lai của một ngành, một đất nước thì một trong những yếu tố đánh giá chính là nguồn cung cấp nhân lực thông qua hình thức đào tạo và mô hình đào tạo. Dù mô hình đào tạo các nước không giống nhau, và mô hình các trường điện ảnh ngay trong từng nước cũng không hoàn toàn giống nhau thì điểm chung nhất mà mọi nỗ lực đều hướng đến chính là chất lượng đào tạo. Chất lượng đào tạo tốt phụ thuộc trước hết vào đội ngũ giảng viên. Nhưng trên thực tế, ở các trường đào tạo điện ảnh VN hiện nay, số giảng viên cơ hữu còn rất mỏng do một thời gian dài chúng ta chưa thật sự quan tâm xây dựng đội ngũ cán bộ này. Một nguyên nhân nữa là chính sách đối với nhà giáo giảng dạy nghệ thuật còn nhiều bất cập. Nghề đào tạo nghệ thuật không có sức hút mạnh mẽ đối với những tài năng trẻ. Trong nghệ thuật điện ảnh nói chung và TKMT phim truyện điện ảnh nói riêng, người có bằng cấp, học vị cao như Thạc sĩ, Tiến sĩ... có thể nắm vững về mặt lý thuyết, nhưng cũng rất cần mảng thứ hai là kinh nghiệm thực tế và phải có tác phẩm. Người giảng viên phải đạt được

chuẩn ở hai mặt: vừa có bằng cấp, học hàm, học vị theo chuẩn đại học lại vừa có thực tế, kinh nghiệm sáng tác. Nếu không giải quyết được những vấn đề trên thì khó có thể nói tới việc xây dựng đội ngũ giảng viên đào tạo nghệ thuật có chất lượng.

Trong bối cảnh truyền hình phát triển như hiện nay, việc truyền hình thu hút nhân lực của điện ảnh thì nguồn lực trẻ bổ sung cho điện ảnh bị hạn chế nhiều so với trước kia. Nếu không có một chính sách để cân bằng nguồn lực này thì nhân lực hoạt động điện ảnh sẽ ngày càng trở nên già cỗi. Việc chuyển đổi mục tiêu đào tạo nguồn nhân lực làm phim thuần túy theo kế hoạch của nhà nước (làm phim bao cấp) sang mục tiêu đào tạo nguồn nhân lực mới, những người làm phim độc lập, chủ động, sáng tạo vừa có khả năng thích ứng với cơ chế thị trường, vừa đáp ứng nhu cầu văn hóa ngày càng cao của công chúng là một đòi hỏi cấp thiết. Chương trình đào tạo phải đổi mới, đáp ứng nhu cầu phát triển, dạy những gì mà thực tiễn đang cần và tương lai sự phát triển của điện ảnh sẽ cần chứ không dừng lại ở những gì mình đã và đang có. Sự đột phá về đào tạo chỉ có thể thành hiện thực nếu chúng ta xây dựng được một chương trình đào tạo chất lượng trên cơ sở tiếp thu những tinh hoa và kinh nghiệm của các nước tiên tiến đồng thời nghiên cứu đưa ra những nội dung phù hợp với nền giáo dục và văn hóa dân tộc. Một chương trình đào tạo như vậy vừa đáp ứng được nhu cầu đào tạo trong nước, vừa hội nhập được với thế giới. Một yếu tố quan trọng nữa là cơ sở vật chất phục vụ đào tạo phải được cải thiện và nâng cao, khắc phục tình trạng thiếu và không đồng bộ như hiện nay.

Tiếp thu kinh nghiệm đào tạo điện ảnh của các nước tiên tiến, đổi mới chương trình đào tạo các chuyên ngành đạt chuẩn của Bộ giáo dục và Đào tạo. Đó là điều kiện đáp ứng yêu cầu đổi mới của điện ảnh trong bối cảnh hội nhập quốc tế. Công tác đào tạo phải có hoạch định, quy mô, đường hướng. Chúng ta có thể tham khảo bài học chấn hưng điện ảnh của điện ảnh Hàn Quốc, với việc đầu tư cho cả một thế hệ trẻ du học với tổng thể các bộ môn của điện ảnh, để sau này có một đội ngũ đồng bộ về ngành nghề, đồng nhất về mặt học thuật, đồng

lòng trong việc phát triển điện ảnh. Có như vậy điện ảnh VN mới có hy vọng thoát khỏi thực trạng đang manh mún hiện nay để bật lên trên một tầm mới.

3.5. Khái quát một số kinh nghiệm thực tế cho TKMT phim truyện điện ảnh (phù hợp với điều kiện sản xuất phim ở VN hiện nay)

Những mối tương đồng và khác biệt trong TKMT phim nghệ thuật và phim giải trí

Tương đồng: đều dựa trên nền tảng kịch bản, có không gian và thời gian, với những bối cảnh phù hợp với nhân vật. Dù TKMT thể hiện trong phim nghệ thuật hay phim giải trí cũng phải thể hiện bằng mọi cách để thuyết phục người xem.

Khác biệt: Dù dạng phim nào cũng đều mong muốn càng đông đảo công chúng càng tốt nhưng do mục đích khác nhau nên tính chất nội dung cũng khác nhau. Công tác TKMT cũng đòi hỏi khác nhau, nếu phim nghệ thuật nhằm vào một số đối tượng khán giả nhất định hay các liên hoan phim trong và ngoài nước, thì ở phim giải trí, đối tượng ưu tiên vẫn là công chúng điện ảnh.

Phim nghệ thuật luôn đòi hỏi sự thật cao hơn, chính vì vậy tính hiện thực luôn được đề cao. Màu sắc luôn được tôn trọng trên nền tảng của sự thật. Màu sắc cũng luôn phải đồng hành với tâm trạng của nhân vật. Nội dung nghiêm túc, đòi hỏi sự chính xác cao, nhất là những phim về chính sử... Ngược lại phim giải trí được phép phóng túng về mặt cốt truyện, chính vì vậy TKMT cũng luôn được cởi mở hơn nhưng cũng không hề dễ dàng. Dù được tự do sáng tác nhưng áp lực về tính hấp dẫn trong thị giác từ bối cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang... luôn là một áp lực với các họa sĩ TKMT.

Dựa trên nghiên cứu của luận án và trên cơ sở một số phim thành công về TKMT đã được đưa ra khảo sát, NCS sẽ trình bày khái quát một mô hình chung nhất cho TKMT phim truyện điện ảnh VN, phù hợp với cả hai hướng phát triển hiện nay của phim truyện điện ảnh VN: nghệ thuật và giải trí.

Xác định xu hướng của nhà đầu tư

Hiện nay phim truyện điện ảnh VN vẫn phát triển trên hai hướng đi cơ bản: Phim nghệ thuật và phim giải trí. Vì vậy, xác định xu hướng thiết kế là việc cần làm đầu tiên. Đây chính là mạch dẫn xuyên suốt trong quá trình TKMT cho bộ phim. Xác định xu hướng có nghĩa người họa sĩ phải nắm được tiêu chí của nhà đầu tư để có những định hướng đúng cho việc thiết kế. VD: Cùng một đề tài phim lịch sử & dã sử cổ trang, nếu là phim nghệ thuật phải lưu tâm tới đa đến tính chân thực nhưng nếu là phim giải trí thì yêu cầu này được giảm đi rất nhiều mà yếu tố ấn tượng thị giác được đặt lên hàng đầu. Trong phim *Long thành cầm giả ca* (2010), một phim được đánh giá cao về giá trị nghệ thuật, yếu tố hiện thực đã được các họa sĩ TKMT thể hiện một cách hết sức xuất sắc, các chi tiết từ bối cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang...đều được nghiên cứu một cách kỹ lưỡng (mục 2.2). Với phim *Mỹ nhân kế* (2012), một bộ phim được đánh giá cao về tính giải trí, ấn tượng thị giác cùng với hiệu ứng kỹ xảo cũng đã tạo nên thành công của bộ phim. Vì vậy, xác định xu hướng TKMT là một trong những tiêu chí hàng đầu trước khi bước vào sản xuất phim.

Bằng kinh nghiệm, vốn sống, sự hiểu biết, người họa sĩ TKMT phải phân tích được tư tưởng, chủ đề mà kịch bản gửi gắm. Chỉ khi nắm được tinh thần tư tưởng chủ đạo của kịch bản thì người họa sĩ TKMT mới có đủ cơ sở để phác thảo bối cảnh cụ thể của kịch bản một cách chính xác, từ đó có sự nhận thức và xác định ý tưởng TKMT cho tác phẩm. Trên cơ sở này, xác định hướng thiết kế sản xuất và dự toán cho bộ phim.

VD: Tạo hình nhân vật và căn nhà anh Gù trong phim *Áo lụa Hà đông* (2007) được thể hiện dưới hình thức phim nghệ thuật phải được nghiên cứu và diễn tả khắc khe hơn không gian sống của nhân vật anh Tư Lặn (cô Ba) trong phim hài giải trí *Helo! cô Ba* (2012). Nhưng sự cầu kỳ và phá cách trong việc tạo hình của nhân vật cô Ba lại tạo nên sức hút cho bộ phim giải trí này.

Trong điều kiện sản xuất phim ở VN hiện nay, với điều kiện không có trường quay chuyên nghiệp, thiếu đầu tư quy hoạch về hạ tầng cơ sở để phát huy

sáng tạo thì việc xác định những vấn đề trên là những yêu cầu cơ bản nhất, trên cơ sở này người họa sĩ TKMT mới có thể xác định được hướng thiết kế và sản xuất phù hợp, vừa bảo đảm được tiến độ sản xuất, vừa dung hòa được vốn đầu tư và chất lượng nghệ thuật.

Xác định thể cách kịch bản

Xác định thể cách kịch bản có nghĩa là đi tìm hiểu xem kịch bản đó thuộc dạng bi hay hài, bi hài, vui hay châm biếm...

Bi: Bối cảnh màu sắc bi kịch tương đối ảm đạm, trầm uất, tĩnh mịch, hoặc tương phản, đối chọi làm cho người xem cảm thấy bị áp chế, đau khổ và cảm thông đồng điệu với sự thống khổ của nhân vật. VD: Một số đề tài phản ánh xã hội đương đại với những thân phận và bức xúc của con người trong xã hội theo chiều hướng bó hẹp như phim *Gái nhảy* (2003) và *Lọ lem hè phố* (2004), *Hót boy nổi loạn* (2011)... Các họa sĩ TKMT đã tạo dựng được không gian cho số phận các nhân vật, nghịch lý với con người của họ.

Hài: Bối cảnh màu sắc phải náo nhiệt, sáng sủa, đẹp đẽ, thú vị, sinh động, làm cho con người thấy sáng khoái và phấn khích.

Châm biếm: Bối cảnh phải phơi trần hoàn cảnh sinh hoạt nhố nhăng của kẻ bị châm biếm, màu sắc, hình thể độc đáo tạo nên sự biến hoá của bối cảnh nhằm biểu hiện chân dung kẻ bị châm biếm, đồng nhất với tinh thần của kịch bản.

VD: Thỏa mãn nhu cầu giải trí của công chúng, dù là phim tâm lý tình cảm hay xã hội đen đều phải có yếu tố hài với những màn chọc cười châm biếm: Phim *Đẻ mai tính* (2010) và phim *Long Ruồi* (2011), phim *Helo! Cô Ba* (2012)... Trong những đề tài này, TKMT cần phải phát huy sự cường điệu khoa trương, hình ảnh phải tạo nên tiếng cười sảng khoái cho công chúng.

Xác định phong cách trong thiết kế

Xác định kịch bản theo phong cách gì? Mỗi một thể cách sẽ đi với một phong cách phù hợp, đem lại chất lượng nghệ thuật thẩm mỹ tối ưu.

Phong cách cổ điển: Đối với kịch bản có phong cách cổ điển chú ý xây dựng một không khí nghiêm túc, nồng hậu, tĩnh lặng, cao thượng.

Phong cách trừu tượng: Kịch bản có tính chất trừu tượng phải chú ý phối hợp bố trí màu sắc, lợi dụng quang cảnh, tránh sự rườm rà. Các thiết kế phải đơn giản, gây ấn tượng, gợi nhiều ý tưởng cho đạo diễn và quay phim.

Phong cách hiện thực: Ngoài việc phản ánh sinh hoạt hiện thực được chính xác, rộng rãi, nhiều mặt còn phải chú ý cắt bớt những chi tiết không cần thiết. Phải lựa chọn những đặc điểm điển hình nhưng không được tách rời khỏi “tính cách điển hình”. Giá trị hiện thực phải luôn xuyên suốt tác phẩm.

Tìm những chi tiết đặc trưng, điển hình trong TKMT

Nếu chỉ căn cứ vào lời chỉ dẫn bối cảnh của kịch bản mà bày trí thiết kế thì bối cảnh sẽ nghèo nàn và đơn điệu. Như vậy bối cảnh sẽ rơi vào trạng thái chung mà không đạt tới sự tinh tế và sâu sắc. Phải hiểu rõ sự nảy nở của câu chuyện, sự thắt nút và biến hoá của tình tiết.

VD: Những vách ngăn trong *Bao giờ cho đến tháng Mười* (1985), những chiếc cửa sổ trong *Tướng về hưu* (1988)... đã được TKMT giải quyết rất tài tình, tạo nên không gian tâm trạng của nhân vật.

Để câu chuyện được phát triển hợp lý, tình huống thắt mở được sinh động tự nhiên, các đạo cụ, bối cảnh phải được sắp đặt, bố trí có chủ ý phù hợp với tâm trạng nhân vật và tạo điều kiện hợp lý cho diễn xuất của diễn viên.

Bất cứ một kịch bản nào cũng phản ánh một kiểu cách sinh hoạt nhất định của nhân vật. Nông dân có thói quen sinh hoạt của nông dân, công nhân có hình thức sinh hoạt của công nhân. Kiểu cách sinh hoạt của tầng lớp tư sản và giai cấp lao động luôn có sự khác biệt. Nông dân trong giai đoạn thuộc địa và nông dân sau cải cách ruộng đất phải có sự thay đổi rõ rệt. Thành thị đen tối ngột thở, lộn xộn dưới ách thống trị của thực dân hoàn toàn không giống với quang cảnh thành thị sau giải phóng...

VD: Hoàn cảnh xuất thân của những chàng trai Hà Thành trước khi lên đường nhập ngũ trong phim *Mùi cỏ cháy* (2012), hay hoàn cảnh gia đình của cô y tá Đặng Thùy Trâm trong phim *Đừng đốt* (2009)... đã làm lay động lòng người bằng những chi tiết chân thực trong không gian sống của họ.

Trong thực tế, dàn cảnh và diễn xuất rất có thể phát sinh ra nhiều vấn đề, đặc biệt là sự thay đổi về cảnh trí, cũng như đạo cụ diễn xuất cho phù hợp với ý đồ đạo diễn. Những sự thay đổi này không có trong kịch bản ban đầu, do vậy phải có sự thống nhất giữa họa sĩ với đạo diễn, sự tham gia bàn bạc với thành phần chủ yếu của đoàn làm phim nhằm đi đến kết luận chung nhất, có giá trị nghệ thuật nhất.

Xác định tính chất của kịch bản để vẽ & thực hiện thiết kế

Khi đã xác định được tính chất của kịch bản, mục đích hướng tới của nhà đầu tư, phong cách và thể loại của kịch bản phim, người họa sĩ TKMT sẽ có nhận định chính xác về cảnh sắc cũng như cách tiếp cận trong sáng tác TKMT. Điều này rất quan trọng, vì đây là phương hướng để tìm ra nét riêng trong thiết kế qua từng phim, tránh tình trạng “chung chung hoá”, không có đặc điểm, bản sắc rõ ràng. Không căn cứ vào hoàn cảnh thực tế của nhân vật thì không thể thiết kế khung cảnh thích hợp.

VD: Thành công về TKMT của phim *Đêm hội Long trì* (1989), chính là do đội ngũ TKMT đã dành rất nhiều thời gian cho việc nghiên cứu không gian, thời gian, hoàn cảnh xã hội, xuất thân của nhân vật...do vậy, dù là phim về đề tài lịch sử đầu tiên của phim truyện điện ảnh VN, nhưng bộ phim đã gặt hái được những thành công rất đáng trân trọng.

Chọn điển hình mang đặc trưng vùng miền

Phim truyện điện ảnh VN dù đã có nhiều biến đổi nhưng vẫn phát triển trên nền tảng phong cách hiện thực. Chính vì vậy, tìm đặc điểm, chọn điển hình phục vụ cho TKMT là một yêu cầu rất quan trọng.

VD: Trong phim *Sống trong sợ hãi* (2005), đặc điểm vùng miền với những đồi cát trắng đã tạo nên tính chất khốc liệt của cuộc sống các nhân vật trong phim.

Muốn tìm một cảnh điển hình phải tìm được đặc điểm của nó. Ngoài việc tìm đặc điểm còn phải căn cứ theo yêu cầu của kịch bản, tư tưởng, tình cảm, tính cách, thành phần, tập quán... gắn với nhân vật. Biểu hiện được đặc điểm cá biệt như vậy bối cảnh mới sinh động.

VD: Với phim *Chuyện của Pao* (2006), những tập tục mang tính vùng miền đã trở thành những chi tiết điển hình dẫn dắt câu chuyện.

Tính ứng dụng, sự hợp lý chi tiết trong bối cảnh

Trong thiết kế trang trí, phải tìm ra những chi tiết đặc trưng, ít chi tiết nhưng có tính khái quát cao, biểu hiện cái chủ yếu, có hiệu quả cho diễn xuất. Bất kì một bài trí to nhỏ nào đều phải có quan hệ với việc biểu diễn hoặc để cho nhân vật sử dụng, thể hiện những biến hoá tình cảm, đời sống nội tâm của nhân vật, có tính lôgic và giàu ý nghĩa.

VD: Chiếc rèm trong phủ chúa Trịnh Sâm; Chiếc giường của cậu trời Đặng Lân trong phim *Đêm hội Long trì* (1989) là những đạo cụ điển hình khái quát được tính cách của nhân vật.

Nếu người họa sĩ TKMT. Bằng khả năng sáng tạo của mình giải quyết được vấn đề này thì chi phí cho bối cảnh cũng được giảm đáng kể và cũng tránh được nhiều những chi tiết thừa không cần thiết, ảnh hưởng đến chất lượng nghệ thuật của TKMT. Đây cũng là một trong những vấn đề cần phải giải quyết trong thiết kế của các họa sĩ TKMT phim truyện VN hiện nay.

Bối cảnh chân thực, đơn giản, giàu tính thẩm mỹ

TKMT điện ảnh theo phong cách hiện thực thì phải dựa trên cơ sở thực tế. Trên nền tảng hiện nay của phim truyện điện ảnh VN, đây là một cách đi đúng hướng. Mỹ thuật trong điện ảnh phải mang đến cảm giác gần gũi, chân thực, đẹp mắt. Dĩ nhiên đơn giản không có nghĩa là sơ sài, chung chung. Chân thực không có nghĩa là khô khan, trang trí, cầu thả. Vì vậy, liều lượng là như thế nào cho hợp

lý là điều kiện tiên quyết dẫn đến thành công. Vì vậy, một bối cảnh chân thực nhưng giàu tính thẩm mỹ vẫn là một phương thức hợp lý cho bất cứ bối cảnh nào của phim truyện điện ảnh VN.

VD: Phim *Thiên mệnh anh hùng* (2012) là một phim về đề tài dã sử cổ trang, với hình thức thể hiện mang đậm tính giải trí nên chi tiết đạo cụ đã được giản lược tối đa để tránh sự tranh biện về niên đại. Nhưng những cảnh thiên nhiên lại được khai thác tối đa, tạo nên nét đẹp hoang sơ về một thời xa xưa. Đây là một thành công về TKMT trong việc khai thác một hướng tạo hình riêng cho bộ phim.

Thiết kế bối cảnh thống nhất và điều hoà trong hòa sắc

Trong TKMT điện ảnh, đây là một đặc điểm mang tính cơ bản nhưng lại là một điểm yếu của các họa sĩ TKMT phim truyện VN. Trong rất nhiều phim, ta có thể nhận thấy sự thiếu liên kết và thống nhất về hòa sắc trong không gian. Điểm này sẽ dẫn đến sự khó chịu về mặt thị giác hình ảnh, một trong những tiêu chí hàng đầu mang lại tính hấp dẫn của điện ảnh.

Phương hướng giải quyết: Trong các phân đoạn của kịch bản, phải nắm được đặc điểm, tinh thần cơ bản. Những điểm này luôn ràng buộc lấy nhau. Bất luận là không gian, sắc màu, hình thể đều phải đạt đến tinh thần điều hoà và thống nhất. Mỗi câu chuyện có màu sắc riêng và do tác dụng của ánh đèn, hòa sắc có thể thay đổi thành nhiều ý đồ khác nhau, song trước sau giá trị điều hoà vẫn phải được kiểm soát.

VD: Những cánh đồng lúa vàng trải dài trong phim *Cánh đồng bất tận* (2010), với điểm nhấn là những đàn vịt trắng bay trên nền trời đã tạo nên một phần kết thơ mộng cho số phận lênh đênh của nhân vật. Nhưng cũng đàn vịt ấy, trong khung cảnh lênh đênh trong đồng nước lại tạo nên cảm giác vô vọng đến “bất tận” của các nhân vật.

Người họa sĩ TKMT không những cần phải biết điều hoà mà còn phải chú ý tới nhịp tình cảm và tư tưởng của kịch bản. Thiết kế phải mang tính hợp lý, cân

đối. Ở đây là sự cân đối giữa hình thái và cự ly các vật thể, giữa sự biến hoá sáng tối của ánh sáng với màu sắc... căn cứ vào hình thức và nội dung của kịch bản.

VD: Sự tương phản giữa bóng tối và ánh sáng, cũng như hòa sắc đen đỏ trong không gian nhà ông Thoong trong phim *Áo lụa Hà Đông* (2007) đã tạo nên sự đối lập giữa hai nhân vật, đối lập về hoàn cảnh, đối lập về địa vị, đối lập về giá trị con người...

Dù trong thiết kế nào, cổ điển hay lãng mạn, hiện thực hay trừu tượng, thiết kế vẫn phải giữ cho cân đối, thăng bằng. Tạo sự cân đối đó bằng cách cân nhắc những khoảng không trong thiết kế. Cự ly xa gần của các vật thể, đạo cụ, màu sắc và ánh đèn hoà trộn vào nhau tạo nên những hình thái tưởng như chênh lệch mà lại tạo nên sự thăng bằng. Đây là điểm cần lưu ý và khắc phục về TKMT trong nhiều bộ phim của điện ảnh VN.

Chủ thể và tiêu điểm

Khi vẽ bất kỳ một phác thảo bối cảnh nào đều phải có chủ thể. Có chủ thể tức là phải có phối thể để ủng hộ lẫn nhau. Trong mỗi phác thảo phải có tiêu điểm - điểm nhấn tập trung quan trọng nhất của bối cảnh. Để tiêu điểm có hiệu quả nhất phải có sự kết hợp vai trò của ánh sáng và màu sắc.

VD: Chiếc cầu ngói trong *Bến không chồng* (2001); Cây đa đầu làng trong *Thời xa vắng* (2004)... là những tiêu điểm điển hình cho bối cảnh, dẫn dắt câu truyện và là những vật chuẩn để ghi nhận những dấu ấn thời gian của nhân vật. Đây là những thủ pháp không mới nhưng luôn đem lại thành công cho những phim tâm lý mang tính tự sự của phim truyện điện ảnh VN.

TKMT phim truyện điện ảnh trước hết bị hạn chế bởi không gian diễn xuất của bối cảnh. Trong thiết kế sáng tác lại không thể tùy tiện vì còn bị hạn chế bởi kịch bản. TKMT không thể tách khỏi kịch bản, đồng thời cũng không thể tách khỏi diễn xuất của diễn viên.

Về nguyên tắc, TKMT là một bộ phận sáng tạo không thể tách rời với cộng đồng sáng tác trong quá trình thực hiện một bộ phim. Dù là phim nghệ thuật

hay giải trí thì khoảng diễn trong bối cảnh vẫn là nơi diễn viên biểu hiện nội tâm của họ, vì vậy TKMT không những chỉ ảnh hưởng tới ngoại hình mà còn có tác dụng tới cả nội tâm của họ nữa. Nó góp phần không nhỏ cho sự sáng tạo trong diễn xuất của diễn viên. Mỗi chi tiết, mỗi mảng tường, từ cái cánh cửa sổ tới hàng bao lon, từ cầu thang gác tới chỗ lồi lõm của tường vách và cả những đạo cụ nhỏ nhất đều phải lấy mục đích phụ trợ vào công tác diễn xuất của diễn viên làm nguyên tắc. Vì vậy những chi tiết đạo cụ này luôn phải được nghiên cứu chi tiết và điển hình. Đặc biệt chất liệu thể hiện phải hết sức thuyết phục để có thể đặc tả nhân vật.

VD: Cái máy xay nhau thai trong *Tướng về hưu* (1988); Cuốn sổ trong phim *Đừng đốt* (2009)... đã rất thành công trong những chi tiết đặc tả này.

Thường thì phác thảo màu vẽ rất đẹp nhưng khi chế tác tại bối cảnh thật thì hiệu quả chưa chắc đã đạt được như mong muốn. Đó là do thiếu kinh nghiệm, tài liệu, không căn cứ vào tỷ lệ của cảnh vật nên phác thảo vẽ không chính xác, thiếu ứng dụng thực tế. Do điều kiện sản xuất, chúng ta không có xưởng chế tác đạo cụ nên thường sử dụng đồ mượn hoặc cóp nhặt một cách thiếu hệ thống nên đạo cụ thường không đồng bộ, kém hiệu quả phục vụ cho diễn xuất.

Hướng giải quyết: Dù điều kiện không đồng bộ, nhưng những xưởng chế tác đạo cụ ở mức độ quy mô nhỏ, mang tính chuyên dụng, phục vụ riêng cho điện ảnh là điều hết sức thiết thực. Xưởng phim phải phục dựng lại Xưởng thiết kế mỹ thuật để những chuyên gia có điều kiện thử nghiệm, nghiên cứu về chất liệu cho các bộ môn trong thiết kế như đạo cụ, phục trang, hóa trang, kỹ xảo đặc biệt...

Khắc phục vấn đề trường quay

Trong điều kiện hiện nay, do không có trường quay quy mô, chuyên nghiệp, TKMT có thể chuyển vấn đề này trong ba giải pháp:

- Dàn dựng TKMT trong không gian hẹp: Trong giai đoạn hiện nay, bối cảnh chủ yếu vẫn là thuê mượn của nhà dân, nhưng việc luôn phải va chạm với các không gian không đồng bộ xung quanh là một vấn đề cần phải giải quyết.

Hướng giải quyết: Hiện nay khoa học kỹ thuật đã phát triển, một độ ngũ trẻ với khả năng công nghệ cao đã có những tiếp cận mới về mặt kỹ xảo. Kết hợp dàn dựng, cải tạo những bối cảnh có sẵn trong không gian hẹp với việc che chắn phong nền xanh là một giải pháp tối ưu. Phần phong nền xanh sẽ được các chuyên gia kỹ xảo vẽ 3D ở giai đoạn hậu kỳ. Đây là một giải pháp rất phù hợp trong điều kiện sản xuất ở khu vực phố cổ hay khu vực kiến trúc nhiều pha tạp nhưng nó lại đòi hỏi một sự kết hợp hết sức khoa học và chính xác giữa giai đoạn quay và hậu kỳ.

- Tạo dựng bối cảnh độc lập trên nền tảng không gian có sẵn: Đây cũng là một giải pháp hợp lý khi chúng ta phải làm những phim hoành tráng khi chưa có trường quay quy mô. Đất nước ta có rất nhiều lợi thế về mặt cảnh sắc thiên nhiên, dựa vào quang cảnh thiên nhiên có sẵn, tạo dựng những cụm bối cảnh đơn lẻ phù hợp là hướng đi thành công trong một số phim lịch sử cổ trang gần đây như *Long thành cầm giả ca* (2010); *Thiên mệnh anh hùng* (2012)...

Thể hiện bối cảnh trong thực tiễn

Do không có trường quay cố định nên từ bản vẽ đến thể hiện thực tế trên bối cảnh luôn luôn là một khoảng cách. Cách làm và kích thước bối cảnh có tác dụng quyết định đến thẩm mỹ của toàn bộ bối cảnh. Do vậy, cần tập trung chính xác, tỷ mỉ vào những tiêu điểm chính. Những phần phụ và hậu cảnh dù không đặc tả nhưng phần nào lộ ra vẫn phải đầy đủ và kỹ càng. Đặc biệt những phần đồ vỡ hay bắt cháy phải được quán xuyên một cách kỹ lưỡng vì đây chính là điểm nút để tạo ra hiệu quả thị giác cho hình ảnh.

VD: Những hình cảnh đồ vỡ trong bối cảnh phim *Dòng máu anh hùng* (2007); hay ấn tượng đặc biệt với dòng sông máu Thạch Hãn trong bộ phim chiến tranh *Mùi cỏ cháy* (2012), đã tạo nên những hình ảnh thị giác khó quên dù là phim nghệ thuật hay phim thị trường.

Trên đây là một số khái quát mang tính điển hình cho một mô hình TKMT chung nhất, những trải nghiệm phù hợp với điều kiện làm phim ở VN hiện nay.

Kinh nghiệm của TKMT trong các phim truyện thành công của điện ảnh VN cũng như những biến đổi đáng khích lệ của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới là những bài học quý giá. Những bài học ấy chỉ là nền tảng để các họa sĩ TKMT tìm tòi sáng tạo, tạo ra dấu ấn của TKMT trong thời kỳ mới, khẳng định khả năng, chức năng, vị trí quan trọng của mình trong sự phát triển chung của nghệ thuật phim truyện điện ảnh VN.

Tiểu kết

Đây là chương mang tính chất tổng kết các vấn đề đã được phân tích và chứng minh từ các luận điểm của luận án.

Đầu tiên là “Sự khẳng định chức năng, vị trí của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới”. Cùng với các tìm tòi sáng tạo TKMT trên cơ sở đặc trưng điện ảnh, phim truyện điện ảnh VN đã từng bước trưởng thành và phát triển. Chính trong cuộc cạnh tranh người xem với các loại hình nghệ thuật khác, các nhà điện ảnh VN càng nhận thức rõ vai trò của TKMT. Từ đó khẳng định lại tầm quan trọng của TKMT đối với sự phát triển của phim truyện điện ảnh VN trong giai đoạn mới.

Tiếp đến là bàn luận về “Những hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới”. Trong đó chỉ ra những rào cản cơ bản của họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN thường gặp trong quá trình thiết kế và thực hiện công tác TKMT. Từ những rào cản này, Nghiên cứu đã phân tích một số nguyên nhân hạn chế của công tác TKMT phim truyện VN thời kỳ đổi mới.

Từ phân tích hạn chế và “Một số nguyên nhân hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới”, NCS tổng kết và chỉ ra “Một số bài học rút ra từ kết quả nghiên cứu của luận án cho TKMT phim truyện điện ảnh VN”.

Phần này sẽ chốt lại những vấn đề đã nghiên cứu, nhận định lại những trọng điểm của luận án. Qua khảo sát và sự tổng kết của mình, NCS đã chỉ ra những trường hợp điển hình để minh chứng cho những thay đổi của TKMT ở giai đoạn này. Những trường hợp điển hình này không thể khái quát hết được

mọi vấn đề của TKMT phim truyện điện ảnh VN nhưng là những vấn đề cốt lõi mà kết quả nghiên cứu thấy rằng có sự thay đổi cơ bản nhất.

Từ những bài học kinh nghiệm này, NCS sẽ đặt ra một số giải pháp nâng cao chất lượng cho TKMT phim truyện VN. Những suy nghĩ về giải pháp cho chuyên ngành TKMT sẽ được nhìn dưới hai góc độ. Góc độ của người làm nghề và góc độ đào tạo.

Góc độ người làm nghề: Hướng đến mô hình sản xuất phim truyện điện ảnh chuyên nghiệp, khôi phục lại quy trình làm phim đúng bài bản là cơ sở đảm bảo lâu bền và chắc chắn nhất cho thành công của một tác phẩm điện ảnh.

Về mặt đào tạo: Tiếp thu kinh nghiệm đào tạo điện ảnh của các nước tiên tiến, đổi mới chương trình đào tạo các chuyên ngành, đáp ứng yêu cầu đổi mới của điện ảnh trong bối cảnh hội nhập quốc tế là một hướng đi cần thiết hiện nay.

Cuối cùng là “Khái quát một số kinh nghiệm thực tế cho TKMT phim truyện điện ảnh (phù hợp với điều kiện sản xuất phim ở VN hiện nay)”. Đây là những kinh nghiệm rút ra trong quá trình NCS khảo sát một số phim truyện thành công và thất bại về TKMT của điện ảnh VN trong quá trình nghiên cứu luận án. Trong điều kiện kinh phí còn eo hẹp, điều kiện trường quay còn nhiều hạn chế thì một số kinh nghiệm mang tính đúc kết từ những thành công về TKMT trong quá trình phát triển của phim truyện điện ảnh VN giai đoạn vừa qua là một điều cần thiết.

KẾT LUẬN

Điện ảnh là một môn nghệ thuật tổng hợp, được gắn liền với sự kết hợp và phát triển của các ngành nghệ thuật khác. Nó cũng gắn liền với truyền thống văn hóa và thành tựu văn hóa của nhân loại. Với văn hóa VN, điện ảnh là một nghệ thuật ngoại nhập, nhưng nó đã được hòa nhập trong quá trình biến đổi và phát triển của văn hóa VN qua một quá trình dài đấu tranh, giải phóng dân tộc và xây dựng đất nước.

Đặc trưng của nghệ thuật điện ảnh được thể hiện và được người xem tiếp nhận thông qua hình ảnh động và âm thanh. Hai đặc trưng cơ bản này được thể hiện một cách rõ nét nhất trong loại hình phim truyện điện ảnh. Trong đó TKMT phim truyện điện ảnh là một trong những phần nền tảng cho việc hoàn chỉnh và phát triển của hình ảnh. Thành công về mặt hình ảnh trong một tác phẩm điện ảnh không thể thiếu đi vị trí, vai trò của TKMT. Mỹ thuật bước vào nghệ thuật điện ảnh, là một trong những thành phần sáng tác của phim truyện điện ảnh, nó không còn giữ khái niệm mỹ thuật một cách chung chung nữa mà đã trở nên một khái niệm mới: *Mỹ thuật điện ảnh*. Nó đã trực tiếp tham gia và góp phần tạo nên chất lượng nội dung và nghệ thuật cho một bộ phim truyện điện ảnh. TKMT đã góp phần tạo cảm hứng cho đạo diễn, quay phim, diễn viên ...thông qua các bối cảnh, đạo cụ, phục trang, hóa trang... tạo nên sức hấp dẫn về mặt hình ảnh và giá trị nghệ thuật cho một tác phẩm phim truyện điện ảnh.

Nghệ thuật nói chung và nghệ thuật điện ảnh nói riêng là một bộ phận của quá trình phát triển lịch sử xã hội. Một tác phẩm nghệ thuật chỉ có thể là tác phẩm đích thực khi quá trình giao tiếp xã hội diễn ra và khi giá trị phản ánh của tác phẩm cũng như sự tiếp nhận nó thật tích cực trong xã hội. Những biến đổi về văn học nghệ thuật trong thời kỳ đổi mới đã tạo nên những đổi thay và có những tác động không nhỏ đến đời sống xã hội. Nghệ thuật điện ảnh cũng nằm trong quy luật này.

Chỉ có thể nhận thức sâu sắc những biến đổi của TKMT của thời kỳ đổi mới khi chúng ta hiểu những thành tựu và hạn chế của TKMT phim truyện điện

ảnh VN trước đổi mới cũng như những nguyên nhân, điều kiện lịch sử tạo nên những thành tựu và hạn chế này.

Thời kỳ đổi mới đã đưa nhận thức mới vào nghệ thuật điện ảnh và làm đa dạng hóa sáng tác, tạo điều kiện cho nhiều tác phẩm đi vào muôn mặt đời thường của cuộc sống để từ đó toát lên những vấn đề căn bản của hiện thực xã hội tồn tại mà trước đây không ai nói và không có điều kiện bày tỏ. Điều này đã tạo ra rất nhiều thay đổi về tư duy và hình thức thể hiện cho các chuyên ngành sáng tạo của nghệ thuật điện ảnh, trong đó có TKMT.

Cơ chế thị trường giai đoạn đầu của đổi mới đã tạo ra áp lực với nghệ thuật điện ảnh. Phim thương mại và giải trí đã giúp cho điện ảnh có công chúng trở lại nhưng sự nhận thức không thấu đáo về thị trường, về nhu cầu giải trí của người xem, về vai trò, chức năng của nghệ thuật, đồng thời sự tùy tiện, chú trọng lợi ích kinh tế, chạy theo thị trường đã góp phần làm nghiệp dư hóa nền điện ảnh VN. Do đó cũng đã có những nhận thức không đúng về chức năng, vai trò và vị trí của TKMT trong phim truyện điện ảnh là điều dễ hiểu.

Từ giai đoạn đầu thời kỳ đổi mới đến giai đoạn hiện nay là một quá trình thay đổi lớn của nghệ thuật điện ảnh trong sự phát triển chung của văn học nghệ thuật VN. Trong quá trình biến đổi ấy, nghệ thuật điện ảnh luôn gắn với những biến đổi của xã hội và những chuyển động của văn hóa. Đây là hai thành tố tác động trực tiếp đến sự thay đổi của điện ảnh, mà thay đổi lớn nhất nằm ở phim truyện điện ảnh. Từ những biến đổi về thị hiếu của công chúng, đến những thay đổi về cơ chế đã tạo điều kiện cho điện ảnh biến đổi một cách sâu sắc. Vì vậy, nhu cầu biến đổi trong các chuyên ngành của phim truyện điện ảnh trong đó có TKMT phim truyện điện ảnh là một nhu cầu tất yếu trong sự phát triển chung của nghệ thuật.

“Một số biến đổi của thiết kế mỹ thuật phim truyện điện ảnh Việt Nam thời kỳ đổi mới” là công trình đầu tiên của VN nghiên cứu một cách toàn diện, có hệ thống những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới. Nghiên cứu đã tập trung vào những đặc điểm riêng của phim truyện điện ảnh VN

để từ đó tìm ra một số biến đổi cơ bản của TKMT phim truyện VN. Nghiên cứu đã tập trung chứng minh với hai giả thuyết được đặt ra:

- *Bối cảnh thời kỳ đổi mới cũng như sự vận động phát triển của bản thân nền điện ảnh dân tộc đã tạo nên một số biến đổi TKMT phim truyện điện ảnh.*

- *Biến đổi về quan niệm sáng tác và phương pháp sáng tác của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới là những biến đổi có tính chất nền tảng so với giai đoạn trước và đã đạt được một số thành quả nhất định.*

Qua việc chứng minh hai giả thuyết này, nghiên cứu đã chỉ ra một số những biến đổi cơ bản, là tiền đề, là nền móng của sự phát triển TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới. Những biến đổi này trong một giới hạn nào đó đã góp phần làm thay đổi diện mạo phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới.

Cấu trúc luận án được chia làm ba chương. Chương I là chương tiền đề cho việc nghiên cứu luận án với những khái niệm cơ bản làm nền tảng phục vụ cho nghiên cứu luận án. Phần thứ nhất và thứ hai gồm: *Các khái niệm* và *Một số quan điểm tiếp cận nghiên cứu*, nhằm giới thiệu các khái niệm và lý thuyết cơ bản. Đây là tiền đề cho việc nghiên cứu luận án.

Phần thứ ba là phần giới thiệu chuyên ngành sẽ được nghiên cứu, với những khái niệm và lý luận cơ bản về *Chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT điện ảnh*. Cụ thể, phần này sẽ giới thiệu về vai trò, công việc của người họa sĩ TKMT và các bộ môn trong chuyên ngành TKMT, sau đó là mối quan hệ tương tác với các thành phần sáng tác khác trong đoàn phim. Đây là một phần rất quan trọng để người đọc có thể nhận thức được mối quan hệ và tầm quan trọng của TKMT trong một tác phẩm phim truyện điện ảnh.

Phần thứ tư của chương là *Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới*. Đây là phần giới thiệu khái lược về lịch sử phát triển của TKMT phim truyện VN trong thời kỳ trước đổi mới. Nghiên cứu khái lược quá trình phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN trước đổi mới, thấy được những thành tựu của TKMT phim truyện điện ảnh thời kỳ này, thấy được những hạn chế

bất cập, chính là điều kiện cần thiết để có thể nhìn nhận, phân tích đánh giá những biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.

Phần thứ năm trình bày về *Khái lược về TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới*. Trong phần nghiên cứu này, đã đặt phim truyện điện ảnh trong tổng quan chung của văn học nghệ thuật thời kỳ đổi mới. Bối cảnh đổi mới đã có nhiều tác động đến điện ảnh, tác động rõ nhất với phim truyện điện ảnh.

Cùng với các chuyên ngành khác của phim truyện điện ảnh, TKMT mặc nhiên chịu ảnh hưởng và biến đổi do bối cảnh đổi mới dưới hai tác động: Cởi mở về cách nhìn trong sáng tác nghệ thuật và tác động bởi cơ chế thị trường.

Trong sáng tác nghệ thuật, sự đổi mới của chính sách nhà nước cho văn nghệ đã tạo điều kiện cho các văn nghệ sĩ tiếp cận với cái nhìn mới: nghệ thuật gắn liền với thực tiễn cuộc sống, xuất phát từ nhu cầu cuộc sống và phải mang hơi thở của chính cuộc sống đó, phim truyện điện ảnh, trong đó có TKMT cũng có những biến đổi tích cực theo hướng biến đổi này.

Bước vào cơ chế thị trường, sau một thời gian tự vận động, chính thị trường đã tác động ngược cho những nhà làm phim những nhận thức mới về vai trò không thể thiếu được của TKMT. Không thể kéo khán giả đến rạp nếu như những nhà làm điện ảnh chuyên nghiệp không đầu tư thích đáng cả về vật chất lẫn tinh thần cho các tác phẩm của mình trong đó có TKMT. Chính vì vậy, TKMT phim truyện điện ảnh đã có một số những biến đổi cơ bản, làm nền tảng, tiền đề phát triển cho công tác TKMT.

TKMT với *Chức năng và vai trò của họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh* đã có một số biến đổi cơ bản mang tính tích cực. Trong đó có những biến đổi mang tính nội sinh và các tác nhân gây biến đổi từ bên ngoài.

“Biến đổi về quan niệm sáng tác của họa sĩ thiết kế từ không gian minh họa sang không gian tâm lý” là biến đổi đầu tiên của TKMT trong thời kỳ đổi mới. Sự biến đổi này là thay đổi về nhận thức, về vị trí, chức năng của văn học nghệ thuật trong đó có điện ảnh. Tính chất cổ động, tuyên truyền của các bộ phim thời chiến đã nhường chỗ cho sự tìm tòi sáng tạo, có chiều sâu nhân văn,

hướng tới những giá trị nghệ thuật đích thực. Không có mở cửa về chính sách, không có sự bùng nổ về đổi mới văn học nghệ thuật thì không thể có sự đổi mới này trong các chuyên ngành của phim truyện điện ảnh, trong đó có TKMT.

“Biến đổi TKMT từ việc khắc phục ảnh hưởng hình thức không gian sân khấu sang khẳng định, tìm tòi, sáng tạo không gian điện ảnh tìm con đường đến với người xem” là biến đổi thứ hai. Biến đổi này nảy sinh từ cơ chế thị trường. Sự đổi mới về đời sống từ vật chất cũng như tinh thần đã dẫn đến nhu cầu hưởng thụ của công chúng ngày một cao hơn, đòi hỏi những ngành nghệ thuật như điện ảnh cần phải có những thay đổi để phù hợp với nhu cầu chung của xã hội. Trong giai đoạn trước đổi mới, phim đề tài lịch sử là một đề tài rất được quan tâm nhưng hầu hết các phim đề tài lịch sử đầu tiên của VN là các vở diễn sân khấu đề tài lịch sử được quay thành phim. Có thể thấy điện ảnh VN lúc đó chưa đủ điều kiện kỹ thuật, cũng như kinh nghiệm để đến với đề tài lịch sử. Thời kỳ đổi mới phim truyện điện ảnh VN, trong đó có TKMT đã có biến đổi tự tin đến với đề tài lịch sử và đã gặt hái được thành công. Các hãng phim của nhà nước và của tư nhân ngày càng nhận thức rõ hơn về vai trò của TKMT. Và đặc biệt đề tài phim lịch sử & dã sử đã kéo được khán giả đến rạp đáp ứng được nhu cầu công chúng của ngày hôm nay.

“Biến đổi TKMT từ góc nhìn không gian hiện thực có sẵn sang sự tìm tòi các góc nhìn không gian biểu tượng” trong đề tài phim chiến tranh là biến đổi thứ ba. Phim đề tài chiến tranh với phim truyện điện ảnh VN là mảng đề tài quen thuộc, truyền thống, vốn được coi là thế mạnh nhưng chiến tranh càng lùi xa, bối cảnh không gian đồ nát, khốc liệt của chiến tranh không còn. Một vấn đề lớn đặt ra với phim truyện điện ảnh đề tài chiến tranh thời kỳ đổi mới là TKMT phải làm gì, làm thế nào để không khí chiến tranh, sự chân thực ác liệt của chiến tranh không mất đi trong các bộ phim đề tài này. TKMT của phim truyện điện ảnh đề tài chiến tranh đã tìm hướng đi mới phù hợp, đó là tìm tới việc sáng tạo những không gian mang tính biểu tượng. Đây cũng là sự biến đổi mang tính tích cực.

Thời kỳ đổi mới mở ra cơ chế thị trường và tạo ra nhiều điều kiện hơn cho việc giao lưu và hợp tác sản xuất phim. Cơ hội mở ra nhưng cũng kéo theo nhiều thách thức cho đội ngũ những nhà làm phim trong nước. Đây cũng là cơ hội để các chuyên ngành trong đó có TKMT thay đổi tư duy một cách triệt để và phát huy tính sáng tạo một cách mạnh mẽ nhất. Những tác nhân từ bên ngoài trực tiếp liên quan đến sự biến đổi của TKMT đã được nghiên cứu và chỉ ra một cách cụ thể với những cái được và chưa được một cách chi tiết. Đây là một số những điểm mới, then chốt của luận án. Các tác nhân gây biến đổi từ bên ngoài: sự tham gia làm phim hợp tác từ nước ngoài có tác động đến sự “Biến đổi quan niệm nghề nghiệp của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN”. Hoạt động giao lưu và hợp tác quốc tế trong thời kỳ đổi mới đã tạo điều kiện cho các họa sĩ TKMT có cái nhìn sâu sắc hơn về vị trí, vai trò của TKMT phim truyện điện ảnh. Quá trình sáng tác với các đạo diễn Việt kiều là tác nhân “Biến đổi sáng tạo thiết kế mỹ thuật” của nhiều họa sĩ TKMT trong nước. Trong điều kiện nguồn kinh phí không nhiều, nhưng sự bài bản, sự chú trọng vai trò của thiết kế mỹ thuật đối với chất lượng nghệ thuật tác phẩm của các đạo diễn Việt kiều cũng đã tác động đến tư duy sáng tạo và những hình thức thể hiện mới trong công tác TKMT, phù hợp với điều kiện sản xuất phim trong môi trường điện ảnh VN. Cùng với nó là những quy trình sản xuất điện ảnh mới trong đó có rất nhiều công nghệ và kỹ xảo mới phục vụ cho ngành TKMT đã được đem ra ứng dụng. Chất lượng của sản phẩm phim khi ra rạp được công chúng đón nhận nồng nhiệt đã là một chất xúc tác vô cùng to lớn cho những người yêu nghề. Nhu cầu trau dồi nghề nghiệp là một nhu cầu thực tế. Những đòi hỏi cao về chuyên môn trong giai đoạn mới đã đặt ra cho những người làm chuyên môn phải phát huy hết năng lực của mình. Bản thân những hãng phim nhà nước phải nhìn nhận lại về TKMT với nhận thức mới có bài bản và chuyên nghiệp hơn. Các hãng phim tư nhân đã bắt nhịp rất nhanh về hiệu quả thị giác mà TKMT mang lại trong những quan niệm mới về kinh doanh điện ảnh. Tính ưu việt của trường quay chuyên nghiệp là một vấn đề không còn phải bàn cãi mà trong đó vị trí của người họa sĩ TKMT không những

không mất đi trong nghệ thuật phim truyện điện ảnh mà nó còn ngày càng được khẳng định trong xu hướng phát triển của điện ảnh ngày hôm nay. Những điểm này có thể minh chứng rằng sẽ không thể có những bộ phim chất lượng cao trong cả hai loại phim định hướng nghệ thuật và định hướng giải trí nếu thiếu vai trò sáng tạo của người họa sĩ TKMT.

Với một số biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN được nghiên cứu, có thể thấy TKMT ngày càng được nhận thức đúng hơn về vị trí, vai trò của TKMT đối với chất lượng nghệ thuật phim truyện điện ảnh. Trong cơ chế thị trường, điện ảnh VN càng hiểu sâu sắc hơn vai trò của TKMT - một vai trò không thể thay thế. Hướng tới người xem, dòng phim giải trí chỉ có thể thành công khi đánh giá đúng vai trò, chức năng của TKMT.

Khi nghiên cứu về thành công của TKMT không thể không thấy một số hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN trong thời kỳ đổi mới. Không thể không thấy những rào cản cơ bản của họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN thường gặp trong quá trình thiết kế và thực hiện công tác TKMT. Từ những rào cản này, Nghiên cứu đã phân tích một số nguyên nhân hạn chế của công tác TKMT phim truyện VN thời kỳ đổi mới.

Từ phân tích hạn chế, phần thứ ba NCS chỉ ra “Một số nguyên nhân hạn chế của TKMT phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới”, Phần thứ tư mang tính tổng kết “Một số bài học kinh nghiệm rút ra từ kết quả nghiên cứu của luận án cho TKMT phim truyện điện ảnh VN”. Phần này chốt lại những vấn đề đã nghiên cứu, nhận định lại những trọng điểm nghiên cứu và kết quả của nó. Dưới góc nhìn của người làm chuyên môn, sau khi đã phân tích, đánh giá một số những biến đổi trong quá trình phát triển của TKMT trong thời kỳ đổi mới, NCS bàn luận vấn đề mình nghiên cứu với những kiến nghị cụ thể nhằm nâng cao chất lượng của TKMT. Đây là những suy nghĩ, kết quả tổng hợp của NCS trong quá trình nghiên cứu luận án ở hai lĩnh vực: phát triển nghề nghiệp và xác định phương hướng đào tạo chuyên môn sâu của chuyên ngành TKMT sao cho có hiệu quả nhất. Đây cũng là một trong những kết quả nghiên cứu của luận án.

Từ kết quả nghiên cứu của luận án, phần thứ năm NCS sẽ đưa ra “Mô hình chung cho TKMT phim truyện điện ảnh phù hợp với điều kiện sản xuất phim ở VN”.

Phim truyện VN trải qua một quá trình dài trong tiến trình đổi mới đã đem lại cho điện ảnh VN một diện mạo mới. Trong đó, những biến đổi của TKMT đã góp phần không nhỏ vào những chuyển biến tích cực này. Phim truyện điện ảnh VN đã kéo công chúng trở lại rạp. Đây là một thành công mang tính nội sinh có ý nghĩa rất lớn của điện ảnh VN. Phim truyện điện ảnh cũng đã góp phần phản ánh thiên nhiên, con người và xã hội VN với một cách nhìn mới đến với công chúng quốc tế. Tất cả các tác phẩm dù ở mức độ khác nhau đều chứa đựng những hiệu quả thẩm mỹ của một đất nước có bản sắc và giàu truyền thống văn hóa. Điện ảnh VN muốn hướng đến một nền điện ảnh lớn mạnh và giàu bản sắc dân tộc thực sự cần phải không ngừng cải tiến trong các khâu sáng tác, trong đó có TKMT phim truyện điện ảnh. Đây là chân giá trị rút ra rất lớn trong quá trình biến đổi của điện ảnh VN thời kỳ đổi mới.

Nhận thức sâu sắc tác nhân biến đổi, xu hướng biến đổi của phim truyện điện ảnh, trong đó có TKMT là điều hết sức cần thiết. Tự nâng cao tầm văn hóa của nghệ sĩ sáng tác, nâng cao chất lượng tư tưởng và nghệ thuật của tác phẩm cũng chính là con đường đến với công chúng một cách thuyết phục nhất.

Để đầu tư vào xây dựng, trang thiết bị cũng không phải quá khó, nhưng xây dựng nền móng, thay đổi một cách nhìn, một quan niệm về vị trí, vai trò, đường hướng phát triển của TKMT phim truyện điện ảnh VN là cả một hành trình còn dài bởi năng lực và thành tựu sáng tác vẫn thuộc về con người. Cuối cùng NCS nghĩ rằng: ươm trồng tài năng, tri thức, nhiệt huyết sáng tạo cộng với cơ chế, chính sách, luật pháp hoạt động phù hợp sẽ tạo nên một bước đột phá mới cho đội ngũ sáng tác phim truyện điện ảnh VN, trong đó có hoạt động sáng tác của các họa sĩ TKMT phim truyện điện ảnh VN.

DANH MỤC CÁC CÔNG TRÌNH ĐÃ CÔNG BỐ
LIÊN QUAN ĐẾN ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU CỦA LUẬN ÁN

1. Trần Quang Minh (2013), “Điện ảnh Việt Nam trong đời sống văn hóa đương đại”, *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, số 349, tháng 7, tr.42 - 46; Số 350, tháng 8, tr.42 - 46.
2. Trần Quang Minh (2014), “Những điểm tựa cho thiết kế mỹ thuật phim lịch sử cổ trang”, *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, số 357, tháng 3, tr.48 - 51.
3. Trần Quang Minh (2014), “Những biến đổi của thiết kế mỹ thuật phim lịch sử Việt Nam”, *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, số 358, tháng 4, tr.68 - 72.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tài liệu tiếng Việt

1. Đào Duy Anh (2005), *Đất nước Việt Nam qua các đời* (Tái bản), Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
2. Lê Thế Anh (2007), *Họa sĩ - Nghệ sĩ nhân dân Phạm Quang Vinh và thiết kế mỹ thuật điện ảnh*, Công trình cấp Viện (Viện Sân khấu).
3. Lê Quốc Bảo (2007), “Ranh giới thể loại”, *Tạp chí Mỹ thuật* (số 9), tr.11-14.
4. Trần Lâm Biền (1993), *Hình tượng con người trong nghệ thuật tạo hình truyền thống Việt*, Nxb Mỹ thuật, Hà Nội.
5. Trần Lâm Biền (1996), *Chùa Việt*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
6. Nguyễn Chí Bền (2006), *Văn hóa Việt Nam - Mấy vấn đề về lý luận và thực tiễn*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
7. Đào Đức (1984), “Họa sĩ trong phim truyện”, *Tạp chí Điện ảnh* (số 4), tr.26 - 27, 46.
8. David Bordwell and Kristin Thompson (2007), *Lịch sử điện ảnh*, Dịch: Trần Kim Chi, Đỗ Thu Hà, Nguyễn Kim Loan, Lê Nguyên Long, Trần Thu Yến. Hiệu đính thuật ngữ chuyên ngành: Trần Nho Thìn, Trần Hình, Giáo trình chuyên ngành điện ảnh, Nxb Đại học quốc gia, Hà Nội.
9. David Bordwell and Kristin Thompson (2008), *Nghệ thuật điện ảnh*, Dịch: Đỗ Thu Hà, Nguyễn Liên, Nguyễn Kim Loan, Ngô Tự Lập, Trần Nho Thìn, Trần Hải Yến. Hiệu đính thuật ngữ chuyên ngành: Phan Đăng Di, Trần Hình, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
10. Đoàn Văn Chúc (1997), *Xã hội học văn hóa*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
11. Đoàn Văn Chúc (2004), *Văn hóa học*, Nxb Lao động, Hà Nội.
12. X.Carpusina & V.Carpusin (2002), *Lịch sử văn hóa thế giới*, Dịch: Mai Lý Quảng, Đặng Trần Hạnh, Hoàng Giang, Lê Tâm Hằng, Nxb Thế giới, Hà Nội.

13. Vũ Quang Chính (2003), “Đề tài chiến tranh chống Pháp trong phim truyện giai đoạn 1959 – 1965” *Tạp chí Văn hóa nghệ thuật* (số 8), tr.72 - 78, 99.
14. Nguyễn Thị Phương Châm (2009), *Biến đổi văn hóa ở các làng quê hiện nay*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Viện Văn hóa, Hà Nội.
15. Trần Thanh Hiệp (2004), *Điện ảnh của nhu cầu phát triển văn hóa*, Nxb Văn học, Hà Nội.
16. Trần Thanh Hiệp (2014), “Đặc trưng nghệ thuật điện ảnh”, *Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu Điện ảnh*, (số 4), tr.13 - 27.
17. Trần Duy Hinh (2010), *Giáo trình nghệ thuật học*, Nxb Giao thông vận tải, Hà Nội.
18. Thúy Hoa (2006), “Phục trang trong phim có phải thời trang?”, *Tạp chí Thế giới điện ảnh*, (số 4), tr.35 - 36, 43.
19. Phạm Văn Khoa (1983), *Chaples Chaplin*, Nxb Văn hóa, Hà Nội.
20. Trần Luân Kim (1995), Chủ biên, *Đạo diễn điện ảnh thế giới*, Viện Nghệ thuật và lưu trữ điện ảnh VN, Hà Nội.
21. Trần Luân Kim (2011), *Nhận thức điện ảnh*, Nxb Hội điện ảnh, Hà Nội.
22. Vũ Ngọc Khánh (2003), *Văn hóa dân gian*, Nxb Nghệ An, Nghệ An.
23. Ngô Tạo Kim (2009), *Ngôn ngữ tạo hình điện ảnh*, Nxb Sân Khấu, Hà Nội.
24. Đắc Long (2001), “Theo chân đoàn phim Người Mỹ trầm lặng”, *Tạp chí Thế giới điện ảnh*, (số 6), tr.28 - 29.
25. Nguyễn Mạnh Lân, Trần Duy Hinh, Trần Trung Nhân (2002), *Văn học dân gian và nghệ thuật tạo hình điện ảnh*, Nxb Văn học, Hà Nội.
26. Ngô Phương Lan (2005), *Tính hiện đại và tính dân tộc trong điện ảnh Việt Nam*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
27. Việt Linh (2006), *Đạo chơi vườn điện ảnh*, Nxb văn hóa Sài Gòn, Hồ Chí Minh.
28. Ngô Mạnh Lân (2007), “Nhớ tiếc họa sĩ Đào Đức”, *Tạp chí Thế giới điện ảnh*, (số 3), tr.22 - 23.

29. Maxen Mactanh (1985), *Ngôn ngữ điện ảnh*, Dịch: Nguyễn Hậu, Cục điện ảnh, Hà Nội.
30. Trần Thị Mây (2005), “Họa sĩ, NSUT Trịnh Thái - Hội họa, Điện ảnh là duyên nợ cuộc đời”, *Tạp chí Thế giới điện ảnh*, (số 10), tr.16 - 17, 19.
31. Hải Ninh (2001), “Dàn dựng, tạo hình, bối cảnh”, *Tạp chí Điện ảnh ngày nay*, (số 76), tr.11 - 13.
32. Nhiều tác giả (2003), *Lịch sử điện ảnh Việt Nam* - tập I, Cục Điện ảnh xuất bản, Hà Nội.
33. Nhiều tác giả (2004), *Kỹ xảo điện ảnh*, Nhóm biên soạn: Trần Hoàng Nhị, Phạm Thanh Hà, Nguyễn Anh Tuấn, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội xuất bản, Hà Nội.
34. Nhiều tác giả (2006), *Từ điển tiếng Việt*, Nxb Từ điển bách khoa, Hà Nội.
35. Nhiều tác giả (2006), *Lịch sử điện ảnh Việt Nam*, tập II, Cục Điện ảnh xuất bản, Hà Nội.
36. Hải Ninh (2006), “Họa sĩ- NSND Đào Đức, Một tài năng, một người thầy trong thiết kế mỹ thuật Việt Nam”, *Tạp chí Thế giới điện ảnh*, (số 8), tr.23 - 31.
37. Hải Ninh (2006), *Điện ảnh những dấu ấn thời gian*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
38. Nhiều tác giả (2007), *Hành trình nghiên cứu Điện ảnh Việt Nam* (2007), Nxb Văn hóa - Thông tin, Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật, Hà Nội.
39. Hải Ninh (2010), *Điện ảnh Việt Nam trên những ngã đường thế giới*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
40. Hải Ninh (2012), *Đạo diễn Hồng Sến - Con người và tác phẩm*, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
41. Philippe Peret & Robin Baratand (2000), *Soạn thảo & Trình bày kịch bản điện ảnh*, Dịch: Nguyễn Phương Ngọc, Nxb Hội điện ảnh, Hà Nội.
42. Frédéric Plas (2004), *Làm phim đầu tay*, Dịch: Phạm Thị Hoa, Nxb Hội điện ảnh, Hà Nội.

43. Nguyễn Trung Phan (2010), *Thiết kế mỹ thuật trong phim truyện*, Đề tài khoa học cấp Bộ (Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch).
44. Nguyễn Quân (2005), *Con mắt nhìn cái đẹp*, (Tái bản), Nxb Văn hóa, Hà Nội.
45. Iva Smojziová (1975), *Họa sĩ thiết kế mỹ thuật điện ảnh - truyền hình Anton Krajcovic*, Nhà xuất bản Pallas, Bratislava, Tiệp Khắc. Dịch: Đỗ Lệnh Hùng Tú (1989), in trong giáo trình TKMT, trường Sân khấu & Điện ảnh VN tại TP Hồ Chí Minh.
46. G. Sadoun (1987), *Lịch sử điện ảnh thế giới*, Dịch: Bành Bảo, Bành Châu, Hữu Ngọc, Bùi Phú, Đỗ Phương Quỳnh, Đỗ Đức Thảo, Nguyễn Thị Thìn, Đỗ Lai Thúy, Nxb Ngoại văn, Hà Nội.
47. Lại Văn Sinh (2010), *Phim truyện Việt Nam về đề tài lịch sử*, Đề tài khoa học cấp Bộ (Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch).
48. Đông Tiến Sinh, *Bầu trời của nhà thiết kế mỹ thuật điện ảnh*, Dịch: Nguyễn Lệ Chi, (Tài liệu trường Sân khấu – Điện ảnh).
49. Đào Bá Sơn, “Long thành cầm giả ca – Phim lịch sử Việt Nam có thể làm tại Việt Nam”, *Thế giới Điện ảnh* – 14/12/2012 13:04 (truy cập 13/2/2013).
50. Phạm Công Thành (1982), *Luật xa gần*, Nxb Văn hóa, Hà Nội.
51. Bùi Quang Thắng (1998), *Xã hội học nghệ thuật*, Viện Văn hóa, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
52. Bùi Quang Thắng (Chủ biên - 2008), *30 thuật ngữ nghiên cứu văn hóa*, Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội.
53. Trần Tuấn (2000), “NSUT Phạm Quang Vĩnh - Trăn trở nghề họa sĩ thiết kế”, *Tạp chí Điện ảnh ngày nay*, (số 62), tr. 22 - 23.
54. Mạnh Thắng (2002), “Không thể quan niệm họa sĩ thiết kế mỹ thuật & phục trang chỉ là người giữ quần áo và dụng cụ điện ảnh”, *Tạp chí Điện ảnh ngày nay*, (số 102), tr 5 - 6.

55. Nguyễn Thị Minh Thái (2006), *Phê bình tác phẩm văn học nghệ thuật trên báo chí*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội, Hà Nội.
56. Nguyễn Thị Minh Thái (2001), “Có phải phim chưa hay là do kịch bản phim chưa hay?”, *Tạp chí Điện ảnh ngày nay*, (số 81), tr.5 - 7.
57. David Thomson (2006), *Lịch sử Điện ảnh thế giới*, Dịch: Thanh Hương, Kim Dung, Hiền Lương, Thế Hùng, Nxb Mỹ thuật, Hà Nội.
58. Laurent Tirard (2007), *20 bài học điện ảnh*, Dịch: Hải Linh, Việt Linh, Nxb Văn hóa Sài Gòn, Hồ Chí Minh.
59. Đỗ Lệnh Hùng Tú (2009), *Tạo hình thiết kế mỹ thuật phim truyện*, Nxb Văn hóa thông tin, Hồ Chí Minh.
60. Đỗ Lệnh Hùng Tú (2011), “Làm phim lịch sử dễ hay khó?” *Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật*, (số 326), tháng 8, tr. 32 - 36.
61. Đỗ Lệnh Hùng Tú (2014), *Nghệ thuật tạo hình trong phương thức biểu đạt tác phẩm điện ảnh*, Luận án tiến sĩ nghệ thuật, Viện Văn hóa Nghệ thuật Quốc gia Việt Nam.
62. Phan Cẩm Thượng (2010), *Văn minh vật chất của người Việt*, Nxb Tri thức, Hà Nội.
63. Nguyễn Tuấn Thịnh (2011), *Vai trò của hội họa trong thiết kế mỹ thuật điện ảnh Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Mỹ thuật Việt Nam.
64. Phan Bích Thủy (2012), *Từ tác phẩm văn học đến tác phẩm điện ảnh*, Luận án tiến sĩ ngữ văn, Trường Đại học sư phạm thành phố Hồ Chí Minh.
65. Trịnh Quang Vũ (2000), “Suy nghĩ về Điện ảnh Việt Nam”, *Tạp chí nghệ thuật Sân khấu & Điện ảnh* (số 32), tr.13 - 15.
66. Trần Quốc Vượng (2005), *Môi trường con người và văn hóa*, Viện Văn hóa, Nxb Văn hóa - Thông tin, Hà Nội.
67. Lý Nhĩ Uy (2004), *Đối thoại với Trương Nghệ Mưu*, Dịch: Nguyễn Lệ Chi, Nxb Trẻ, Hồ Chí Minh.
68. Lê Uyên, “Long Thành cảm giả ca: Bộ phim đậm chất sử ca”, *Thế giới Điện ảnh*, 21/09/2010, 09:36 (truy cập 7/10/ 2010).

Tài liệu nước ngoài

69. Andrew Bailey & Ed. Poul Duncan (2007), *Cinema now (Điện ảnh ngày nay)*, Taschen, ISBN 978-3-8228-5636-9.
70. David Bordwell and Kristin Thompson (2001), *Film Art (Nghệ thuật điện ảnh)*, The McGraw-Hill Companies, Inc, USA.
71. David Bordwell and Kristin Thompson (2004), *Film History (Lịch sử điện ảnh)*, The McGraw-Hill Companies, Inc, USA.
72. Mike Featherstone edited, *Cultural theory and cultural change (Lý thuyết văn hóa và biến đổi văn hóa)*, London Sage: SAGE publications, first 1992, reprinted in 1994.
73. Huntington, Samuel P (1971), *The change to the change: Modernization, Development, Politics (Từ biến đổi đến biến đổi: Hiện đại hóa, phát triển và chính trị)*, Comparative Politics, vol.3, pp. 283 – 322.
74. Dai Jinhua (2000), *Cinema and Desire (Điện ảnh và khát vọng)*, (Editor by Jing Wang and Tani E. Barlow), Production: Versco, London- New York.
75. Jurgen Muller (2008), *100 All- time favorite movies (Volume 1: 1915- 1959), (100 bộ phim hay nhất mọi thời đại)*, Volume 2: 1960- 2000), *(100 bộ phim hay nhất mọi thời đại)*, Taschen, Printed in China ISBN 978-3-8365-0860-5.
76. Dietrich Neumann (1999), *Film Architecture: Setdesigns (from Metropolis to Blade runner), (Kiến trúc điện ảnh – Từ phim Metropolis đến phim Blade runner)*, Production: Prestel Munich- New York, ISBN 3-7913-1605-2.
77. Peter Ettedgui (2000), *Les chefs Decorateurs (Họa sĩ phim)*, Production: Les métiers du cinema, France, ISBN 2-912679-16-8.
798. Angela Dalle Vacche (1996), *Cinema and Painting: How Art is used in Film (Điện ảnh và hội họa: Nghệ thuật được sử dụng như thế nào trong phim)*, Production: University of Texas press, USA.

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH

VIỆN VĂN HÓA NGHỆ THUẬT QUỐC GIA VIỆT NAM

**MỘT SỐ BIẾN ĐỔI CỦA THIẾT KẾ MỸ
THUẬT PHIM TRUYỆN ĐIỆN ẢNH VIỆT NAM
THỜI KỲ ĐỔI MỚI
(ĐẾN NĂM 2013)**

PHỤ LỤC

LUẬN ÁN TIẾN SĨ NGHỆ THUẬT

Hà Nội - 2016

MỤC LỤC

Phụ lục 1: Giải thích một số thuật ngữ liên quan đến luận án	152
Phụ lục 2: Phim mục tham khảo.....	153
Phụ lục 3: Phụ lục ảnh	157
Phụ lục 4: Phỏng vấn nghệ sĩ ưu tú – Họa sĩ TKMT Đào Đức.....	169
Phụ lục 5: Phỏng vấn đạo diễn Xuân Sơn	172
Phụ lục 6: Phỏng vấn họa sĩ TKMT Vi Ngọc Mai.....	174
Phụ lục 7: Phỏng vấn nhà quay phim Phạm Thanh Hà	176
Phụ lục 8: Phỏng vấn anh Nguyễn Hoàng Hải (một khán giả xem phim).....	179

Phụ lục 1: Giải thích một số thuật ngữ liên quan đến luận án

- Thuật ngữ “Họa sĩ”: là “người vẽ giỏi” và có thể cụ thể hơn “người vẽ tranh chuyên nghiệp có trình độ cao” [34, tr 484]
- Thuật ngữ “Thiết kế”: “làm đồ án, xây dựng một bản vẽ với tất cả những tính toán cần thiết để theo đó mà xây dựng công trình, sản xuất sản phẩm” [34, tr 1113]
- Thuật ngữ “Mỹ thuật”: “ngành nghệ thuật phản ánh cái đẹp bằng màu sắc, đường nét, hình khối” [34, tr 687]
- Thuật ngữ “Phim truyện”: “phim dài dựng có cốt truyện thành tác phẩm nghệ thuật” [34, tr 853]
- Thuật ngữ “Điện ảnh”: “nghệ thuật của hình ảnh động” [34, tr 355].
- Thuật ngữ “thương mại”: từ để chỉ khái niệm giao thương buôn bán [34, tr.1148].
- Thuật ngữ “nghệ thuật”: 1. Cách thức làm một việc gì theo quy tắc và kêu gọi được cảm giác. 2. Phương thức phản ánh hiện thực và truyền đạt tư tưởng tình cảm bằng hình tượng [34, tr.738].
- Thuật ngữ “bao cấp”: Cấp phát, phân phối trả công bằng tiền và hiện vật mà không đòi hỏi hiệu quả tương ứng [34, tr. 54].
- Thuật ngữ “thị trường”: Khái niệm chung về phạm vi khu vực giao dịch thương mại, tiêu thụ hàng hóa [34, tr.1106].
- Thuật ngữ “lịch sử”: 1. Quá trình ra đời, phát triển đã trải qua cho đến tiêu vong. 2. Sự diễn biến về quá trình phát triển của xã hội loài người nói chung hay của một quốc gia, một dân tộc [34, tr.615].
- Thuật ngữ “chính sử”: Sử chép đúng sự thật, do nhà nước ngày xưa tổ chức biên soạn [34, tr.240].
- Thuật ngữ “dã sử”: Sử chép những chuyện lưu truyền trong dân gian, do tư nhân viết, không phải chính sử [34, tr.276].

Phụ lục 2: PHIM MỤC THAM KHẢO

(Xếp theo thứ tự thời gian)

1. *Cabiria* (phim Ý - 1913), đạo diễn Giovanni Pastrone, họa sĩ thiết kế Camillo Innocenti.
2. *Phòng làm việc của bác sĩ Ca-li-ga-li* (phim Đức - 1919), đạo diễn Robert Wiene, họa sĩ thiết kế Hermann Warm
3. *Mười điều răn* (phim Mỹ - 1923), đạo diễn DeMille, họa sĩ thiết kế Paul Iribe.
4. *Metropolis* (phim Đức - 1925), đạo diễn Fritz Lang, họa sĩ thiết kế Otto Hunt, Erich, Keitelhu.
5. *Chiến hạm Potemkin* (phim Liên Xô - 1925), đạo diễn Eisenstein.
6. *Napoléon Bonaparte* (phim Pháp - 1927), đạo diễn Georges Méliès, Họa sĩ thiết kế Alexandre Benois, Pieve Shild.
7. *Cuốn theo chiều gió* (phim Mỹ - 1939), đạo diễn Victor Fleming, Họa sĩ thiết kế Wiliam Camero Menzies.
8. *Ben-Hur* (phim Mỹ - 1959), đạo diễn William Wyler, họa sĩ thiết kế William A.Horning, Edward Carfagno.
9. *Chiến tranh và hòa bình* (phim Liên Xô - 1963), đạo diễn Sergei Bondarchuk.
10. *Đèn lồng đỏ treo cao* (phim Trung Quốc - 1991), đạo diễn Zhāng Yímóu (Trương Nghệ Mưu), họa sĩ thiết kế Cao Jiuping.
11. *Cúc đậu* (phim Trung Quốc - 1993), đạo diễn Zhāng Yímóu (Trương Nghệ Mưu), họa sĩ thiết kế Cao Jiuping.
12. *Tâm trạng khi yêu* (phim Hồng Kông - 2000), đạo diễn Wong Kar-Wai (Vương Gia Vệ), họa sĩ thiết kế Wiliam Cheng.
13. *Xuân, Hạ, Thu, Đông rồi lại Xuân* (phim Hàn Quốc - 2003), đạo diễn Kim Ki -Duk, họa sĩ thiết kế Baek Dong Hyeon.
14. *Chung một dòng sông* (1959), đạo diễn Nguyễn Hồng Nghi, Phạm Kỳ Nam, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
15. *Chim vành khuyên* (1962), đạo diễn Trần Vũ, Nguyễn Văn Thông, họa sĩ thiết kế Như Huân.

16. *Ngọn lửa nghệ tinh* (1963), đạo diễn Nguyễn Thông, Dương Minh Đầu, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
17. *Cuộc chiến đấu vẫn tiếp diễn* (1966), đạo diễn Nguyễn Khắc Lợi, Hoàng Thái, họa sĩ thiết kế Như Giao.
18. *Không nơi ẩn nấp* (1971), đạo diễn Phạm Kỳ Nam, họa sĩ thiết kế Như Giao.
19. *Trần Quốc Toản ra quân* (1971), đạo diễn Bạch Diệp, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
20. *Vĩ tuyến 17 - ngày và đêm* (1972), đạo diễn Hải Ninh, họa sĩ thiết kế Nguyễn Trinh Thái.
21. *Bài ca ra trận* (1973), đạo diễn Trần Đắc, họa sĩ thiết kế Như Giao.
22. *Em bé Hà Nội* (1972-1974), đạo diễn Hải Ninh, họa sĩ thiết kế Trần Kiêm.
23. *Đến hẹn lại lên* (1973), đạo diễn Trần Vũ, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
24. *Mối tình đầu* (1974), đạo diễn Hải Ninh, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
25. *Vùng trời* (1975), đạo diễn Phạm Kỳ Nam, họa sĩ thiết kế Như Giao.
26. *Sao Tháng Tám* (1976), đạo diễn Trần Đắc, họa sĩ thiết kế Ngọc Linh.
27. *Cánh đồng hoang* (1979), đạo diễn Hồng Sến, họa sĩ thiết kế Huỳnh Kim Ngọc.
28. *Ván bài lật ngửa* (1982), đạo diễn Khôi Nguyên, họa sĩ thiết kế Nguyễn Quý Viện.
29. *Bao giờ cho đến tháng mười* (1984), đạo diễn Đặng Nhật Minh, họa sĩ thiết kế Nguyễn Văn Vỹ.
30. *Chuyện cổ tích cho tuổi 17* (1988), đạo diễn Xuân Sơn, họa sĩ thiết kế Phạm Quang Vĩnh.
31. *Tướng về hưu* (1988), đạo diễn Khắc Lợi, họa sĩ thiết kế Ngô Bích Hải.
32. *Người tình* (1990), đạo diễn Jean-Jacques Annaud, họa sĩ thiết kế Hoàng
32. *Đông Dương* (1992), đạo diễn Régis Wargnier, họa sĩ thiết kế Régis Wargnier.

33. *Điện Biên Phủ* (1992), đạo diễn Pierre Schoendoerffer, họa sĩ thiết kế Olivier Schoendoerffer, Joan- Pierre Maricourt.
34. *Đêm hội Long Trì* (1989), đạo diễn Hải Ninh, họa sĩ thiết kế Đào Đức.
35. *Thăng Long đệ nhất kiếm* (1990) đạo diễn Lê Mộng Hoàng.
36. *Xích lô* (1995), đạo diễn Trần Anh Hùng, họa sĩ thiết kế Benoit Barouh.
37. *Mùi đu đủ xanh* (1993), đạo diễn Trần Anh Hùng, họa sĩ thiết kế Benoit Barouh.
38. *Hà Nội, mùa đông năm 1946* (1996), đạo diễn Đặng Nhật Minh, họa sĩ thiết kế Phạm Quốc Trung.
39. *Ai xuôi vạn lý* (1996), đạo diễn Lê Hoàng, họa sĩ thiết kế Phạm Nguyên Cẩn.
40. *Những người thợ xẻ* (1998), đạo diễn Vương Đức, họa sĩ thiết kế Phạm Quốc Trung.
41. *Ba mùa* (1999), đạo diễn Tony Bui, họa sĩ thiết kế Wing Lee.
42. *Mùa hè chiều thẳng đứng* (2000), đạo diễn Trần Anh Hùng, họa sĩ thiết kế Benoit Barouh.
43. *Chiếc chìa khóa vàng* (2000), đạo diễn Lê Hoàng, họa sĩ thiết kế Phạm Nguyên Cẩn.
44. *Vào Nam ra Bắc* (2000), đạo diễn Phi Tiến Sơn, họa sĩ thiết kế Vi Ngọc Mai.
45. *Bến không chồng* (2001), đạo diễn Lưu Trọng Ninh, họa sĩ thiết kế Phạm Quang Vĩnh.
46. *Người Mỹ trầm lặng* (phim Mỹ 2001), đạo diễn Philip Noyce, họa sĩ thiết kế Roger Ford.
47. *Nguyễn Ái Quốc ở Hồng Kông* (2003), đạo diễn Khắc Lợi, họa sĩ thiết kế Vi Ngọc Mai (phía Việt Nam).
48. *Hà Nội mười hai ngày đêm* (2002), đạo diễn Bùi Đình Hạc, họa sĩ thiết kế Nguyễn Ngọc Tuấn, Nguyễn Hải Nghiêm.
49. *Mùa len trâu* (2004), đạo diễn Nguyễn Võ Nghiêm Minh, họa sĩ thiết kế Phạm Hồng Phong.

50. *Sống trong sợ hãi* (2005), đạo diễn Bùi Thạc Chuyên, họa sĩ thiết kế Vi Ngọc Mai
51. *Dòng máu anh hùng* (2007), đạo diễn Nguyễn Charlie Nguyễn, họa sĩ thiết kế Lã Quý Tùng.
52. *Áo lụa Hà Đông* (2007), đạo diễn Lưu Huỳnh, họa sĩ thiết kế Mã Phi Hải, Đỗ Đức Phương.
53. *Nụ hôn thần chết* (2007), đạo diễn Nguyễn Quang Dũng, họa sĩ thiết kế Mã Phi Hải.
54. *Đừng đốt* (2009), đạo diễn Đặng Nhật Minh, họa sĩ thiết kế Nguyễn Quốc Trung.
55. *Cánh đồng bất tận* (2010), đạo diễn Nguyễn Phan Quang Bình, họa sĩ thiết kế Mã Phi Hải.
56. *Long thành cầm giả ca* (2010), đạo diễn Đào Bá Sơn, họa sĩ thiết kế Nguyễn Trung Phan, Nguyễn Mạnh Đức.
57. *Tây sơn hào kiệt* (2010), đạo diễn Lý Huỳnh, Phượng Hoàng, họa sĩ thiết kế Nguyễn Thanh Liêm.
58. *Khát vọng Thăng long* (2010), đạo diễn Lưu Trọng Ninh, họa sĩ thiết kế Nguyễn Tuấn Long.
59. *Thiên mệnh anh hùng* (2012), đạo diễn Victor Vũ, họa sĩ thiết kế Joes Mari B.Pamintuan.
60. *Mỹ nhân kế* (2012), đạo diễn Nguyễn Quang Dũng, họa sĩ thiết kế Mã Phi Hải.
61. *Mùi cỏ cháy* (2012), đạo diễn Hữu Mười, họa sĩ thiết kế Nguyễn Quốc Trung.
62. *Những người viết huyền thoại* (2013), đạo diễn Bùi Tuấn Dũng, họa sĩ thiết kế Nguyễn Nguyên Vũ.

Phụ lục 3: PHỤ LỤC ẢNH (chương 1)

Dựng cảnh trong trường quay



Từ phác thảo đến cảnh phim - (Phim *Tiếng công định mệnh*). Điện ảnh QĐND sản xuất

Họa sĩ TKMT: NSND. Phạm Quang Vĩnh

Nguồn: Tài liệu khoa TKMT, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội

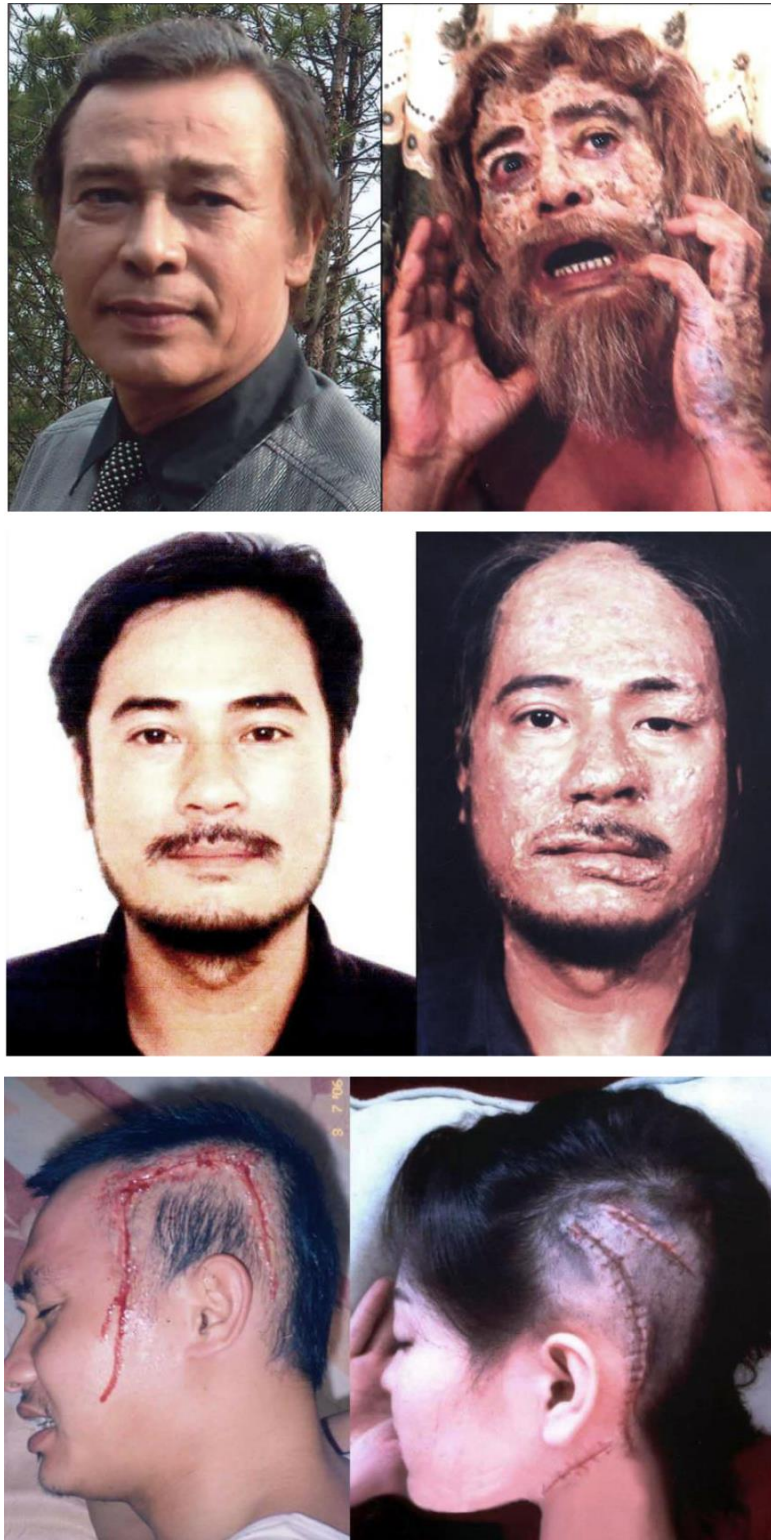
Phác thảo đạo cụ



Phác thảo đạo cụ của các họa sĩ Hãng phim truyện VN trong một số phim về đề tài miền núi và lịch sử cách mạng.

Nguồn: Tài liệu khoa TKMT, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội

Hóa trang góp phần giúp diễn viên hóa thân vào nhân vật



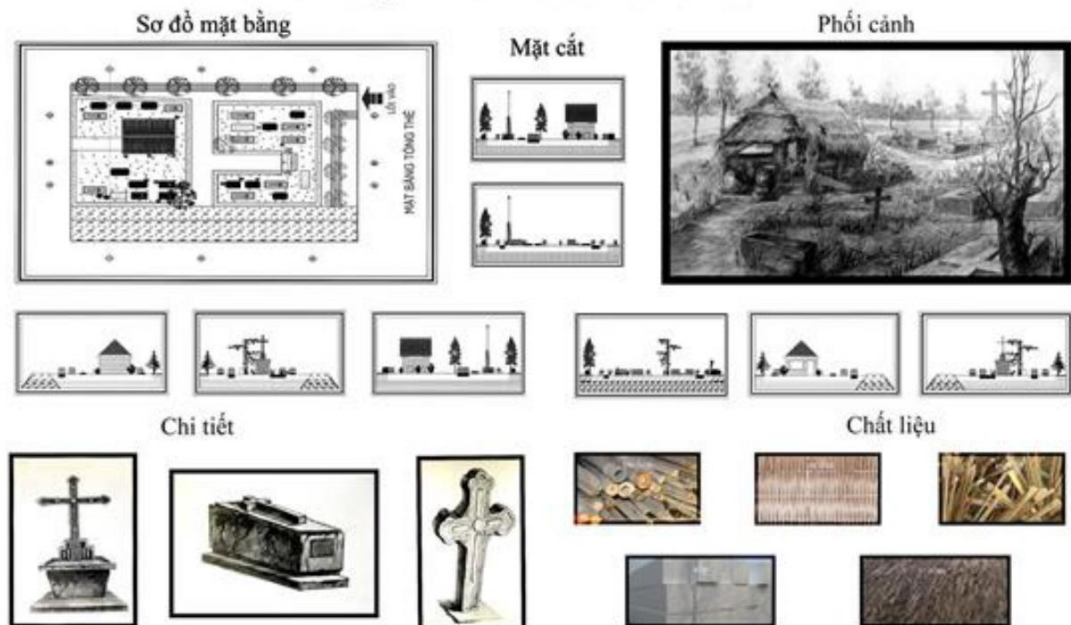
Kỹ thuật hóa trang làm giả sẹo và vết thương – Họa sĩ: Đào Thị Thùy

Nguồn: Tài liệu khoa TKMT, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội

Kiến trúc điện ảnh – Một phần không thể thiếu trong kỹ năng của họa sĩ TKMT



BẢN VẼ KỸ THUẬT : Phim “ NHỮNG ĐỨA CON CỦA LÀNG ”



Bản vẽ kiến trúc điện ảnh – Sinh viên khoa TKMT. NCS đã sử dụng một số phác thảo bài tốt nghiệp của sinh viên TKMT để thấy rõ hơn sự bài bản và kỹ năng của những họa sĩ chuyên ngành TKMT điện ảnh.

Phác thảo không gian bối cảnh của họa sĩ TKMT



Phác thảo bài tốt nghiệp của sinh viên khoa TKMT

Nguồn: Tài liệu khoa TKMT, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội

Phác thảo phục trang



TRẦN THỊ DUNG
Mô hình trang phục của các nhân vật trong phim

TÊ TƯỜNG DẠM ĐỀ MÔNG
Mô hình trang phục của các nhân vật trong phim

VUA LÝ CAO TÔNG
Mô hình trang phục của các nhân vật trong phim



Phác thảo phục trang tốt nghiệp của sinh viên khoa TKMT – Những chi tiết phục trang được nghiên cứu rất kỹ lưỡng từ Bảo tàng và các di chỉ văn hóa... Nguồn: Tài liệu khoa TKMT, Trường Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội

PHỤ LỤC ẢNH (chương 2)



Phim *Bao giờ cho đến tháng Mười*. Nguồn: đĩa DVD, VFS & Fafim phát hành
Bối cảnh chia tách trong một không gian đã tạo nên tương phản về tâm lý của các nhân vật.



Phim *Tướng về hưu*. Nguồn: chương trình phim Việt VOV
Chiếc máy xay nhau thai với thông điệp: Guồng máy của thị trường đã nghiền nát đạo đức và phá bỏ nhân cách con người.



Phim *Sống trong sợ hãi*. Nguồn: đĩa DVD Fafim phát hành
Căn nhà đầy vỏ bom đạn đã trở thành nỗi ám ảnh thường nhật của nhân vật.



Phim *Đêm hội Long Trì*. Nguồn: ảnh do đoàn phim cung cấp
Bức tranh lụa sau long sàng đã làm nổi bật tính cách của chúa Trịnh Sâm.



Phim *Long thành cầm giả ca*. Nguồn: ảnh do đoàn phim cung cấp
Không gian và phục trang thuần Việt đã tạo nên tính thuyết phục của bộ phim.



Phim *Mỹ nhân kế*. Nguồn: đĩa DVD
Bối cảnh kiếm hiệp hấp dẫn đã góp phần mang lại thành công cho bộ phim.



Phim *Những người viết huyền thoại*. Nguồn: ảnh do đoàn phim cung cấp
Bối cảnh chiến tranh theo cách nhìn của những nhà làm phim trẻ: khốc liệt và lãng mạn.



Phim *Mùi cỏ cháy*. Nguồn: ảnh do đoàn phim cung cấp
Không khí chiến tranh được phát huy tối đa trong những không gian hẹp.



Phim *Mùa hè chiều thẳng đứng*. Nguồn: đĩa DVD

Mỗi khuôn hình là một bức tranh đẹp, với sự hài hòa của màu sắc và ánh sáng.



Phim *Mùa len trâu*. Nguồn: đĩa DVD

Bối cảnh phim đã đạt đến giá trị biểu tượng Trời – Đất – Người.



Phim *Người Mỹ trầm lặng*. Nguồn: ảnh lấy từ Tạp chí TGĐA (số 6) Hình thức hợp tác và làm dịch vụ sản xuất phim với nước ngoài đã tạo điều kiện cho các họa sĩ TKMT trau dồi nghề nghiệp.

Phụ lục 4: Phỏng vấn nghệ sĩ ưu tú – Họa sĩ Đào Đức
Những khác biệt của TKMT phim truyện điện ảnh VN giữa thời
kỳ bao cấp và thời kỳ đổi mới

Nghệ sĩ ưu tú - họa sĩ Đào Đức: sinh năm 1928, mất năm 2007. Tốt nghiệp khóa Mỹ thuật kháng chiến. Là họa sĩ TKMT phim truyện đầu tiên của điện ảnh cách mạng VN: *Chung một dòng sông* (1959). Từ năm 1970 đến năm 1990, ông công tác tại Hãng phim truyện VN, đã tham gia hàng chục bộ phim truyện nhựa VN với vai trò họa sĩ, trong đó có những tác phẩm xuất sắc như: *Đến hẹn lại lên; Mối tình đầu; Đất mẹ. Đêm hội Long trì...* Ông đã đoạt 4 giải TKMT phim truyện điện ảnh xuất sắc nhất. Trong đó có phim *Đêm hội Long trì* đã được đưa vào khảo sát trong luận án. Sau đây là nội dung cuộc phỏng vấn.

TG: Thưa ông, ông đã tham gia TKMT từ ngày đầu tiên của điện ảnh Cách mạng VN đến ngày hôm nay, ông thấy có sự khác biệt gì về TKMT của điện ảnh VN từ giai đoạn bao cấp đến giai đoạn hiện nay (đổi mới)?

HSĐĐ: Cá nhân tôi thấy có nhiều sự khác biệt, bây giờ và ngày xưa có nhiều sự khác nhau quá. Lấy một ví dụ về trách nhiệm, ngày xưa chúng tôi có điều kiện làm phim kỹ hơn bây giờ, mỗi phim nhựa thời gian sản xuất kéo dài hàng năm nên khâu thâm nhập kịch bản có rất nhiều thời gian nghiên cứu và tìm hiểu. Có những phim, đặc biệt là *Đêm hội Long trì* có thời gian chuẩn bị về TKMT trong hai năm. Như vậy, TKMT có thời gian chuẩn bị rất kỹ cho phục trang và bối cảnh của nhân vật. Sự khác biệt là ở chỗ, nếu có sai sót, thì đó là do trình độ của họa sĩ có hạn chứ không phải do thiếu trách nhiệm nghề nghiệp.

TG: Xin ông cho một ví dụ?

HSĐĐ: Ví dụ như khi bước vào thực hiện phim *Chung một dòng sông*, thời điểm đó đất nước còn bị chia cắt, chúng tôi không biết binh lính và sĩ quan phía bên kia mặc gì? Đoàn phim đã phải dùng một chiếc thuyền con chở thành phần sáng tác tiến gần đồn bắt địch cho chúng tôi quan sát. Nhưng thực tế chỉ nhìn thấy dân phòng và lính canh thôi chứ không thể thấy sĩ quan. Vì vậy, phục trang trong phim sau này tôi và tổ TKMT tự sáng tác, nói một cách chính xác là

“phịa” theo chủ quan của mình. Nhiều năm sau, khi hòa bình lập lại, chúng tôi được xem trang phục thật của sĩ quan ngụy giai đoạn đó thì thấy thật buồn cười vì suy đoán của mình với mẫu thật hoàn toàn khác biệt, nhưng đó là trong hoàn cảnh bất khả kháng.

Một trường hợp khác nữa cũng trong phim *Chung một dòng sông*, khi quay xong cảnh ở miền Nam, đoàn phim chuyển ra quay ở miền Bắc, sau khi kiểm tra lại các phân đoạn thấy cần phải bổ sung một phân đoạn ở căn bếp. Phần đạo cụ thiếu một chiếc nồi theo kiểu miền Nam, tổ đạo cụ thay vào bối cảnh bằng một cái nồi miền Bắc, sau này khi dựng vào nhau, rõ ràng không khớp. Thực sự chi tiết này chỉ diễn ra trên hình vài giây, khán giả xem phim rất khó nhận biết nhưng ở cương vị người làm nghề thì tôi vẫn thấy áy náy mãi.

TG: Ông đánh giá công tác TKMT từ thời kỳ đổi mới đến nay thế nào?

HSĐĐ: Họa sĩ TKMT bây giờ có nhiều thuận lợi hơn chúng tôi ngày xưa rất nhiều nhưng họ lại gặp phải những áp lực khác. Họ bị áp lực về thời gian, tiến độ làm phim phải nhanh. Cơ chế hạch toán đã làm cho họ phải luôn đứng giữa nghệ thuật và thị trường. Một số người đã không vượt qua rào cản này nên làm TKMT rất ẩu, nghiên cứu vấn đề sơ sài, cầu thả trong cách thể hiện, điều này ngược hẳn với chúng tôi ngày xưa. Cái này cũng do một phần tác động của xã hội.

TG: Nhưng thưa ông, Trong giai đoạn đổi mới, điện ảnh VN lại làm được *Đêm hội Long trì*, một bộ phim lịch sử cổ trang được đánh giá là tương đối tốt về TKMT do ông là họa sĩ thiết kế? Vậy tác động xã hội không hẳn đã chi phối vấn đề sáng tác nghệ thuật?

HSĐĐ: Đúng vậy, giai đoạn này Hãng phim truyện VN đã làm được *Đêm hội Long trì*, bộ phim thể loại lịch sử cổ trang mà giai đoạn trước lại chưa làm được. Với tôi, tác phẩm này cũng là một thay đổi mang tính cá nhân về cảm quan nghệ thuật. Thực tế, có thể phim này sẽ hoàn mỹ hơn về TKMT nếu bộ phim được thực hiện theo bản phác thảo dựng trong trường quay của tôi, bản phác thảo tôi đã nghiên cứu và vẽ trong suốt hai năm trời. Nhưng vì điều kiện kinh tế, điều

này không thực hiện được thì việc dựa vào di tích để cải tạo bối cảnh thì cũng là một việc chấp nhận được, dù điều này tôi rất tiếc.

TG: Ông thấy thế nào về các thể hệ họa sĩ TKMT hôm nay và công việc của họ?

HSĐĐ: Không nói đâu xa, những họa sĩ trợ lý cho tôi trong phim *Đêm hội Long trì* như họa sĩ Vũ Huy, Phương Thảo... cũng đã tạo cho tôi niềm tin vào thể hệ họa sĩ TKMT mới. Họ có học, có nghề và bắt nhịp được với những xu thế mới.

Gần đây tôi đã được mời quay lại giảng dạy môn TKMT cho một số sinh viên theo học chuyên ngành TKMT phim truyện điện ảnh. Các em được đào tạo trong một môi trường bài bản, có điều kiện thực tập trong những trường quay, thỉnh thoảng có thể đi theo những đoàn phim lớn hay dự thính một vài buổi trong những đoàn phim dịch vụ cho nước ngoài. Tôi thấy đây là những điều kiện rất tốt cho sự phát triển của một thể hệ họa sĩ TKMT trong tương lai.

(Thực hiện phỏng vấn ngày 20 /11/ 2006 tại nhà riêng của ông Đào Đức tại Hà Nội).

Phụ lục 5: Phỏng vấn đạo diễn Xuân Sơn

Vai trò và những biến đổi của TKMT trong thời kỳ đổi mới

Đạo diễn Xuân Sơn sinh năm 1940 tại Thanh Chương, Nghệ An. Trong sự nghiệp điện ảnh của mình, ông đã đạt 4 giải vàng dành cho phim nhựa *Truyện cổ tích cho tuổi 17* ở Liên hoan phim Việt Nam năm 1988. Ông từng giữ chức vụ Phó giám đốc nghệ thuật của Hãng Phim truyện Việt Nam, hiện đang là giáo viên thỉnh giảng chuyên ngành đạo diễn điện ảnh tại trường Đại học Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội. Sau đây là nội dung cuộc phỏng vấn.

TG: Là một đạo diễn, ông thấy tầm quan trọng của TKMT như thế nào trong một tác phẩm điện ảnh?

ĐDXS: Nói đến điện ảnh tức là phải nói đến hình ảnh, mà công tác TKMT lại phục vụ cho việc xây dựng những hình ảnh ấy. Chọn bối cảnh ở đâu, làm thế nào để có được cảnh quay phù hợp với yêu cầu chuyện phim, với ý tưởng của của đạo diễn, giúp diễn viên vào vai trong tâm trạng hoàn toàn thoải mái, không lấn cấn bởi bất kỳ chi tiết nào không phù hợp. Để tạo đất diễn cho diễn viên, tạo tâm lý diễn mà như không diễn, hoà vào cảm xúc, sống trong môi trường, đời sống của nhân vật... đó là tất cả những yêu cầu từ những đạo diễn như tôi đối với người họa sĩ TKMT. Họ luôn phải ôm một khối lượng công việc khổng lồ từ trí óc đến tay chân trong đoàn phim.

TG: Ông thấy có những biến đổi gì tích cực về TKMT nói riêng và phim truyện điện ảnh VN nói chung trong thời kỳ đổi mới?

ĐDXS: phim truyện điện ảnh VN thời kỳ đổi mới là một cuộc cách mạng về tư duy. Nó được ảnh hưởng từ văn học đổi mới, chính vì vậy nó có một sự thay đổi bắt nguồn từ văn học. Cái TKMT ở đây theo tôi nó được biến đổi theo tư duy kịch bản. Những kịch bản hay trong giai đoạn này như *Tướng về hưu*; *Cô gái trên sông*... quá nhiều hình tượng nên TKMT đã ảnh hưởng thông qua sự thể hiện cách nhìn này. Theo tôi, cái thay đổi ở đây của TKMT không phải là công sức lao động mà là cách nhìn. Bối cảnh không hẳn đã thay đổi, đôi khi vẫn căn nhà ấy, không gian ấy nhưng chi tiết đã có những hình tượng ẩn dụ hoặc khái

quát cho thông điệp của bộ phim. Khung cảnh đôi khi đã trở thành một nhân vật không lời trong phim. Đặc biệt tính biểu tượng đã được đẩy lên rõ nét hơn rất nhiều so với giai đoạn trước. Ví dụ: phim *Bao giờ cho đến tháng mười*, người ta nghĩ ngay đến chợ Âm phủ; nói đến *Tướng về hưu* người ta nghĩ ngay đến cái chết ngược của ông tướng trên cầu thang và chiếc máy xay nhau thai vẫn không ngừng quay; nói đến *Cô gái trên sông*, người ta nghĩ ngay đến con thuyền lênh đênh trên dòng sông Hương với câu hò da diết... Đây chính là sự thay đổi của TKMT. Những gì trước đây mờ nhạt hoặc không dám đưa vào thì đến giai đoạn này đã được thực hiện một cách mạnh dạn. Ý ở đây tôi chỉ muốn nói đến cái hay của nghệ thuật, còn phần dở của nó báo chí đã nói hết rồi, tôi không muốn nhắc lại nữa và cái đó cũng sẽ lạc vấn đề đặt ra này.

(Thực hiện phỏng vấn ngày 3 /7/ 2014 tại nhà riêng của đạo diễn tại Hà Nội)

Phụ lục 6: Phỏng vấn họa sĩ TKMT Vi Ngọc Mai

TKMT trong quan hệ làm phim dịch vụ và hợp tác với nước ngoài

Họa sĩ Vi Ngọc Mai, sinh năm 1958. Họa sĩ Hăng phim truyện I. Họa sĩ đã tham gia thiết kế những phim như *Vào Nam ra Bắc*; *Cầu ông Tượng*; *Khi người ta yêu*; *Sinh mệnh*... Họa sĩ cũng đã tham gia rất nhiều phim dịch vụ và hợp tác với nước ngoài như *Điện Biên Phủ*; *Người Mỹ trầm lặng*; *Nguyễn Ái Quốc ở Hồng Kông*... Trong đó có một số phim đã được dẫn chứng trong luận án. Sau đây là nội dung cuộc phỏng vấn.

TG: Anh sinh ra trong một gia đình làm điện ảnh, và đặc biệt có đến hai thế hệ làm họa sĩ TKMT điện ảnh (Cha là họa sĩ TKMT Vi Ngọc Linh; em trai là họa sĩ dựng cảnh Vi Văn Bích), anh thấy có sự dịch chuyển như thế nào giữa hai thế hệ?

HSVNM: Thế hệ cha tôi làm về mỹ thuật điện ảnh hoàn toàn trong giai đoạn bao cấp, vì vậy cách làm việc cũng theo nếp bao cấp, hàng ngày đến cơ quan, có phim thì làm, hết phim này xong thì chờ đợi được phân phim khác, ăn lương nhà nước. Công việc diễn ra đều đặn theo một trình tự định sẵn: nhận phim, đọc kịch bản, nghiên cứu, phác thảo, dàn dựng... sự tác động về kinh tế không nhiều vì thời đó ai cũng khó khăn như nhau. Nhưng thế hệ chúng tôi thì khác. Tôi cũng may mắn được làm việc vào những giai đoạn cuối của thời kỳ bao cấp nên cũng học hỏi được khá nhiều từ kinh nghiệm làm phim của thế hệ cha chú đi trước. Vì vậy, dù sau đó có sự chuyển đổi sang giai đoạn hạch toán kinh tế thì cái nếp làm chính chu, cẩn thận vẫn còn giữ được, cái đó có thể gọi là lương tâm, tự trọng nghề nghiệp. Nhưng điều này lại rất quan trọng, cũng vì sự chính chu đó, nó đã tạo điều kiện cho tôi được các đoàn phim nước ngoài mời tham gia làm dịch vụ và hợp tác trong khá nhiều phim vào VN.

TG: Anh có thể nói rõ hơn về TKMT giai đoạn mở cửa với tư cách một người làm chuyên môn?

HSVNM: Áp lực lớn nhất trong thời kỳ đổi mới đối với những người làm chuyên môn chính là áp lực về thời gian. Trong phim truyện điện ảnh, tiền rất

quan trọng đối với khâu TKMT, nhưng áp lực về tiến độ sản xuất, về sự cuốn chiếu trong thời gian chuẩn bị đã tạo nên những áp lực không hề nhỏ cho họa sĩ và đoàn phim. Hình thức chờ mãi mới có tiền, tiền đến là phải lao vào làm ngay là một thực tế khá phổ biến ngay trong các đoàn phim nhà nước chứ chưa nói đến phim tư nhân.

TG: Anh đã tham gia rất nhiều phim dịch vụ và phim hợp tác với nước ngoài như *Người Mỹ trầm lặng*; *Nguyễn Ái Quốc ở Hồng Kông*... anh đã rút ra được những gì ở những lần hợp tác này?

HSBHM: Trước hết là mình thấy tò mò thích thú với một quy trình làm phim chuyên nghiệp mới, nó khá khác với quy trình mà chúng ta vẫn thường làm quen trước kia. Ít nhất khái niệm dàn dựng đã được vỡ ra theo một khái niệm khác. Lịch quay, tiến độ sản xuất được tuân thủ chặt chẽ về thời gian nhưng vẫn được duy trì bảo đảm về mặt chất lượng. Mô hình sản xuất khoa học là điều dễ nhận thấy, đây là cái mà trong mô hình chuyên đổi chúng ta thiếu, vì vậy không có sự hợp tác nhịp nhàng, gây ra sự mâu thuẫn thường xuyên trong sản xuất. Tiếp đến là sự tính toán chi li trong chi phí của họ cũng là một điều bất ngờ đối với anh em đi làm dịch vụ, đây là những vấn đề thay đổi mang tính nhận thức, nhìn lại vấn đề về nghề nghiệp. Cuối cùng là phần chuyên môn, cách cải tạo đơn giản và hiệu quả để bất ngờ từ những bối cảnh có sẵn cũng là một cái cần học hỏi một cách nghiêm túc. Điểm này chỉ thực hiện được trong mối quan hệ làm việc nhóm hoàn hảo giữa bộ ba đạo diễn, họa sĩ và quay phim.

(Thực hiện phỏng vấn ngày 2 /4/ 2013 tại Hà Nội)

**Phụ lục 7: Phỏng vấn nhà quay phim Phạm Thanh Hà
TKMT trong phim chiến tranh & dã sử cổ trang hiện nay**

Nhà quay phim Phạm Thanh Hà, sinh năm 1958. Học đại học điện ảnh quốc gia toàn Nga, khoa quay phim; Hiện là quyền Trưởng khoa Nhiếp ảnh trường Đại học Sân khấu & Điện ảnh Hà Nội; Từ 1995 đến 2011 công tác tại Hãng phim truyện I với vai trò quay phim; Một số tác phẩm: *Trung du; Cầu ông Tượng; Sinh mệnh; Chớp mắt cùng số phận...* và đặc biệt là *Mùi cỏ cháy*, bộ phim đã được dùng khảo sát trong luận án. Sau đây là nội dung cuộc phỏng vấn.

TG: Là người quay chính trong bộ phim *Mùi cỏ cháy*, một bộ phim có quy mô khá hoành tráng, bối cảnh rộng lớn, anh thấy TKMT trong bộ phim này đã có những vận động uyển chuyển như thế nào để giúp cho quay phim thực hiện hoàn chỉnh những cảnh quay này?

NQPPTH: Trong phim này TKMT đã tạo dựng được không khí khá hoành tráng trong các cảnh của trận đánh, tạo dựng được không khí máu lửa của thành cổ Quảng Trị, nói chính xác hơn là một phần của thành cổ nhưng cũng rất tiếc là thiếu phần chiến đấu trên đường phố. Đây cũng là một phần rất quan trọng trong cuộc chiến ở thành cổ Quảng Trị nhưng vì điều kiện nên chúng tôi không thực hiện được. Ở đây TKMT phần tổng thể đã làm rất tốt, nhưng chi tiết còn nhiều vấn đề, có thể trong quá trình chuẩn bị chưa hình dung được hết các chi tiết.

TG: Những khó khăn gặp phải khi thực hiện bộ phim này?

NQPPTH: Trước hết, không có trường quay cho thể loại phim chiến tranh như *Mùi cỏ cháy* là một khó khăn, vì muốn có những cảnh quay hoàn chỉnh, bối cảnh phải được tạo dựng như thật, có như vậy tính thuyết phục mới cao. Ở đây, việc tận dụng những địa điểm có sẵn trong tự nhiên cũng là một rào cản khi thực hiện sản xuất. Việc kết hợp giữa TKMT với quay phim đã được bàn bạc rất kỹ. Để việc sản xuất được hiệu quả, chúng tôi đã có sáng kiến quay bờ bắc và bờ nam sông Thạch Hãn, Quảng Trị ở cùng một bên. Phần TKMT đã được làm khá tốt, tạo nhiều phong cảnh tạo hình khác nhau. Vì là cảnh đêm nên việc che chắn khéo đã tạo hiệu quả như ý muốn. Những cảnh quay dưới nước ngoài phần tiền

kỳ được quay tại thực địa đã được về xử lý bằng kỹ xảo 3D để tăng hiệu quả của phần hình ảnh.

TG: Trường đoạn bộ đội ta vượt sông Thạch Hãn với hình ảnh dòng sông máu đã trở thành những hình ảnh ấn tượng nhất của bộ phim, anh thấy TKMT đã có những đóng góp như thế nào vào thành công này?

NQPPTH: Những thước phim này phần cận cảnh được quay với diễn viên thật, vì vậy phục trang và máu phải được chuẩn bị kỹ lưỡng vì có nhiều đặc tả. Phần hậu cảnh là một số hình nộm, phần này tôi nghĩ khâu TKMT chưa thực sự tốt, Khán giả xem phim tinh ý vẫn phát hiện được là người giả. Như vậy, tính thuyết phục vẫn chưa đạt yêu cầu, nhưng trong khả năng hiện nay của điện ảnh VN, điều này phải chấp nhận.

TG: Anh nghĩ thế nào về sự biến đổi của TKMT phim truyện điện ảnh VN hiện nay?

NQPPTH: Từ khi có kỹ thuật số thay thế phim nhựa thì có rất nhiều thay đổi về mặt hình ảnh, nói một cách chính xác hơn là thị giác hình ảnh đã có những tiến bộ vượt bậc nhưng TKMT lại thay đổi khá chậm so với điều này. Vấn đề ở chỗ cái cần thay đổi chính là những tư duy mới phù hợp với điều kiện hiện nay.

TG: Một số phim lịch sử và dã sử cổ trang do tư nhân sản xuất đã gặt hái được khá nhiều thành công về mặt kinh tế, trong đó vai trò của TKMT cũng được đánh giá rất cao, anh nghĩ thế nào về điều này?

NQPPTH: Đúng là một số phim gần đây như *Mỹ nhân kế*, *Thiên mệnh anh hùng*... đã có sự đầu tư lớn và cũng đã gặt về được quả ngọt. Nhưng đó cũng đang dừng lại ở một số phim đơn lẻ chưa thể đại diện được cho một nền điện ảnh. Một nền điện ảnh lớn, đặc biệt với việc sản xuất phim lịch sử và dã sử cổ trang không thể không có trường quay. Phim *Mỹ nhân kế* tuy được dàn dựng quay tập trung ở một địa điểm nhưng vẫn phải làm trong không gian của một resort tư nhân. Phim *Thiên mệnh anh hùng* vẫn phải quay nhờ tại các Đình, Chùa... do vậy vẫn có sự hạn chế. Một ví dụ nữa là đoạn kỹ xảo được đánh giá là

hấp dẫn nhất trong phim lại là với hình ảnh con sư tử Trung Quốc, điều này cũng tạo thành những vết gợn trong chính thể của bộ phim.

TG: Anh thấy TKMT phim truyện VN đang có những vấn đề gì cần phải giải quyết?

NQPPTH: Vấn đề đầu tiên là trường quay, sau đó về mặt kỹ thuật đó là chất liệu: chất liệu làm cũ, chất liệu sơn bả, chất liệu quét tường, chất liệu vải... đều cần phải được nghiên cứu và giải quyết một cách triệt để. Nên lưu ý rằng, chất liệu khi thực hiện là để phục vụ cho việc quay phim. Ví dụ như phim lịch sử cổ trang do nhà nước đầu tư gần đây là *Long thành cầm giả ca* chẳng hạn, phần nghiên cứu về phục trang khá công phu, nhưng khi thể hiện thì một số bộ quan phục chất liệu lại bị quá bóng, điều này lại gây cản trở cho quay phim, không tạo được hiệu quả như mong muốn.

TG: Cuối cùng sự biến đổi ở đây là gì theo anh?

NQPPTH: Kết luận cuối cùng của tôi là TKMT có nhiều sự biến đổi, hay có, dở có nhưng nhìn chung là không triệt để. Những vấn đề thay đổi còn mang tính manh mún, chưa phải là sự chuyển mình của tổng thể một nền điện ảnh. Nhưng ít nhất là có sự biến đổi trong phim lịch sử và dã sử cổ trang, đây là điều mà tôi thấy rõ nhất. Sau đó phần kỹ xảo cũng có những bước tiến nhưng chưa thực sự rõ rệt.

(Thực hiện phỏng vấn ngày 26 /2/ 2015 tại trường SKĐA - Hà Nội)

Phụ lục 8: Phỏng vấn anh Nguyễn Hoàng Hải (một khán giả xem phim)

Anh Nguyễn Hoàng Hải, sinh năm 1971; Huấn luyện viên đội tuyển Wushu Hà Nội; Một người yêu điện ảnh, đặc biệt là phim võ thuật. Sau đây là nội dung cuộc phỏng vấn.

TG: anh có hay xem phim VN không? Gần đây nhất là phim nào?

NHH: Thỉnh thoảng tôi có xem, phim gần đây nhất là *Những người viết huyền thoại*, tôi được cho giấy mời, cũng không hứng thú lắm nhưng khi xem lạ khá bất ngờ. Không hứng thú vì nó là dạng phim chiến tranh, cách làm phim chiến tranh của mình thường cũ, mòn, đôi khi tôi thấy sống sượng theo kiểu ta thắng địch thua thường có kết quả định sẵn nên thấy chán. Tôi thấy phim *Những người viết huyền thoại* là một phim khá nghiêm túc khi ra rạp, Tôi cũng thích kỹ thuật nên cũng tò mò muốn xem quay kỹ thuật số ra rạp sẽ như thế nào, không nghĩ máy quay kỹ thuật số lại được như phim nhựa như vậy. Phim có góc quay lạ khác với những phim chiến tranh đã từng xem, thêm nữa có phần kỹ xảo nên xem cũng thấy hấp dẫn. Kỹ xảo không hẳn đã quá hoàn thiện nhưng không thấy quá phô. Đợt trước tôi nhớ xem phim *Hà Nội 12 ngày đêm* thấy kỹ xảo quá tệ, như game trò chơi điện tử, xem thấy rất chán. Ấn tượng của tôi về phim đấy không tốt, tôi còn nhớ đoạn đoàn quân kéo tên lửa thấy rõ còn mép gỗ dán ở đầu tên lửa, ai cũng biết là tên lửa rơm nên khó có thể thuyết phục người xem, thậm trí rất nhiều người cười trong rạp, tôi không biết đấy có phải là khâu TKMT không nhưng tôi chỉ biết rằng phim không thuyết phục người xem như tôi. Khi giao lưu sau buổi chiếu với đoàn phim *Những người viết huyền thoại* tôi thấy họ vẫn còn khá trẻ, bằng trang lứa với tôi, không biết có phải vì vậy mà chúng tôi đồng cảm. Có cảm giác rằng đạo diễn cũng là fan của dòng phim hành động Mỹ, tôi thì cũng có giai đoạn nằm ôm chiếc đầu Video nghiền thể loại phim này nên xem thấy rất thú. Với một người xem phim thuần túy như tôi thì không nhất thiết câu chuyện phải quá đúng sự thật, phải dân tộc ... mà quan trọng tôi phải thấy

hấp dẫn, giải trí. Tôi thấy một bộ phim nhà nước lại làm được điều này là khó, mà lại thành công.

TG: Nói đến phim giải trí, anh có xem phim giải trí của VN sản xuất không? Đặc biệt là phim lịch sử và dã sử cổ trang?

NHH: Dạng phim này tôi lại hay đi xem và đi cả gia đình. Đạo này VN làm phim theo kiểu này hay, xem được. Tôi là huấn luyện viên võ thuật nên tôi thích xem những phim có cảnh đấu võ.

TG: Anh có thể cho biết cụ thể hơn về những bộ phim dạng này mới xem gần đây?

NHH: Tôi nhớ xem hai phim thuộc dòng này là *Mỹ nhân kế* và *Lửa Phật*. *Phim Mỹ nhân kế* xem giải trí được, có dàn sao chân dài hấp dẫn, các màn võ thuật biên đạo cũng tương đối đã mắt. *Phim Lửa Phật* thì tôi không thích lắm, nó không đến độ của triết học, kết cấu tương đối lỏng lẻo và phần võ thuật nhiều kỹ xảo nhưng không hiệu quả. Với lại phim kiểu nửa cổ nửa kim kiểu ấy tôi thấy không hợp với VN hay nói cách khác mình làm chưa ra nên xem không thấy hấp dẫn.

TG: Anh thấy phục trang trong phim cổ trang thế nào? Có hấp dẫn những người xem như anh?

NHH: Phục trang nếu làm kiểu thuần Việt thì tôi không thấy hấp dẫn, vì nó quá đơn điệu, loanh quanh cũng chỉ quần nâu với nón lá, nó cho cảm giác rất dễ nhàm chán. Tôi nghĩ rằng phục trang cổ muốn hấp dẫn phải ảnh hưởng cách phục trang của Trung Quốc hoặc của Hàn Quốc. Phục trang Trung Quốc có độ thướt tha rất hợp với phim kiếm hiệp, còn phục trang Hàn Quốc thì khỏe mạnh, rất hợp với các cảnh bắn tên cưỡi ngựa. Hoặc giả định sáng tác phục trang phải hơi lai lai một chút tính hấp dẫn mới cao. Một số phim phục trang gần đây tôi xem trên truyền hình như phim *Trần Thủ Độ* hay *Huyền sử thiên đô*... thấy rất thiếu thuyết phục, phục trang không hỗ trợ tạo hình cho những cảnh đánh võ. Một điều nữa tôi muốn bày tỏ là VN có rất nhiều cảnh đẹp, nhưng các cảnh quay đánh võ kết hợp với ngoại cảnh thiên nhiên trong phim cổ trang của chúng ta

chưa khai thác một cách triệt để. Trong những phim gần đây tôi chỉ thấy *Thiên mệnh anh hùng* của đạo diễn Victor Vũ là khai thác được điều này. Thiên nhiên phong cảnh ở Ninh Bình được quay rất đẹp và sáng tạo, tôi là người đã đi du lịch nhiều lần mà khi xem cũng phải ngỡ ngàng. Tại sao một đạo diễn Việt kiều nhìn ra được điểm này mà chúng ta, đội ngũ các nhà làm phim trong nước lại không nhìn ra được, đây là một điều đáng tiếc!

(Thực hiện phỏng vấn ngày 7 /12/ 2014 tại 14 Trịnh Hoài Đức - Hà Nội).