

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH

VIỆN VĂN HÓA NGHỆ THUẬT QUỐC GIA VIỆT NAM

Trần Quang Minh

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

LUẬN ÁN TIẾN SĨ NGHỆ THUẬT

Hà Nội - 2016

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH

VIỆN VĂN HÓA NGHỆ THUẬT QUỐC GIA VIỆT NAM

Trần Quang Minh

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

LUẬN ÁN TIẾN SĨ NGHỆ THUẬT

Chuyên ngành: Lý luận, lịch sử và phê bình Điện ảnh - Truyền hình

Mã số: 62 21 02 31

**Người hướng dẫn khoa học
PGS.TS TRẦN THANH HIỆP**

Hà Nội – 2016

LỜI CAM ĐOAN

Công trình nghiên cứu này là của tác giả luận án, được thực hiện dưới sự hướng dẫn của các nhà khoa học và sự giúp đỡ của các nhà chuyên môn trong lĩnh vực điện ảnh. Trong toàn bộ nội dung của luận án, các thông tin tổng hợp lấy từ các nguồn tài liệu đều được trích dẫn đầy đủ. Tất cả các tài liệu tham khảo đều có xuất xứ rõ ràng.

Tác giả luận án

Trần Quang Minh

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 trần trụi 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