

THIẾT KẾ TRANG PHỤC TRONG PHIM ĐEN TRẮNG TỪ QUÁ KHỨ ĐẾN HIỆN TẠI

NGUYỄN NGUYỄN VŨ*
HOÀNG NHÃ QUỲNH *

Tóm tắt: *Thiết kế trang phục đóng vai trò quan trọng với việc phát triển nhân vật trong điện ảnh. Thông qua việc lựa chọn cẩn thận màu sắc, chất liệu và kiểu dáng, các họa sĩ thiết kế trang phục có thể truyền tải một cách hiệu quả bản chất của nhân vật mà không cần lời thoại. Bằng cách chú ý đến từng chi tiết nhỏ nhất, các họa sĩ trang phục có thể làm phong phú thêm trải nghiệm xem phim của khán giả và giúp các diễn viên hóa thân trọn vẹn vào vai diễn. Điều này đặc biệt đúng khi thiết kế trang phục cho phim đen trắng.*

Từ khóa: thiết kế trang phục, phim đen trắng, màu sắc, kết cấu, bản chất của nhân vật, Edith Head, Alfred Hitchcock, Bản danh sách của Schindler, Anna Biedrzycka Sheppard

Abstract: *Costume design plays a crucial role in enhancing character development in film. Through careful selection of colors, textures, and styles, costume designers can effectively communicate the essence of a character without the need for dialogue. By paying attention to the smallest details, costume designers can enrich the audience's viewing experience and help actors fully embody their roles. This is particularly true when designing for a black-and-white film.*

Keywords: costume design, colors, textures, black-and-white film, essence of a character, Edith Head, Alfred Hitchcock, Schindler's List, Anna Biedrzycka Sheppard



Họa sĩ thiết kế trang phục là những kiến trúc sư thầm lặng góp phần tạo nên những khoảnh khắc mang tính biểu tượng nhất của điện ảnh. Khán giả có thể nghĩ mình đang xem các hành động trên phim, nhưng thực chất họ đang chứng kiến một bức tranh chứa những thông điệp (được mã hóa), những ám chỉ văn hoá tinh tế ... Trang phục trong phim không chỉ là những phụ kiện bắt mắt mà còn là vũ khí tâm lý, là lời gợi ý, là các chỉ dẫn... nhằm định hình cảm nhận của người xem về một nhân vật trước

khi họ cất lời. Hiệu ứng này mạnh mẽ đến nỗi, như nhà thiết kế trang phục người Anh Sandy Powell đã nói: “Mỗi sợi chỉ đều kể một câu chuyện”⁽¹⁾.

Để một bộ trang phục đạt được hiệu quả cao nhất trên màn ảnh, ngoài việc phân tích kỹ kịch bản, am hiểu văn hoá, phong tục, lịch sử nơi câu chuyện xảy ra thì họa sĩ thiết kế trang phục còn cần có kiến thức về màu sắc, loại phim... Đặc biệt với phim đen trắng điều này càng quan

(1). Pam Cook (1996), tr. 11

trọng bởi về bản chất, diễn viên sẽ sử dụng trang phục, phụ kiện có màu nhưng những gì khán giả nhìn thấy lại chỉ là sắc trắng và đen. Điều này cũng quan trọng như việc đạo diễn phải hiểu về quay phim để tính toán tới quá trình dựng, người thu thanh cần hiểu âm thanh sẽ tương tác như thế nào với bối cảnh. Cũng như vậy, họa sĩ phục trang cần tính toán trang phục sẽ hỗ trợ mạch truyện của phim như thế nào, trang phục phải phù hợp với thiết kế tổng thể và đáp ứng yêu cầu diễn xuất của diễn viên ra sao. Ngoài ra, nhà thiết kế cũng phải cân nhắc tính chính xác về mặt lịch sử của trang phục, chi phí và thậm chí những vướng mắc có thể nảy sinh trong quá trình kiểm duyệt và phát hành.

Chính vì vậy, các họa sĩ trang phục luôn phải nhìn thấy trước cách trang phục của họ sẽ xuất hiện trên phim. Đặc biệt với phim đen trắng thì điều này vô cùng quan trọng. Phim đen trắng tái tạo màu sắc dưới dạng các sắc thái xám có thể khác biệt đáng kể không chỉ so với màu gốc mà còn so với cách mắt con người cảm nhận màu sắc. Ví dụ, một số màu mà mắt người nhìn khó có thể phân biệt độ sáng tối, thì khi lên phim đen trắng lại có sự khác biệt sáng tối rõ rệt, như xanh lá cây và xanh dương chẳng hạn. Phim đen trắng cũng có độ nhạy riêng và không giống như mắt người, nên màu xanh dương trên phim đen trắng sẽ là một sắc thái xám nhạt hơn so với màu xanh lá cây.

Có thể với người xem, thậm chí các nhà thiết kế “nghệ thuật” nói chung, trang phục cho phim được thiết kế trên dải màu trung tính để dễ nhìn, và sau đó những người khác, ví dụ như quay phim, sẽ tính toán xử lý trang phục sao cho phù hợp với độ nhạy của phim, với ánh sáng cũng như tông màu chung. Stella Bruzzi trong cuốn *Gỡ bỏ lớp vỏ bọc trong điện ảnh: Trang phục và bản sắc trong phim* đã viết “Thực sự, việc thiết kế dựa trên ‘bầu không khí trung tính’ là chưa chính xác, họa sĩ trang phục được đào tạo tốt cần hiểu rõ màu sắc trong thiết

kế của họ sẽ xuất hiện như thế nào trên phim đen trắng. Sự hiểu biết về độ nhạy của phim đã ảnh hưởng đến cách các nhà thiết kế trang phục, bao gồm cả màu sắc, kiểu dáng và chất liệu mà họ sử dụng”⁽²⁾.

Thiết kế trang phục cho các bộ phim đen trắng có nguyên tắc riêng, dù rằng trong nhiều năm, các nghiên cứu điện ảnh đã không thực sự chú ý đến vai trò của trang phục trong phim. Tác giả Pam Cook, trong cuốn sách *Kiến tạo bản sắc dân tộc: Trang phục và bản sắc trong điện ảnh Anh Quốc* từng nhận xét “thiết kế trang phục là một trong những lĩnh vực ít được nghiên cứu nhất trong lịch sử điện ảnh”⁽³⁾.

Thông thường, các nghiên cứu sẽ thiên về thiết kế trang phục theo thể loại phim, chú ý về bản sắc văn hóa, tính chính xác của lịch sử và đương nhiên, có nghiên cứu, đánh giá về màu sắc của trang phục nhưng là sự tương tác với câu chuyện, tính cách nhân vật, vv. Tuy nhiên, theo David Chierichetti trong cuốn *Thiết kế trang phục của Hollywood* thì “nhiều nghiên cứu đã bỏ qua cách mà các họa sĩ trang phục làm việc trong bối cảnh cụ thể, đặc biệt là cách họ giải quyết sự chuyển đổi màu sắc trang phục trong phim đen trắng. Vấn đề này cần được xem xét nghiêm túc, cùng với các câu hỏi về văn hóa và bản sắc, trong bất kỳ nghiên cứu nào về thiết kế trang phục điện ảnh”⁽⁴⁾.

Trong quá khứ, các nhà thiết kế trang phục không phải lúc nào cũng tham gia vào quá trình làm phim. Trước khi phim truyện phát triển mạnh, các nhà sản xuất phim thường thuê trang phục cho các bộ phim lịch sử. Mãi đến khoảng năm 1907, các công ty sản xuất mới bắt đầu tự làm trang phục lịch sử của riêng mình, còn trang phục cho các bộ phim đương đại vẫn là trách nhiệm của diễn viên và đạo diễn. Điều này được Edward Maeder đề cập trong cuốn sách *Hollywood và lịch sử: Thiết kế trang phục cho*

(2). Stella Bruzzi (1997), tr. 54

(3). Pam Cook (1996), tr. 32

(4). David Chierichetti (1976), tr. 33

phim: “Mãi đến những năm 1920, với sự hình thành của các hãng phim lớn ở Hollywood, thiết kế trang phục mới trở thành một nhiệm vụ chuyên biệt. Các hãng phim bắt đầu duy trì các bộ phận trang phục lớn với đội ngũ nhân viên lành nghề và đến cuối thập kỷ này, mỗi hãng phim lớn đều có một bộ phận nghiên cứu và kho trang phục”⁽⁵⁾.

Từ ý tưởng kịch bản đến phim là quá trình phát triển rất khắt khe. Các bộ phim được sản xuất liên tục và trang phục cần phải theo kịp lịch trình sản xuất. Phác thảo sẽ được nhà sản xuất, đạo diễn và diễn viên (chính) phê duyệt, chỉnh sửa. Để tránh sai sót vì nhiều bộ trang phục rất đắt tiền, sẽ có một bản may thử và sau khi điều chỉnh, họa sĩ thiết kế trang phục sẽ hoàn thiện sản phẩm cuối cùng. Chính vì vậy, như Holly Cole và Kristin Burke giải thích trong cuốn *Nghệ thuật và kỹ thuật thiết kế trang phục cho phim*, để một họa sĩ thiết kế trang phục có thể làm tốt công việc của mình thì điều quan trọng là: “... các họa sĩ phục trang phải biết sáng tạo của mình sẽ như thế nào trên từng loại phim cụ thể, sở dĩ như vậy bởi tất cả các loại phim, đặc biệt là phim đen trắng, đều làm biến đổi màu sắc, sắc thái và tông màu của bản gốc”⁽⁶⁾.

Phim đen trắng đã có sự thay đổi đáng kể vào những năm 1920 khi Hollywood chuyển từ phim chính sắc (*orthochromatic film*) sang phim toàn sắc (*panchromatic film*), sự thay đổi này khiến cho mọi thứ cần phải được tính toán lại. Trước đó, do đặc tính hoá học, phim rất nhạy cảm với ánh sáng xanh lam và xanh lục và ngược lại, không nhạy cảm với khu vực màu vàng và đỏ của quang phổ màu. Vấn đề này đã tạo ra một số khó khăn cho các nhà làm phim, vì màu xanh – ví dụ như bầu trời hay màu xanh của mắt – khi lên hình (đen trắng) sẽ bị quá sáng, còn tóc vàng và son môi đỏ khi lên hình sẽ quá tối. Sự thiếu nhạy cảm với màu đỏ của phim chính sắc là một vấn đề đặc biệt nghiêm trọng vì ở thời điểm đó,

phần lớn các diễn viên là người da trắng, và màu đỏ là sắc tố màu cơ bản của da họ. Kết quả là, các nhà làm phim phải xử lý nhiều vấn đề, từ hoá trang đến trang phục.

Việc chuyển sang phim toàn sắc một phần vì nó có thể nhận biết nhạy hơn và chính xác hơn toàn bộ dải quang phổ. Năm 1928, Hollywood đã có một thử nghiệm làm thay đổi kỹ thuật quay phim, đó là “Thử nghiệm Mazda” (Mazda Tests). Các kỹ thuật viên, dưới sự giám sát của Viện Hàn lâm Khoa học và Nghệ thuật điện ảnh, đã thử nghiệm đèn sợi đốt (Mazda) với phim toàn sắc. Những thử nghiệm này đã cách mạng hóa kỹ thuật quay phim khi thay thế ánh sáng cũ bằng bóng đèn sợi đốt, cho ánh sáng dịu hơn, ấm hơn, tạo điều kiện thuận lợi cho sự chuyển đổi của công nghiệp điện ảnh sang phim có tiếng.

Đáng tiếc, báo chí chuyên ngành hiếm khi đề cập đến ảnh hưởng của các màu sắc khi xuất hiện trên phim đen trắng. Thông thường các nghiên cứu chỉ tập trung vào ảnh hưởng của bộ lọc màu và hiếm khi đề cập đến cách các vật thể màu được thể hiện trên phim, trong khi một họa sĩ thiết kế trang phục được đào tạo bài bản bắt buộc phải “thuộc lòng những màu sắc gây vấn đề trong phim đen trắng”⁽⁷⁾. Họa sĩ thiết kế trang phục Edith Head đã nhấn mạnh như vậy khi trả lời phỏng vấn của Viện phim Mỹ.

Suốt chiều dài lịch sử của Hollywood, rất nhiều trang phục từ các bộ phim đen trắng đã trở thành kinh điển, chúng ta có thể thấy điều đó qua các bộ phim của Alfred Hitchcock, John Ford, Billy Wilder, vv. khi trang phục được “trình diễn” cùng các nữ diễn viên như Ginger Rogers, Barbara Stanwyck, Marlene Dietrich, Grace Kelly, Ingrid Bergman, Audrey Hepburn, v.v...

Một trong những nhân chứng sống cho “sự lộng lẫy” của trang phục trong phim đen trắng là họa sĩ thiết kế trang phục Edith Head (1897 -

(5). Edward Maeder (1990), tr. 12

(6). Holly Cole và Kristin Burke (2005), tr. 78

(7). Viện Phim Mỹ (1977)



Trang phục cho diễn viên Audrey Hepburn (phác thảo và lên phim) trong phim Kỳ nghỉ lãng mạn, thiết kế Edith Head

1981), người có 8 giải Oscar cho thiết kế trang phục từ đen trắng phim màu tới phim màu, trong đó có những bộ phim “trẻ mãi” như *Kỳ nghỉ lãng mạn* (*Roman Holiday*, 1953). Hiệu quả công việc của bà cho chúng ta thấy sự khác biệt lớn giữa thiết kế trang phục cho phim đen trắng và phim màu. Và cũng theo Edith Head: “Đó là một trong những sự khác biệt phi thường nhất trên thế giới”⁽⁸⁾.

Sự khác biệt đó được thể hiện qua việc sử dụng màu sắc, cách thiết kế và phối phụ kiện để đáp ứng yêu cầu của phim đen trắng toàn sắc, đồng thời họa sĩ thiết kế trang phục phải có sự hợp tác với các họa sĩ thiết kế chính (*production designer*), nhà quay phim, và hơn hết, phải hiểu bản chất của phim nhựa.

Độ tương phản thị giác là yếu tố quan trọng hàng đầu trong bất kỳ trang phục nào được thiết kế cho phim. Trong các giáo trình hướng dẫn thiết kế cho phim truyện màu, việc xác định độ tương phản là một trong bốn nguyên tắc thiết kế cơ bản. Nhu cầu tạo ra độ tương phản thậm chí còn lớn hơn rất nhiều trong phim đen trắng, lý do là vì trong phim đen trắng các nhà thiết kế không có các giá trị màu khác nhau để giúp thiết lập độ tương phản này. Tác giả Edward Branigan lưu ý điều này trong cuốn *Màu sắc trong điện ảnh và nghệ thuật: Triết học và thẩm mỹ*: “Khi bạn làm phim đen trắng, hãy nhớ rằng bạn phải dựa vào hai điều. Bạn phải dựa vào độ tương phản cực độ, để có được sự khác biệt về ánh sáng và bóng tối. Sau đó, bạn cần cầu kỳ hơn nhiều trong việc thiết kế trang phục và cầu kỳ hơn nữa trong các phụ kiện, trang trí, thêu thùa và những thứ tương tự...”⁽⁹⁾.

Một ví dụ cụ thể hơn về cách phim đen trắng có thể thay đổi đáng kể cách chúng ta nhìn nhận một bộ trang phục qua kinh nghiệm của Edith Head qua lời kể của các tác giả Virginia Wright Wexman và Patricia Erens: “Nếu một cô gái mặc một chiếc váy hoặc áo len với chân váy

màu be, xanh lam hoặc hồng đơn giản, không có hoạ tiết gì, thì khi chuyển sang đen trắng, nó chỉ còn là một mảng xám, không có đường viền, cũng chẳng có mảng miếng...”⁽¹⁰⁾.

Trong thiết kế trang phục cho phim đen trắng, độ tương phản rất quan trọng. Thông thường, tỷ lệ màu đen và trắng trong thiết kế nằm ở mức 20% và 27%, ngoài ra là các màu khác tùy theo loại phim, cách xử lý ánh sáng của quay phim, màu của bối cảnh và trên hết là yêu cầu của đạo diễn. Màu đen và trắng cho phép nhà thiết kế làm việc trên các thái cực của phổ màu xám, tạo ra độ tương phản cao hơn, không chỉ ở chính trang phục mà còn so với phần còn lại của hình ảnh.

Màu trắng có thể giúp tạo độ tương phản, nhưng màu trắng tinh khiết khi lên hình sẽ chói mắt và gây khó chịu và thường tạo ra những tông không mong muốn trong hình ảnh, chẳng hạn như tạo ra quá nhiều độ tương phản với các vật thể xung quanh. Vì lý do này, các nhà thiết kế thường sử dụng màu trắng nhạt làm điểm khởi đầu và từ đó tạo ra nhiều tông màu trắng, có thể là hai, thậm chí bốn, phụ thuộc vào kết quả tham vấn với quay phim, bởi trong trường quay màu sắc sẽ thay đổi khi gặp ánh sáng.

Ngoài việc sử dụng các tông (trắng) khác nhau, các họa sĩ trang phục cũng sử dụng màu hồng, vàng và xanh nhạt để tạo ra sắc trắng hoặc xám nhạt. Quyết định sử dụng màu vàng hay trắng phần nào phụ thuộc vào nhà thiết kế trang phục, vào quay phim, đạo diễn hoặc loại phim dùng cho bộ phim đó. Để giảm sắc đen, màu nâu cũng thường được sử dụng với tỷ lệ được khuyên dùng là 10 - 25%, tùy việc nó xuất hiện ở khu vực nào, phần áo hoặc váy/quần. Nâu là màu khá hiệu quả trong việc tạo ra nhiều sắc thái khác nhau tùy theo độ đậm nhạt của nó, vì vậy tông nâu không chỉ xuất hiện trong trang phục mà còn thường được sử dụng trong hoá trang cho phim đen trắng

(8). Viện Phim Mỹ (1977)

(9). Edward Branigan (2018), tr. 55

(10). Virginia Wright Wexman, Patricia Erens (1976), tr. 41

bởi khi điều tiết tốt, nó cho hiệu quả từ đậm đến nhạt gần giống như ngoài đời thực. Max Factor (thương hiệu con của công ty mỹ phẩm Coty, Inc) từng tạo ra loại trang điểm Panchro được quảng cáo là “tạo ra tông màu (da) ấm áp, mềm mại” bao gồm chín sắc thái của phần và phần phủ, chín sắc thái của bút kẻ mắt màu nâu, và ba sắc thái của phấn má màu nâu mà các nghệ sĩ hoá trang có thể sử dụng để kiểm soát sắc độ xám trên khuôn mặt.

Màu nâu thường xuyên xuất hiện trong các thiết kế còn bởi lý do nó có thể thay thế cho sắc đỏ, vì một số tông màu đỏ sẽ chuyển sang màu xám xỉn trong phim đen trắng. Các nhà thiết kế trang phục không phải lúc nào cũng sử dụng màu nâu để biểu thị sắc đỏ, nhưng các thử nghiệm cho thấy vải màu nâu có thể rực rỡ hơn sắc xám xỉn của vải đỏ. Cũng vì vậy, thường có rất ít màu đỏ trong trang phục dành cho phim



Ingrid Bergman và Humphrey Bogart trong *Casablanca*, thiết kế trang phục Orry Kelly

đen trắng, và nếu dùng màu đỏ, nó thường được phối với trắng và đen với mục đích đảm bảo sự tương phản (với màu xám do màu đỏ tạo ra).

Màu xám cũng là một màu sắc đáng chú ý khác trong thiết kế trang phục, bởi giống như màu nâu, phim đen trắng tái tạo trung thực hơn các sắc thái khác nhau của màu xám trong thế giới thực. Sử dụng màu xám là một cách mà các nhà thiết kế trang phục có thể kiểm soát chặt chẽ cách vải sẽ xuất hiện trên phim.

Các màu xanh lam và xanh lá cây có tác dụng bổ sung cho phần còn lại của các màu chủ đạo. Phim toàn sắc ít nhạy cảm nhất với màu xanh lam pha xanh lá cây bởi nó sẽ ra màu xám, vì vậy nếu phải sử dụng hai màu này, lời khuyên cho các nhà thiết kế là hãy dùng tông sáng hơn bình thường.

Chất liệu và phụ kiện cũng rất quan trọng đối với thiết kế phục trang trong phim đen trắng. Việc sử dụng trang sức, lông thú và các chi tiết thêu cũng góp phần tạo nên sự tương phản, kết cấu và chiều sâu cho trang phục. Tất nhiên, khi nhà thiết kế sử dụng các yếu tố như lông thú và trang sức, họ cần có động cơ kể chuyện. Ví dụ, một nhân vật đeo chiếc vòng cổ ngọc trai hoặc bông tai kim cương cần phải có khả năng tài chính để mua những trang sức đó, còn nếu làm ngược lại sẽ phá vỡ tính nhất quán của câu chuyện.



Grace Kelly trong phim *Cửa sổ phía sau* (*Rear Window*, 1954), thiết kế Edith Head



Một cảnh quay trong phim *Bản danh sách của Schindler*

Ngày nay, vấn đề thành phần hoá học của phim, độ nóng của đèn chiếu sáng, độ nhạy của phim, vv. không còn là vấn đề lớn nữa, tuy vậy, nếu làm phim đen trắng, việc thiết kế trang phục vẫn cần được nghiên cứu, chuẩn bị cẩn thận. Chúng ta chỉ có thể giải quyết điều đó thông qua xử lý tốt sắc độ của bản gốc trước khi bộ phim được bấm máy. Bộ phim *Bản danh sách của Schindler* (*Schindler's List*, 1994) của đạo diễn Steven Spielberg là một ví dụ điển hình.

Điểm quan trọng nhất là cách các bộ lọc màu trên ống kính máy quay và đèn chiếu sáng sẽ làm thay đổi cách các vật thể tương tác với phim. Ngày nay, công cụ đã hiện đại hơn, các nhà làm phim có nhiều phương tiện để kể chuyện hơn, nhưng vấn đề về sắc độ trong phim đen trắng vẫn còn đó. Nhà quay phim Janusz Kaminski giải thích về cách ông xử lý sắc độ của bộ phim trong cuốn *Bản danh sách của Schindler - hình mẫu tiêu biểu của Hollywood: Thảm họa diệt chủng, sự thể hiện và nỗi hoài niệm* của Matthew P. Walker: “Nguyên tắc trong phim đen trắng là như sau: nếu bạn có một vật thể màu đỏ và bạn áp dụng bộ lọc màu đỏ, vật thể màu đỏ sẽ trở nên sáng hơn. Bởi

vì khuôn mặt của hầu hết mọi người đều có nhiều màu cam, khi bạn áp dụng bộ lọc màu cam, nó sẽ trung hòa màu cam, làm cho khuôn mặt trông sáng hơn. Với bộ lọc màu đỏ, bạn phải cẩn thận. Chúng tôi đã sử dụng màu đỏ số 23 trong một số trường hợp, nhưng khuôn mặt trở nên quá sáng và môi trở nên quá tối. Môi có nhiều màu xanh lam và màu đỏ làm nổi bật điều này, đồng thời tăng độ tương phản. Một kỹ thuật khác là ‘làm sáng quá mức’ khuôn mặt theo máy đo của tôi, để có được tông màu trắng hoàn hảo”⁽¹¹⁾.

Một mối quan tâm khác của Kaminski là cách phim đen trắng diễn giải các tông màu, cũng theo tác giả Matthew P. Walker: “Chúng tôi bắt đầu thử nghiệm với trang điểm và trang phục. Chúng tôi muốn biết các tông màu trong trang phục sẽ lên hình như thế nào. Ví dụ, trong phim màu, xanh lá cây và xanh dương có sự khác biệt rõ rệt, nhưng trong phim đen trắng, chúng trông giống nhau. Điều này là do chúng có cùng tông màu. Nhưng điều này không đúng với màu đỏ và xanh dương. Màu đỏ không nhạt hơn màu xanh dương, nhưng màu đỏ nổi bật

(11). Matthew P. Walker (2022), tr. 46

hơn trong phim đen trắng vì tông màu sáng hơn. Vì lý do này, tông màu trở nên quan trọng hơn màu sắc. Tôi đã làm việc với cả Alan Starks, nhà thiết kế sản xuất, và Anna Biedrzycka Sheppard, nhà thiết kế trang phục, để phối hợp các tông màu, đảm bảo rằng chúng sáng hơn hoặc tối hơn màu da”⁽¹²⁾.

Mặc dù khán giả hiện đại đã quen với hình ảnh phim màu và có xu hướng cho rằng những hình ảnh đó chân thực hơn so với hình ảnh đen trắng, nhưng phim *Bản danh sách của Schindler* lại truyền tải một phiên bản cuộc sống khác, không kém phần chân thực. Bộ phim thể hiện sự pha trộn độc đáo giữa các phong cách, chẳng hạn như phim *noir*, vốn gắn liền với những

ác. Trong một số cảnh căng thẳng như cảnh sơ tán ở Krakow, ánh sáng được giữ ở mức tối, truyền tải cảm giác hoảng hốt và hỗn loạn. Sự tương phản tương tự cũng hiện diện trên đồng xác chết đang cháy, với những chiếc sọ trắng nổi bật giữa đồng tro tàn. Có lẽ bộ phim *Bản danh sách của Schindler* sẽ không có được tác động thị giác và cảm xúc tương tự nếu đạo diễn Steven Spielberg làm phim màu.

Tóm lại, các nhà thiết kế trang phục phải đối mặt với nhiều vấn đề khi thiết kế cho phim đen trắng. Độ nhạy của phim khiến các nhà thiết kế phải sử dụng những màu sắc, họa tiết, chất liệu và phụ kiện đặc biệt để làm nổi bật độ tương phản và chi tiết trong trang phục của họ.

Họ không chỉ đơn thuần giao phó những quyết định này cho những người thể hiện (thợ may), mà còn cần kiến thức sâu sắc về những gì cần thiết để thiết kế cho phim đen trắng. Nếu chúng ta sử dụng trang phục có sẵn thì cần phải tính toán cẩn thận, bởi mỗi bộ phim là một tác phẩm khác nhau, không chỉ khác về tính chất câu chuyện mà còn về cách sử dụng ánh sáng, màu của bối cảnh, vv. Việc nghiên



Một cảnh trong phim *Bản danh sách của Schindler*

câu chuyện trình thám kinh điển của thập niên 1940, giúp liên kết bộ phim với bối cảnh lịch sử của câu chuyện và đưa người xem đắm chìm sâu hơn vào thế giới phim.

Ưu điểm nghệ thuật của phim đen trắng là nó làm tăng tác động của bạo lực trong phim và làm nổi bật tính hai mặt của thiện và ác. Ánh sáng và độ tương phản của phim noir làm nổi bật sự tàn bạo của mỗi cảnh bạo lực. Ví dụ, khi người đàn ông cụt tay bị bắn vào đầu trên đường phố phủ đầy tuyết ở Kraków, máu đen của anh ta lan ra trên nền tuyết trắng tinh, sự tương phản mạnh mẽ này nhấn mạnh sự phân chia giữa sự sống và cái chết, thiện và

cứu cách ứng phó với độ nhạy cảm của phim đen trắng là bước sơ bộ để các nhà thiết kế trang phục làm việc trong ngành công nghiệp điện ảnh. Tất nhiên còn nhiều vấn đề khác như cách các nhà thiết kế trang phục phối hợp họa sĩ thiết kế bối cảnh, những màu sắc nào cần được phối hợp với từng diễn viên, màu sắc nào được sử dụng thường xuyên cho người tóc vàng, tóc nâu, tóc đỏ, cho làn da sẫm hoặc sáng, vv. Khi các họa sĩ thiết kế trang phục giải quyết tốt được các vấn đề như vậy thì nhân vật trên phim đen trắng mới thật sự trở nên “lộng lẫy”.

(12). Matthew P. Walker (2022), tr. 67

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

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Richard Allen, *Hitchcock's Romantic Irony (Sự lãng mạn trớ trêu của Hitchcock)*, NXB. Uni. Columbia, 2007.
2. Edward Branigan, *Tracking Color in Cinema and Art: Philosophy and Aesthetics (Màu sắc trong điện ảnh và nghệ thuật: Triết học và thẩm mỹ)*. NXB. Routledge, 2018.
3. David Chierichetti, *Hollywood Costume Design (Thiết kế trang phục của Hollywood)*. Harmony Books, New York, 1976.
4. Edward Maeder, *Hollywood and History: Costume Design in Film (Hollywood và lịch sử: Thiết kế trang phục cho phim)*. Thames and Hudson, 1990.
5. Holly Cole và Kristin Burke, *Costuming for Film: The Art and the Craft (Nghệ thuật và kỹ thuật thiết kế trang phục cho phim)*. NXB. Silman-James Press, Los Angeles, 2005.
6. Matthew P. Walker, *Schindler's List as an Archetype of Hollywood Filmmaking: the Holocaust, Representation, and Nostalgia (Bản danh sách của Schindler - hình mẫu tiêu biểu của Hollywood: Thảm họa diệt chủng, sự thể hiện và nỗi hoài niệm)*. NXB. Đại học Lancaster, 2022
7. Pam Cook, *Fashioning the Nation: Costume and Identity in British Cinema (Kiến tạo bản sắc dân tộc: Trang phục và bản sắc trong điện ảnh Anh Quốc)*. Viện phim Vương quốc Anh, 1996.
8. Sarah Street, *Costume and Cinema: Dress codes in Popular Films (Trang phục và Điện ảnh: Quy tắc trang phục trong các bộ phim nổi tiếng)*. NXB. Wallflower, New York, 2001.
9. Stella Bruzzi, *Undressing cinema: Clothing and Identity in the Movies (Gỡ bỏ lớp vỏ bọc trong điện ảnh: Trang phục và bản sắc trong phim)*. NXB. Routledge, 1997.
10. Viện Phim Mỹ, *Edith Head - The American Film Institute Seminars (Edith Head: Hội thảo của Viện phim Mỹ)*, 1977.
11. Virginia Wright Wexman, Patricia Erens, *Clothes-Wise: Edith Head (Về trang phục của Edith Head)*. Bài phỏng vấn, 1976.

Ngày nhận được bài: 7/4/2026; Ngày nhận xét phản biện: 20/4/2026
Ngày quyết định đăng: 15/5/2026; Ngày đăng: 25/6/2026