

DẤU ẤN CỦA KIẾN TRÚC TRONG BỐI CẢNH PHIM THÀNH PHỐ TƯƠNG LAI

NGUYỄN NGUYỄN VŨ *

Tóm tắt: Bộ phim “Thành phố tương lai” (“Metropolis”) phát hành năm 1927 do Fritz Lang đạo diễn là một bộ phim tiên phong cho dòng phim khoa học viễn tưởng, đã để lại tác động lâu dài đến thế giới điện ảnh. Bộ phim là một bữa tiệc thị giác với các hiệu ứng đặc biệt. Thiết kế bối cảnh của “Thành phố tương lai” không chỉ thu hút khán giả vào thời điểm phát hành mà còn để lại di sản lâu dài với tương lai của điện ảnh, ảnh hưởng đến nhiều thế hệ làm phim và đặt ra chuẩn mực cho nghệ thuật kể chuyện bằng hình ảnh trong điện ảnh.

Từ khóa: Thành phố tương lai, Fritz Lang, phong cách Art Deco, kiến trúc trong phim, chủ nghĩa biểu hiện Đức

Abstract: “Metropolis”, directed by Fritz Lang and released in 1927, is a pioneering science fiction film that has left an enduring impact on the world of cinema. The special effects and set design in “Metropolis” not only captivated audiences at the time of its release but also left a lasting legacy on the future of cinema, influencing generations of filmmakers and setting the bar for visual storytelling in cinema.

Keywords: Metropolis, Fritz Lang, Art Deco, architecture in film, German Expressionism



Mối liên hệ giữa điện ảnh và kiến trúc đã tồn tại suốt chiều dài của lịch sử điện ảnh. Có thể kiến trúc trong điện ảnh chỉ là sự mô phỏng, sự vay mượn hay thậm chí là sự thể hiện quan điểm của nhà làm phim đối với một thành phố. Trong nhiều trường hợp, người làm phim dùng bối cảnh (trong đó có kiến trúc) để mô tả sự phản kháng, nỗi kinh hoàng hay sợ hãi của họ (và con người nói chung) về một thế giới đang thay đổi. Có những tiến bộ khoa học và kỹ thuật, ngoài mặt tích cực thì đang bị coi là hy sinh chất lượng cuộc sống của chúng ta một cách không cần thiết. Ra đời từ năm 1927, nhưng bộ phim *Thành phố tương lai* (*Metropolis*) của Fritz Lang đã sử dụng bối cảnh kiến trúc (qua

các biểu tượng mang tính ẩn dụ) song song với cốt truyện để mang đến những góc nhìn độc đáo về tương lai của nền văn minh nhân loại.

Giới thiệu

Bộ phim *Thành phố tương lai* lấy bối cảnh tương lai đen tối, mô tả một thế giới bị chia rẽ sâu sắc, nơi người giàu tận hưởng cuộc sống và điều hành thành phố từ trên cao trong những tòa nhà chọc trời sang trọng, trong khi công nhân làm việc quần quật dưới lòng đất, phục vụ cho những cỗ máy khổng lồ cung cấp năng lượng cho thành phố. Bộ phim xoay quanh ba nhân vật gồm John Fredersen, ông chủ của thành phố, Freder, cậu con trai biếng nhác chỉ biết hưởng

thụ của ông ta, và Maria, một cô gái thuộc tầng lớp lao động, khi họ tìm cách vượt qua khoảng cách để con người trong thành phố xích lại gần nhau hơn.

Bộ phim có nhiều hiệu ứng đặc biệt và thiết kế bối cảnh phức tạp, từ một nhà thờ Gothic khổng lồ đến cảnh quan thành phố tương lai. So với ngoài đời thực, kiến trúc phim không có bất kỳ giới hạn nào ngoài trí tưởng tượng của nhà thiết kế. Các hiệu ứng đặc biệt rất tiên tiến (ở thời điểm đó) và tầm nhìn tương lai của bộ phim đã trở thành biểu tượng. Với khoảng 25.000 diễn viên quần chúng, bối cảnh đồ sộ và các cảnh chưa từng thấy trước đây trong một bộ phim điện ảnh, bộ phim *Thành phố tương lai* cũng đồng thời trở thành tiêu chuẩn về thể loại khoa học viễn tưởng trong điện ảnh.

Trong một cuộc phỏng vấn, Fritz Lang đã nói rằng bộ phim *Thành phố tương lai* ra đời từ khoảnh khắc ông thấy những tòa nhà chọc trời ở New York vào tháng 10 năm 1924: “Tôi nhìn xuống đường phố – những ánh đèn rực rỡ và những tòa nhà chọc trời khổng lồ – và ở đó tôi đã tạo ra *Thành phố tương lai*. Các tòa nhà trông giống như một cánh buồm thẳng đứng, lấp lánh và rất nhẹ, một phong nền sang trọng, lơ lửng trên bầu trời tối để làm lóa mắt, gây mất tập trung và thôi miên”⁽¹⁾.

Bộ phận thiết kế mỹ thuật của bộ phim *Thành phố tương lai* bao gồm họa sĩ thiết kế Otto Hunte, Karl Vollbrecht, người được công nhận là “kiến trúc sư cho phim”, và Erich Kettelhut. Đạo diễn Fritz Lang và họa sĩ thiết kế Hunte đã nhờ đến sự giúp đỡ của nhà quay phim Eugen Schüfftan, người đã nghĩ ra phương pháp quay qua gương. Chính thử nghiệm táo bạo này, đặt cạnh các tòa nhà “của tương lai” và các phương pháp làm phim mới, đã góp phần giúp họa sĩ thiết kế có tác động lâu dài đến kiến trúc ngoài đời thực. Những bản phác thảo do Erich Kettelhut vẽ có lẽ là bằng chứng tốt nhất về kiến



Phác thảo bối cảnh phim *Thành phố tương lai* của Erich Kettelhut

trúc hùng vĩ của bộ phim. Được coi là một trong những nghệ sĩ quan trọng nhất trong lịch sử điện ảnh Đức thời kỳ đầu, Erich Kettelhut là một họa sĩ thiết kế và nhà trang trí bối cảnh người Đức bậc thầy. Ông đã hợp tác với Otto Hunte và Karl Vollbrecht để thổi hồn vào những bộ phim của Lang như *Dr. Mabuse – Tay cờ bạc* (*Dr. Mabuse - the Gambler*, 1922) và *Chiến binh Nibelung* (*Nibelung*, 1924). Khi Fritz Lang đôi mắt với thử thách quay bộ phim *Thành phố tương lai*, ông vẫn giữ vững niềm tin với đội ngũ cũ của mình và với Hunte là người dẫn đầu, Vollbrecht và Kettelhut cùng hợp sức thiết kế không gian thành phố. Kettelhut được ghi nhận là người chỉ đạo nghệ thuật trong phim nhưng ông cũng đảm nhận một số vai trò không được ghi nhận như tham gia vào quá trình tạo nên các hiệu ứng đặc biệt, hiệu ứng hình ảnh, và cố vấn kỹ thuật.

(1). re-thinkingthefuture.com

Kiến trúc trong bối cảnh phim

Sự xuất hiện của kiến trúc trong phim là điều chúng ta luôn nhìn thấy, tuy nhiên, có sự khác biệt giữa “kiến trúc trong phim” với “kiến trúc trong làm phim”. Kiến trúc trong phim có thể hiểu đơn giản đó là bộ phim về kiến trúc với chủ đề chính là nói về ngành kiến trúc/các kiến trúc sư (ví dụ như bộ phim *Người theo chủ nghĩa thô bạo - The Brutalist*, Brady Corbet, 2024 kể về cha đẻ của phong cách kiến trúc thô mạnh). Ngược lại, kiến trúc trong làm phim chính là một phần của bối cảnh, là việc người làm phim “thiết kế” một thế giới, một không gian hay phạm vi hành động của nhân vật. Cũng có nghĩa kiến trúc ở đây phục vụ cho cốt truyện của bộ phim.

Giáo sư ngành kiến trúc của đại học Brown - Dietrich Neumann, trong cuốn sách *Kiến trúc trong phim: Thiết kế bối cảnh từ “Thành phố*



Cảnh nhân vật Freder bị “đóng đinh” trên chiếc đồng hồ trong phim *Thành phố tương lai*

tương lai” đến “Tội phạm nhân bản” (Film architecture: Set designs from “Metropolis” to “Blade Runner”) cho rằng kiến trúc có ba vai trò chính trong phim. Đó là sự phản ánh

các diễn biến đương đại, là sự thử nghiệm cho những tầm nhìn sáng tạo, hoặc đơn giản chỉ là cách tiếp cận khác đối với kiến trúc (hoặc nghệ thuật). Theo Neumann, một bối cảnh tốt phải “biết kể chuyện”. Cho dù là theo trường phái hiện thực, biểu hiện, hiện đại hay lịch sử, bối cảnh phải có vai trò của nó. Bối cảnh phải thể hiện nhân vật trước khi anh ta xuất hiện, phải chỉ ra vị trí xã hội, sở thích, thói quen, lối sống, tính cách của anh ta⁽²⁾.

Ở thời điểm năm 1927, thiết kế bối cảnh của bộ phim *Thành phố tương lai* thực sự là một cuộc cách mạng. Đó là một thành phố với những tòa nhà chọc trời bằng đá sáng bóng cao vút, lấp lánh những con người nhỏ bé. Đường chân trời được cắt ngang bởi những cây cầu góc cạnh mà trên đó là dòng xe chuyển động liên tục không bao giờ kết thúc trong khi những chiếc máy bay hai tầng bay vù vù trên cao. Đi kèm với tất cả những điều đó là một chút phong cách Gothic với nhà thờ và nơi ở của nhà khoa học, cả hai địa điểm này đều đã bị lãng quên theo năm tháng. Tiếp theo đó là những cỗ máy với những cánh tay khổng lồ, các ống đồng chạy khắp nơi cùng những luồng hơi nước. Đó là hình ảnh về tương lai dựa trên những gì có thể đạt được về mặt kỹ thuật vào thập kỷ 20 của thế kỷ trước. Mọi thứ đều có chức năng hữu ích cũng như sức hấp dẫn về mặt thẩm mỹ. Nội thất cũng kết hợp phong cách hiện đại với các yếu tố nghệ thuật trang trí, như chiếc đồng hồ có hai loại giờ riêng biệt - giờ cho nhân viên bình thường, và giờ cho thành phần cao cấp hơn.

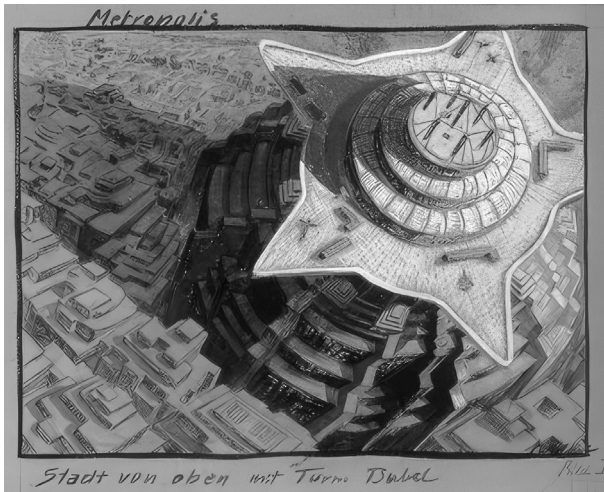
Các nhà làm phim đã tạo ra hai thế giới đối lập, bao gồm một thế giới hiện đại đến không tưởng (tòa nhà chọc trời) và một thế giới ngầm bị kìm nén. Sự phân đôi của cốt truyện phim làm nổi bật sự khác biệt giữa ngày và đêm, trên và dưới, đen và trắng, nhanh và chậm, và tất cả những điều này đều tuân theo mã hóa kiến trúc⁽³⁾. Bộ phim *Thành phố tương lai* đã minh

(2). Robert Mallet Stevens (1929), tr. 56

(3). Manasseh, Cyrus (2000), tr. 23



Văn phòng của Joh Fredersen mang ảnh hưởng của phong cách Art Deco trong *Thành phố tương lai*



Tháp Babel qua bản vẽ của Erich Kettelhut

họa nhiều vấn đề đương đại có liên quan đến xã hội thời bấy giờ, ví dụ như kiểm soát và phân tách về kinh tế, xã hội, thế hệ và công nghệ⁽⁴⁾.

Sự đối lập bối cảnh trong bộ phim *Thành phố tương lai* thể hiện rõ nét ở hai bối cảnh chính: văn phòng của John Fredersen và nhà thờ. Sự đối lập này đã thể hiện điều mà các nhà phân tích nói về bối cảnh phim, đó là minh họa được những vấn đề đương đại. Từ “tháp Babel mới”, nhân vật John Fredersen nhìn ra thành phố Metropolis. Đây cũng là nơi ông ta cai trị cả hai thế giới. Bối cảnh văn phòng này rất đồ sộ với trần nhà cao gấp đôi bình thường và những cánh cửa quá khổ, nặng nề. Một chiếc bàn làm việc hình bán nguyệt lớn được đặt gần như ở chính giữa phòng cùng với chiếc ghế văn phòng có bánh xe (chi tiết hiện

đại ở thời điểm đó). Cùng với đó là một loạt đạo cụ “đến từ tương lai” như các bảng điều khiển, đồng hồ, máy điện báo, v.v...

Bối cảnh “tháp Babel mới” là một ẩn dụ về sự chia rẽ, được dựa trên sự tích trong Kinh thánh. Việc xây dựng tháp Babel là một câu chuyện ngụ ngôn về sự kiêu ngạo của con người với tham vọng đứng cùng đẳng cấp và được so sánh với Chúa. Do đó, Chúa tạo ra hình phạt



Nhà thờ dưới lòng đất trong phim *Thành phố tương lai*

là sự khác biệt trong ngôn ngữ của con người, khiến con người không thể giao tiếp với nhau, và việc xây dựng tòa tháp bị bỏ dở⁽⁵⁾. Trong cuộc nói chuyện đầu tiên với những người lao động, nhân vật Maria sử dụng câu chuyện về tháp Babel để làm nổi bật sự bất hòa giữa những người trí thức và những người lao động. Ngoài ra, tòa tháp trong phim cũng được mô phỏng theo bức tranh năm 1563 của Breughel.

Ở phía đối diện là bối cảnh nhà thờ, nó nằm ở tận cùng của các hầm mộ hơn hai nghìn năm tuổi, nằm dưới thành phố của tầng lớp lao động, nơi mà nhân vật Maria rao giảng về hy vọng một ngày nào đó sẽ thống nhất hai thế giới. Mặc dù không đề cập đến Chúa, nhưng ba cây thánh giá lớn phía sau nhân vật tượng trưng cho đức tin của Cơ đốc giáo, vì chúng giống với ba cây

(4). Gillmer (2015), tr. 17

(5). Shira Wolfe (5/2025)



Thiết kế mang phong cách Art Deco trong *Thành phố tương lai*

thánh giá trên ngọn đồi Golgotha bên ngoài Jerusalem, nơi Chúa Jesus bị đóng đinh câu rút. Những ngọn nến thấp sáng cũng tượng trưng cho Chúa. Đạo diễn Fritz Lang đã sử dụng tất cả những biểu tượng ẩn dụ này để khiến người xem cảm thấy bộ phim gắn kết hơn với đời sống. Dưới con mắt các nhà nghiên cứu, bối cảnh này được mô tả như sau:

“Bên dưới ‘Thành phố của những người lao động’ là các hầm mộ, là những đường hầm thô sơ dẫn vào một căn phòng sâu bên dưới, nơi có những bức tường chứa các bộ xương và đầu lâu, chúng là những trầm tích của nhiều thế kỷ trước. Tại đây, Maria rao giảng về cái chết và sự cứu rỗi, sự bình tĩnh và lòng tận tụy. Đây là nơi hy vọng được gọi tên, nhưng cũng vì đây là điểm xa nhất trong tất cả, nên đây là căn phòng của sự tuyệt vọng, là sự kết thúc cũng như sự khởi đầu của nền văn minh... Căn phòng được chiếu sáng bởi nguồn sáng duy nhất: những ngọn nến. Dù chỉ có vậy, không khí cũng đủ tạo ra sự ám áp và cảm giác hy vọng”⁽⁶⁾.

Hình hài bối cảnh thành phố trong bộ phim *Thành phố tương lai* cũng chịu ảnh hưởng mạnh mẽ của phong trào Art Deco. Đây là một phong cách nghệ thuật thị giác xuất hiện lần đầu tiên ở Pháp vào những năm 1910 và phát triển mạnh mẽ ở Hoa Kỳ và châu Âu trong những năm 1920 đến đầu những năm



Kiến trúc mang phong cách Gothic trong *Thành phố tương lai*

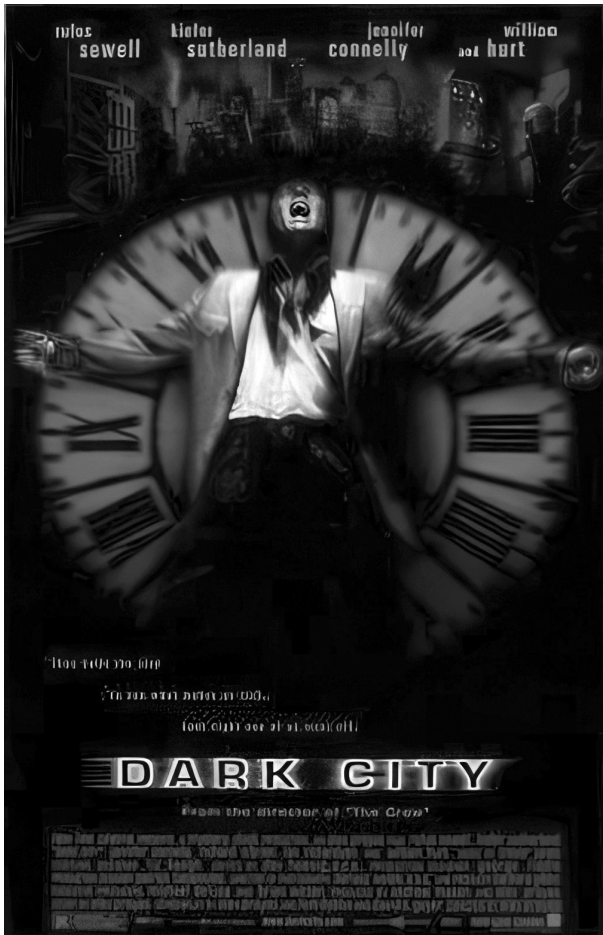
1930. Chịu ảnh hưởng từ các phong trào nghệ thuật như Chủ nghĩa lập thể, Chủ nghĩa kiến tạo, Chủ nghĩa chức năng, Chủ nghĩa hiện đại và Chủ nghĩa tương lai, thậm chí cả nghệ thuật tiền hiện đại trên khắp thế giới, Art Deco có đặc trưng là sử dụng màu sắc sống động, hình khối hình học táo bạo, đồ trang trí xa hoa và các vật liệu mới như nhôm, thép không gỉ, crôm... Phong trào này được coi như đã khai sinh ra các ngành công nghiệp và thiết kế đồ họa hiện đại và nó vẫn tiếp tục truyền cảm hứng cho các nhà thiết kế ngày nay⁽⁷⁾. Tuy nhiên, nó cũng kết hợp các yếu tố từ các truyền thống khác. Giáo sư Ingeborg Hoesterey tại đại học Indiana đã mô tả kiến trúc đặc trưng trong *Metropolis* là chiết trung, và bà cho rằng các địa điểm của nó đại diện cho cả “chủ nghĩa hiện đại chú trọng chức năng (và) nghệ thuật trang trí” trong khi cũng có “không gian cổ kính của nhà khoa học với phòng thí nghiệm ẩn tượng, hầm mộ và nhà thờ Gothic”⁽⁸⁾.

Ngoài việc xây dựng bối cảnh, các kỹ thuật đặc biệt cũng đóng vai trò lớn trong việc tạo ra hiệu ứng thị giác cho bộ phim. Chuyên gia hiệu ứng, Eugen Schufftan (1893 - 1977) là người đã tạo ra những hiệu ứng hình ảnh tiên phong cho *Thành phố tương lai*. Trong số các hiệu ứng được sử dụng có các mô hình thu nhỏ của thành phố, một chiếc máy quay đặt trên xích đu, và

(6). Jacobsen Wolfgang & Werner Sudendorf (2000), tr. 72

(7). Wikipedia

(8). Ingeborg Hoesterey (2001), tr. 18



Bức ảnh thời trang của tạp chí Vogue và poster phim *Thành phố bóng tối*, đều chịu ảnh hưởng của *Thành phố tương lai*

đáng chú ý nhất là quy trình được gọi là quy trình Schüfftan, trong đó gương được sử dụng để tạo ra ảo giác rằng các diễn viên đang “áp đảo” các bối cảnh thu nhỏ. Khán giả sẽ lại được chiêm ngưỡng kỹ thuật hai năm sau đó trong bộ phim *Tống tiền* (*Blackmail*, 1929) của đạo diễn Alfred Hitchcock.

Kết luận

Sắp tròn một thế kỷ đã trôi qua kể từ khi bộ phim *Thành phố tương lai* được phát hành. Nó đã thu hút mọi tầng lớp khán giả và vẫn là tác phẩm kinh điển tuyệt đối xứng đáng được xem lại nhiều lần. Không chỉ sử dụng các yếu tố kiến trúc cho phim, *Thành phố tương lai* còn được đánh giá có tác động ngược lại tới kiến trúc thông qua các sáng tạo mới. Việc sử dụng nghệ thuật trang trí kiến trúc trong *Thành phố tương*

lai đã có ảnh hưởng rất lớn, thậm chí được cho là đã góp phần vào sự phổ biến của phong cách xây dựng bối cảnh kiểu “siêu thực” ở châu Âu và châu Mỹ sau này.

Trong suốt nhiều thập kỷ, bộ phim đã truyền cảm hứng cho nhiều tác phẩm/sản phẩm văn hóa. Nhiều nghệ sĩ và nhân viên truyền thông, kiến trúc sư... đã chịu ảnh hưởng bởi ấn tượng thị giác từ *Thành phố tương lai*. Năm 2010, Karl Lagerfeld đã chụp một loạt ảnh thời trang cho tạp chí Vogue lấy cảm hứng từ con rô-bốt trong bộ phim. Ban nhạc Queen sử dụng cảnh quay từ bộ phim *Thành phố tương lai* cho video ca nhạc *Radio Ga Ga* của họ. Trong điện ảnh, nhiều bộ phim, đặc biệt là các phim có cảnh đô thị “giả tưởng”, như *Tội phạm nhân bản* (*Blade Runner*, 1982) hay *Thành phố bóng tối* (*Dark City*, 1998) đều lấy cảm hứng từ tầm nhìn tương

lai theo phong cách *Thành phố tương lai*, với những tòa nhà cao tầng phủ bóng xuống thành phố tạo nên cảnh quan u ám⁽⁹⁾.

Nhiều tác phẩm nghệ thuật cũng lấy cảm hứng từ các công trình kiến trúc và cảnh quan

thành phố nổi tiếng của bộ phim *Thành phố tương lai*, kể cả sự phân chia theo tính chất của các khu vực dân cư, và tới tận bây giờ, bộ phim này vẫn còn giữ vai trò cầu nối truyền thông giữa quá khứ, hiện tại cùng tương lai.

(9). Gillmer, Jack B (20150, tr. 62

* Thạc sĩ, Giảng viên Khoa Thiết kế Mỹ thuật, Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Gillmer, Jack B: *Architecture and Surrounding in Elements in Film Assisting in Articulating Dystopian Narratives* (Kiến trúc và Môi trường xung quanh với việc hỗ trợ kể chuyện trong phim chủ đề tương lai u ám). NXB. Đại học tổng hợp Newcastle, 2015.
2. Ingeborg Hoesterey: *Pastiche: Cultural Memory in Art, Film, and Literature* (Sự sao chép: Ký ức văn hóa trong nghệ thuật, điện ảnh và văn học). NXB. Đại học tổng hợp Indiana, 2001.
3. Jacobsen Wolfgang và Werner Sudendorf: *Metropolis: A Cinematic Laboratory for Modern Architecture* (Thành phố tương lai: Phòng thí nghiệm cho kiến trúc hiện đại trong điện ảnh). NXB. Axel Menges, 2000.
4. Manasseh, Cyrus: *Architectural space and form in science fiction cinema* (Không gian kiến trúc và hình mẫu trong phim khoa học viễn tưởng). NXB. Đại học tổng hợp Reading, 2000.
5. Robert Mallet Stevens: *Le Décor moderne au Cinéma* (Thiết kế hiện đại trong điện ảnh). Paris, 1929.
6. Shira Wolfe: *Fritz Lang's "Metropolis": How the Iconic Silent Film Took Inspiration from Art Movements* ("Thành phố tương lai" của Fritz Lang: Biểu tượng trong phim câm lấy cảm hứng từ các trường phái nghệ thuật như thế nào). magazine.artland.com, 5/2025.
7. [Wikipedia.](https://www.wikipedia.org); re-thinkingthefuture.com

Ngày tòa soạn nhận được bài: 4/5/2025; Ngày nhận xét, phản biện: 10/8/2025

Ngày chấp nhận đăng: 15/8/2025; Ngày đăng: 25/9/2025