

TỪ HỘI HOẠ ĐẾN ĐIỆN ẢNH: CÁC HOẠT CẢNH SỐNG TRÊN PHIM

NGUYỄN NGUYỄN VŨ*

Tóm tắt: *Mối quan hệ giữa nghệ thuật thị giác và điện ảnh đã tồn tại kể từ khi điện ảnh được phát minh. Nhiều nhà làm phim đã sử dụng hình ảnh hội họa, đôi khi cho toàn bộ bầu không khí của bộ phim, đôi khi chỉ cho một cảnh, một bối cảnh hoặc trang phục. Các nghệ sĩ và nhà làm phim đã luôn khám phá các phương tiện điện ảnh cho các phong cách nghệ thuật của họ. Ví dụ, những người theo chủ nghĩa Siêu thực đã sử dụng hình ảnh phi lý và "hiệu ứng đặc biệt" (như Buñuel), hoặc những người theo trường phái Biểu hiện Đức (như Fritz Lang) sử dụng các góc cao, bóng tối sâu, v.v. để truyền tải thông điệp nghệ thuật của họ lên màn ảnh.*

Từ khóa: hội họa, điện ảnh, biểu tượng, hoạt cảnh/bức tranh sống

Abstract: *The relationship between visual arts and cinema has existed since the invention of cinema. Many filmmakers have used the imagery of art, sometimes for the entire movie's atmosphere, sometimes just for a scene, a set or a costume. Artists and filmmakers have explored the cinematographic medium within their artistic movements. For example, the Surrealists used absurd imagery and "special effects" (Buñuel), or the German Expressionists (Fritz Lang) used high angles, deep shadows, etc. to transpose the codes of their artistic movement to the screen.*

Keywords: painterly, cinematic, iconophilia, tableaux vivants



Điện ảnh và hội họa là hai bộ môn nghệ thuật luôn có sự tương tác qua lại. Các nhà làm phim luôn có những tìm tòi về màu sắc, bố cục cũng như ánh sáng trong hội họa để từ đó áp dụng vào điện ảnh. Điều này không có nghĩa như sự sao chép mà là sự tương tác, áp dụng thành quả của ngành nghệ thuật này vào nghệ thuật khác để qua đó nâng cao hiệu quả của một tác phẩm. Vậy điện ảnh và hội họa chia sẻ điều gì? Và chúng ta nên hiểu thế nào về mối quan hệ giữa điện ảnh (phim) và hội họa?

Với nhiều người, mối quan hệ thể hiện qua hình ảnh thường bị bác bỏ vì cho là hời hợt. Đạo diễn Sergei Eisenstein từng tuyên bố rằng: “Đánh giá tính chất hình ảnh của một cảnh quay

trong rạp chiếu phim là ngây thơ. Nó dành cho những người có kiến thức tương đối về hội họa, nhưng hoàn toàn không có bằng cấp về điện ảnh. Ngay cả một người mới làm phim cũng không thể phân tích một cảnh quay như thể nó là một bức tranh vẽ trên giá vẽ”⁽¹⁾. Và quả thực, Eisenstein đã đúng, một sự so sánh và tương phản đơn giản giữa một hình ảnh chuyển động và một bức tranh sẽ không có hiệu quả sâu sắc. Tuy nhiên, nó có thể là một điểm khởi đầu.

Nếu vậy, thì hội họa chỉ đơn giản là một công cụ được sử dụng để tạo ra hình ảnh thị giác của phim, hay có sự trao đổi thực sự về giá trị văn hóa khi chúng ta đặt điện ảnh (phim) và hội

(1). University of California (2004)

họa cạnh nhau? Suốt chiều dài lịch sử phát triển của loài người, hội họa là kho lưu trữ văn hóa nhân loại. Và trong một thế kỷ qua, kể từ khi ra đời, điện ảnh cũng đã và đang đảm nhận vai trò đó. Song song với điện ảnh, các tác phẩm hội họa dù được sáng tác đã rất lâu hay mới nhất vẫn còn ở đây, xung quanh chúng ta. Ngay cả khi chúng được tạo ra trong quá khứ, chúng vẫn tồn tại trong hiện tại vĩnh cửu. Chúng ta có thể đi mọi nơi, đến mọi bảo tàng, gặp gỡ các họa sĩ và ngắm nhìn chúng. Pauline Kael, trong cuốn *Trải nghiệm tất cả mọi thứ (Taking It All In)* cho rằng: “Cùng với sự ra đời của công nghệ kỹ thuật số, mọi người đều có thể xem phim và tranh vẽ, mọi lúc, mọi nơi. Vì điều này, khái niệm ‘ảnh hưởng’ theo cách hiểu truyền thống đã hoàn toàn thay đổi. Mọi thứ đều có sẵn để ảnh hưởng đến chúng ta, những thứ từ quá khứ và những thứ từ hiện tại, một cách khó kiểm soát. Chúng ta luôn bị ảnh hưởng bởi mọi thứ”⁽²⁾.

Trong đầu thế kỷ XIX, có một hình thức giải trí rất thịnh hành được gọi là *tableaux vivants* (tiếng Pháp, tạm dịch: Bức tranh sống). Loại hình giải trí này được hiểu là “chuyển thể một bức tranh thành cảnh thật”, trong đó, các nghệ sĩ tạo nên các bối cảnh tĩnh tái tạo hoặc lấy cảm hứng từ các bức tranh với nhân vật mặc trang phục. Hình thức biểu diễn sau đó được chụp ảnh rồi quay thành phim. Khi điện ảnh phát triển, thuật ngữ này đôi khi vẫn được dùng để nói tới những cảnh phim lấy cảm hứng từ hội họa, đặc biệt là các cảnh tĩnh. Ở châu Âu và châu Mỹ, các nhà làm phim có trong tay toàn bộ kho tàng nghệ thuật phương Tây cũng như một số tác phẩm nghệ thuật ngoài phương Tây – trong các viện bảo tàng, trong các bộ sưu tập tư nhân, các tòa nhà, văn phòng... nơi họ có thể xem đi xem lại bất cứ lúc nào. Nhà làm phim người Anh Jack Cardiff, trong cuốn tự truyện của mình từng nói với đại ý rằng, “trường điện ảnh” của ông chính là các bảo tàng và phòng

tranh ở London, nơi mà “những anh hùng của tôi là họa sĩ”. Ông mô tả phòng trưng bày này là “một thế giới mới tuyệt vời, nơi trình diễn hàng loạt những giấc mơ rực rỡ sắc màu”⁽³⁾. Đó cũng là cách mà nhà quay phim Vittorio Storaro, người đã quay tác phẩm kinh điển *Ngày tận thế (Apocalypse Now)* hay *Hoàng đế cuối cùng (The Last Emperor)* thường làm. Ông nói: “Tôi đã trải qua một phần cuộc đời mình để cố hiểu tại sao Caravaggio lại vẽ theo nhiều phong cách trong những giai đoạn khác nhau của cuộc đời ông. Chúng tôi cố gắng cho khán giả thấy những gì ông nhìn thấy. Ánh sáng trong tranh của Caravaggio không chỉ được xem như một nguồn sáng soi sáng các đối tượng mà là một thực thể tinh khiết, siêu việt lướt qua bóng tối như một lưỡi dao mổ, phân chia con người khỏi thần thánh”⁽⁴⁾.

Thành tựu từ các bậc thầy hội họa như Caravaggio, Rembrandt, Renoir, Vermeer, Delacroix, Goya, Magritte hay Hopper... đã làm cảm hứng vô tận để các nhà làm phim sử dụng. Trong một chừng mực nào đó, có thể cho rằng, các họa sĩ bậc thầy đã có ảnh hưởng lớn đến các nhà làm phim, trong việc sử dụng màu sắc và ánh sáng. Từ các chi tiết trong phần tối của Caravaggio, đến sự đối lập nóng và lạnh của Delacroix, ánh sáng của Rembrandt và Hopper, đến tông xanh cho một khung hình của Renoir... Các nhà nghiên cứu lịch sử nghệ thuật ngày nay thường sử dụng các thuật ngữ trong điện ảnh để nói về các tác phẩm hội họa. Việc tìm ra điểm chung giữa hội họa và điện ảnh chắc chắn sẽ giúp chúng ta hiểu rõ hơn về cách kể chuyện bằng hình ảnh. Khi thảo luận về cả điện ảnh và hội họa, các nhà nghiên cứu hay dùng những cụm từ như “có tính điện ảnh” cho một số bức tranh và ngược lại, “giàu tính hội họa” cho một bộ phim. Rất nhiều bức tranh của Edward Hopper, Caravaggio, Vermeer, hay John Singer Sargent cũng được mô tả là “có tính điện ảnh”.

(2). Kael, P. (1984)

(3). Laura M. Sager (2008)

(4). storarovittorio.com

Ngược lại, các nhà làm phim như Vittorio Storaro, Gordon Willis, David Lynch, Bernardo Bertolucci hay Andrei Tarkovsky... lại luôn có những khuôn hình “giàu tính hội họa”. Chúng ta cũng cần lưu ý “tính hội họa” ở đây, được hiểu theo nghĩa “painterly”, có nghĩa là một bức tranh được làm/vẽ trên bề mặt (ví dụ Rembrandt), trái ngược với một bức tranh mang lại ảo giác 3 chiều (ví dụ như tranh của Escher, phong cách mà chúng ta có thể thấy trong một số bộ phim của Christopher Nolan).

Điều khiến các nhà nghiên cứu quan tâm là những bộ phim được thực hiện như một tác phẩm cùng thời với một trào lưu hội họa hay đơn giản chỉ là lấy cảm hứng từ phong trào đó. Nói cách khác, những nhà làm phim sử dụng thành quả từ các phong cách hội họa mà không nhất thiết phải sống hay sáng tác cùng thời điểm đó, chẳng hạn như đạo diễn Stanley Kubrick, người lấy cảm hứng từ những bức tranh lãng mạn của các tác giả thế kỷ XVIII như Gainsborough và John Constable trong phim *Barry Lyndon*



Bức tranh *Malvern Hall* (John Constable).



Cảnh trong phim *Barry Lyndon* (S. Kubrick).

(1975), hay như nhà làm phim hoạt hình người Nhật Hayao Miyazaki, người thường nhắc đến theo chủ nghĩa Ấn tượng trong các cảnh quay phong cảnh của ông. Thường thì cách làm thứ hai hay xuất hiện hơn.

Ngược lại, trong hội họa, một bức tranh có tính “điện ảnh” thường được hiểu như một hình ảnh có sức thuyết phục, truyền tải nhiều ý nghĩa khác nhau khiến hình ảnh tuy ở trạng thái tĩnh nhưng mang lại hiệu quả về thị giác như một hình ảnh chuyển động. Chúng ta đều hiểu, khi nói đến điện ảnh thì có nghĩa là hình ảnh phải truyền tải chuyển động và cảm giác về thời gian, sự giao tiếp không gian thông qua phối cảnh và độ sâu trường ảnh, ngoài ra còn có âm thanh giúp tạo nên không khí sinh động. Ngoài ra, với điện ảnh, các hoạt động dường như tiếp tục diễn ra bên ngoài khuôn hình, điều này được thông qua các đối tượng di chuyển ra hoặc vào khuôn hình. Chính vì vậy, các yếu tố cần xem xét trong một bức tranh mang tính “điện ảnh” là bố cục, màu sắc/tông màu, ánh sáng, dàn cảnh (*mis en scène*), cử chỉ và ấn tượng về sự chuyển động...

“Tính hội họa” là một khái niệm hay được dùng khi nói về hình ảnh một bộ phim, tuy nhiên, thực tế thì thuật ngữ “một bộ phim có hình ảnh giàu tính hội họa” sẽ khó thuyết phục hơn khái niệm “một bức tranh giàu chất điện ảnh”. Việc thuyết phục người xem rằng hình ảnh trong một bộ phim “giống như tranh” sẽ khó khăn hơn khi ta nói ngược lại. Tuy nhiên, có một điểm được nhiều nhà nghiên cứu thống nhất là một hình ảnh “giàu chất hội họa” có thể truyền tải hiệu quả cảm giác về một dạng “cao cấp”, nó như một chất xúc tác hấp dẫn để thuyết phục người xem rằng họ đang xem một bộ phim “có chất lượng cao”. Tất nhiên, một bộ phim như thế vẫn phải sử dụng các kỹ thuật tương tự như bất kỳ bộ phim nào khác, đó là bố cục, màu sắc và tông màu, ánh sáng, dàn cảnh, ảo giác về sự tĩnh lặng và chuyển động.

Trở lại với thuật ngữ *bức tranh sống* (*tableaux vivants*), đây là một trong những tiêu chí cụ thể nhất để phân tích chất “hội họa” của một cảnh quay, một khuôn hình, bởi theo một nghĩa bất thành văn, bất kỳ cảnh tĩnh nào với trang phục đều có thể là một loại hoạt cảnh/bức tranh sống. Trong những cảnh như vậy, rất nhiều bộ phim đã lấy cảm hứng từ hội họa. Có thể giống hệt bản gốc, có thể chỉ là lấy cảm hứng, nhưng ảnh hưởng là rõ rệt. Từ phim *Forrest Gump* (đạo diễn Robert Zemeckis) lấy cảm hứng bởi bức tranh *Thế giới của Christina* (*Christina's World* - họa sĩ Andrew Wyeth, 1948) đến *Hầu tước O* (*The Marquise of O* - đạo diễn Eric Rohmer) và tác phẩm hội họa *Ác mộng* (*The Nightmare* - họa sĩ Fuseli, 1781), phim *Hộp đêm* (*Cabaret* - đạo diễn Bob Fosse) và *Chân dung nhà báo Sylvia von Harden* (*Portrait of the Journalist Sylvia von Harden* - họa sĩ Otto Dix, 1926), vv. có thể điểm ra rất nhiều bộ phim như vậy.



Thế giới của Christina (Andrew Wyeth).



Cảnh phim *Forrest Gump* (Robert Zemeckis).



Bức tranh *Những người thợ săn trong tuyết* (Pieter Bruegel).



Cảnh trong phim *Tám gương*

Andrei Tarkovsky, đạo diễn được mô tả là người “cuồng biểu tượng” (iconophilia), cũng luôn sử dụng hội họa trong các cảnh phim của mình. Có thể kể đến cảnh tuyết trắng nổi tiếng trong phim *Tám gương* (*The Mirror*) lấy cảm hứng từ bức tranh *Những người thợ săn trong tuyết* (*The Hunters in the snow* - 1565) của họa sĩ Pieter Bruegel.

Bữa tối cuối cùng (*The last supper*, 1495 - 1498) của Leonardo da Vinci là bức tranh quá nổi tiếng và nó cũng là cảm hứng với rất nhiều nhà làm phim. Bộ phim *Carrie* năm 1978 của đạo diễn Brian De Palma từng dùng nó khá nhiều lần. Ngoài Brian De Palma, số lượng các bộ phim sử dụng *Bữa tối cuối cùng* như nguồn cảm hứng sáng tạo khá nhiều, có thể kể đến *Enola Holmes* năm 2020 của Harry Bradbeer, *Ma trận tái lập* (*The Matrix Reloaded*), năm 2003 của chị em Wachowski hay bộ phim *Dải Ngân hà* (*The Milky Way*), năm 1969 của Luis Buñuel...



Tranh Chân dung nhà báo Sylvia von Harden (Otto Dix)



Cảnh phim Hộp đêm (Bob Fosse)

Bức tranh *Phòng ngủ ở Arles (Bedroom in Arles, 1888)* của Vincent van Gogh cũng là một trường hợp đặc biệt, được tái hiện lại trong bộ phim *Bến tàu (La Jetée)* năm 1962 của đạo diễn Chris Marker hay bức tranh *Bầy quạ trên cánh đồng lúa mì (Wheatfield with Crows)* của ông cũng được “sao chép” lại trong *Những giấc mơ (Dreams, 1990)* của đạo diễn Akira Kurosawa.

Bên cạnh những trường hợp đáng chú ý như trên, cũng có một số điểm tương đồng giữa hội họa và điện ảnh ít được biết đến hơn, phức tạp



Bức tranh Bầy quạ trên cánh đồng lúa mì (Vincent van Gogh)



Và cảnh phim Những giấc mơ (Akira Kurosawa)

hơn như bức tranh *Lời than thở của Chúa Kitô (The Lamentation of Christ, 1475-90)* của họa sĩ Andrea Mantegna xuất hiện trong phim *Trở về (The return, 2003)* của Andrey Zvyaginstev và bức tranh *Trên thị trấn (Over the town, 1918)* của Marc Chagall trong phim *Quái vật gọi cảm (Sexy beast, 2000)* của Jonathan Glazer. Những trường hợp đó đã và sẽ là những khám phá hoặc phân tích mới, chuyên sâu hơn rất nhiều.

Gillian McIver, trong cuốn *Lịch sử nghệ thuật dành cho người làm phim*, đã cho rằng: “Rất nhiều ví dụ đã chỉ ra việc điện ảnh thường lấy cảm hứng từ hội họa, điều này không có gì đáng ngạc nhiên, khi cả hai loại hình nghệ thuật đều là những phương pháp biểu hiện trực quan và gây ảnh hưởng lớn đến đời sống. Dù rằng cả hai có những điểm hoàn toàn khác biệt, và đôi khi xung đột nhau, nhưng bất chấp những khác biệt, việc làm phim vẫn được coi là mang tính hội họa, và điều đó đã được chứng minh vô số lần nhờ việc đưa các bức tranh vào khuôn hình điện ảnh. Một số sự kết hợp này là có chủ ý,

trong khi một số có thể là ngẫu nhiên, chỉ được tiết lộ qua các phân tích chuyên sâu. Và dù thế nào chăng nữa, sự tương đồng giữa hai hình thức nghệ thuật này vẫn đã, và sẽ luôn hấp dẫn⁽⁵⁾.

Ở chiều ngược lại, có những họa sĩ chịu ảnh hưởng to lớn từ điện ảnh, mà Edward Hopper là một ví dụ. Một trong những sở thích của Hopper là xem phim và điều này thể hiện rất rõ trong các tác phẩm của ông, chúng đầy ắp “ánh sáng và không khí điện ảnh”. Trong cuốn sách *Những điểm nhấn của Paul Cezanne: cùng những suy ngẫm về các nghệ sĩ khác* (*The pixels of Paul Cezanne: And reflections on other Artists*, 2015), nhà làm phim người Đức Wim Wenders viết: “Chúng ta có thể thấy tất cả các bức tranh của Edward Hopper trong một bộ phim dài về nước Mỹ, mỗi bức đều là sự khởi đầu của một cảnh mới⁽⁶⁾”.

Về sự tương tác hai chiều giữa điện ảnh và hội họa thì Edward Hopper được nói đến nhiều nhất, có thể còn do ông là họa sĩ đương đại, người cùng thời với các rạp chiếu phim. Với sự tối giản, sự đơn giản về hình học và sự “thô ráp” cao độ, các bức tranh của Edward Hopper đã nhiều lần trở thành bảng màu cho các nhà làm phim. Wenders, một trong vô số nhà làm phim chịu ảnh hưởng của Hopper, đưa ra những hình ảnh đậm chất Hopper trong nhiều tác phẩm, từ *Hammett* năm 1982 đến *Người bạn Mỹ* (*The American Friend*, 1977); *Paris, Texas* (1984); và *Đừng gõ cửa hai lần* (*Don't Knock Twice*, 2006). Trong *Tận cùng của bạo lực* (*The End of Violence*, 1997), Wenders đã đưa vào một phân tái hiện mở rộng của bức tranh *Quán ăn đêm* (*Nighthawks*, 1942), sắp xếp bức tranh thành nhiều cảnh để tăng cường cốt truyện chứ không chỉ riêng khuôn hình.

Ví dụ điển hình nhất về việc sử dụng phong cách của Edward Hopper trong phim là trong bộ phim *Shirley: Cái nhìn hiện thực* (*Shirley: Visions of reality*) năm 2013 của Gustav

Deutsch. Phim kể lại cuộc đời của một nữ diễn viên hư cấu tên Shirley qua mười ba bức tranh của Edward Hopper. Phim của Deutsch thiếu mạch truyện cụ thể nhưng điều gây chú ý là sự tương tác giữa cách phối màu tương phản, hình khối và ánh sáng đặc trưng của Hopper.



Áp phích phim *Shirley: Cái nhìn hiện thực* (Gustav Deutsch): Bộ phim chịu ảnh hưởng sâu sắc hội họa của Edward Hopper.

Những đồng xu từ thiên đường (*Pennies from Heaven*, 1981) là một thất bại về doanh thu nhưng lại nhận được sự tán thưởng của giới phê bình nhờ hình ảnh của nó. Với bốn bức tranh được sắp xếp lại thành hoạt cảnh, bộ phim lãng mạn của Herbert Ross đã cho phép nhà quay phim Gordon Willis tạo ra những hình ảnh cách điệu đầy ấn tượng. Nói về bộ phim này, nhà phê bình phim Pauline Kael từng nhận xét rằng “... chưa bao giờ tôi thôi bị mê hoặc bởi những gì đang diễn ra trên màn ảnh⁽⁷⁾”.

Cách sử dụng các bức tranh của đạo diễn Herbert Ross, từ *Công ty lông thú vịnh Hudson* (*Hudson Bay Fur Company*) và *Phim 20 xu* (*20 Cent Movie*) của Reginald Marsh, đến *Phim New York* (*New York Movie*) và *Quán ăn đêm* (*Nighthawks*) của Edward Hopper đã làm tăng thêm độ “ảo ảnh” của bộ phim. Bức tranh *Quán ăn đêm* nổi tiếng năm 1942, mô tả một nhóm nhỏ những con người cô đơn, được nhìn từ một khoảng cách hợp lý, gần như nhìn trộm, đã gợi nên sự cô độc của cuộc sống thành thị. Trong

(5). Gillian Melver (2016)

(6). Wenders. W. (2015)

(7). Kael, P. (1984)



Tranh *Thiếu nữ tắm* của Ingres, và cảnh trong phim *Niềm đam mê* của Jean-Luc Godard

Những đồng xu từ thiên đường, cảm xúc kỳ lạ hiện diện trong bức tranh được gọi lên trong khung cảnh tương ứng, nơi diễn viên Steve Martin và Bernadette Peters đang ngồi tại quán ăn. Tính xác thực trong mối quan hệ song song của điện ảnh và hội họa khiến khán giả có thể được nhận ra ngay lập tức ảnh hưởng của bức tranh trên phim.

Phim của đạo diễn Alfred Hitchcock và hội họa của Edward Hopper có sự tương tác kỳ lạ mà rất nhiều bài phân tích đã chỉ ra. Ở đây chúng ta sẽ nói tới một trường hợp khác, đó là Jean-Luc Godard. Các bộ phim của Jean-Luc Godard đặc biệt nổi tiếng với hình ảnh được xây dựng chặt chẽ, thường kết hợp các cận cảnh của các bức tranh thực tế (đôi khi là cách chơi chữ trực quan trên tên các nhân vật) với các bản sao điện ảnh của chúng. Trong tác phẩm điện ảnh của Godard, các hình ảnh đặt cạnh nhau không chỉ mang tính quan hệ mà còn mang tính đột phá, cắt ghép hành động và nhấn mạnh câu chuyện bằng sự cân nhắc kỹ lưỡng. Ảnh hưởng của hội họa trong tác phẩm của Jean-Luc Godard dễ nhận và được công nhận

nhất trong bộ phim *Niềm đam mê* (*Passion*) năm 1982 của ông. Godard đã tạo hình cho phim bằng cách tái tạo các bức tranh cổ điển của Châu Âu, trong đó nổi tiếng nhất là cảnh liên quan đến bức tranh *Thiếu nữ tắm* (*La petite baigneuse. Intérieur de Harem*, 1828) của họa sĩ Jean Auguste Dominique Ingres, trong đó một phụ nữ khỏa thân tạo thành một trục mà bố cục được đặt ở giữa. Mặc dù khỏa thân nhưng hình dáng và cách miêu tả của nó không gợi dục thông thường mà nghiêng về sự tinh tế, gợi cảm trong ánh sáng dịu. Các nếp gấp của vải lạnh và những tấm rèm màu xanh càng làm bức tranh mềm mại hơn, điều này mang lại vẻ tròn trịa và tăng thêm sự tĩnh lặng có thể cảm nhận rõ được của bức tranh. Việc Godard sử dụng bức tranh của Ingres gần như theo nghĩa đen; ông tái tạo bức tranh dưới dạng một hoạt cảnh sống động, trong đó cảnh phụ nữ khỏa thân trong bồn tắm kiểu Thổ Nhĩ Kỳ được đưa vào từng đoạn rời rạc, xen kẽ và bị gián đoạn bởi các tình tiết trong nhà nghỉ và nhà máy. Do đó, chủ đề về ham muốn được đặt cạnh/song song với chủ đề về thế giới bên ngoài. Điều thú vị là các hoạt



Tạo hình của nhân vật Django và bức tranh *Cậu bé mặc đồ xanh (The Blue Boy)* của Gainsborough

cảnh được đi kèm với những bản nhạc nền trang trọng và không có lời thoại, từ đó tạo ra sự tách biệt giữa nhân vật bên ngoài và lời thoại của họ. Thế giới nghệ thuật khi đó tương phản với thế giới lao động, nơi dù có lý tưởng đến mấy nhưng cuối cùng chúng ta vẫn phải đối mặt với hiện thực.

Một trong những đạo diễn đương đại được đề cao vì sử dụng hội họa trong các bộ phim “giàu tính phản kháng” của mình là Quentin Tarantino. Trong phim *Hành trình Django* (2012), Tarantino đã sử dụng nghệ thuật phương Tây thế kỷ XVIII để thể hiện hình tượng một người anh hùng da đen tích cực sử dụng bạo lực để đạt được công lý. Sự biến đổi của Django từ một nô lệ thành một anh hùng báo thù được thể hiện qua bức tranh của họa sĩ phong cảnh và chân dung thế kỷ 18 là Thomas Gainsborough.

Với việc phân tích sự tương tác qua lại giữa hội họa và điện ảnh, chúng ta đang làm chính những gì đạo diễn bậc thầy Sergei Eisenstein đã bảo chúng ta không nên làm, đó là so sánh một cảnh quay trong phim với một bức tranh vẽ trên giá vẽ. Tuy nhiên, suy cho cùng điều này cũng mang lại những kết quả tích cực. Họa sĩ Salvador Dali, người chịu ảnh hưởng mạnh mẽ của Freud và Jung, đã nhìn thấy trong tác phẩm *The Angelus* (1857) của Jean-François Millet hình tượng về khả năng sinh sản và các chu kỳ sống chết, được thể hiện bằng các nguyên mẫu phụ nữ, trái đất và hoàng hôn. Và điện ảnh, chẳng hạn qua bộ phim chủ đề Viễn Tây *Giới hạn của Meek (Meek's cutoff)*, 2010 của đạo diễn Kelly Reichardt cũng không quá khác biệt, đó là một bộ phim nói về trải nghiệm, sự chịu đựng của người phụ nữ, cuộc đấu tranh bảo vệ trật tự và sự sống giữa sự hoang mang và sợ hãi cái chết. Và

Kelly Reichardt cũng sử dụng những gì ta thấy trong bức tranh *The Angelus* đã mô tả.

Việc thực hiện nhiều nghiên cứu hơn về việc trao đổi giá trị văn hóa giữa điện ảnh và nghệ thuật, suy cho cùng vẫn là cần thiết. Từ góc độ làm phim, tầm quan trọng của việc trao đổi giá trị văn hóa giữa phim và hội họa là rất rõ ràng. Kể chuyện bằng hình ảnh là cốt lõi của quá trình làm phim và hơn 10.000 năm nghệ thuật thị giác là một kho kiến thức khổng lồ để chúng ta học hỏi. Edward Hopper đã nói một câu nổi tiếng: “Khi tôi không có hứng vẽ tranh, tôi đi xem phim. Trong một tuần hoặc hơn. Tôi thường xuyên đi xem phim một cách say mê”⁽⁸⁾.

(8). Wenders. W. (2015)

Điều quan trọng cần nhớ là, hội họa là một phần không thể thiếu trong lịch sử loài người và nó kể câu chuyện về con người. Gillian McIver, trong cuốn *Lịch sử nghệ thuật dành cho người làm phim viết*: “Điện ảnh cũng là kể câu chuyện của con người. Nghệ thuật và điện ảnh không ngừng tham chiếu, *cạnh tranh* lẫn nhau để làm điều đó. Cho dù chúng ta nói về hội họa bằng ngôn ngữ điện ảnh hay xem một bộ phim làm ta liên tưởng đến hội họa, chúng ta vẫn nên tìm hiểu cách thức mà sự tương tác qua lại này hoạt động”⁽⁹⁾.

(9). Gillian McIver (2016)

**Ths., Giảng viên khoa Thiết kế mỹ thuật, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Gillian McIver (2016), *Art history for Filmmakers (Lịch sử nghệ thuật dành cho người làm phim)*. Bloomsbury Publishing USA.
2. Helen J. Dow (1972), *The Art of Alex Colville (Nghệ thuật của Alex Colville)*. Publisher: McGraw-Hill Ryerson.
3. Kael, P. (1984), *Taking It All In (Trải nghiệm tất cả mọi thứ)*. Publisher: Henry Holt & Co.
4. Laura M. Sager (2008), *Writing and Filming the Painting (Viết và làm phim như tranh vẽ)*. E-Book.
5. Rudolf Arnhem (2006), *Film as Art (Phim và nghệ thuật)*. E-Book.
6. University of California (2004), *Cinema and Painting: How Art is used in Film (Điện ảnh và Hội họa: nghệ thuật được sử dụng trong điện ảnh như thế nào)*.
7. Wenders. W. (2015), *The pixels of Paul Cezanne: And reflections on other artists (Những điểm nhấn của Paul Cezanne: cùng những suy ngẫm về các nghệ sĩ khác)*. E-Book.
8. thecollector.com.
9. storarovittorio.com

Ngày Tòa soạn nhận bài 25/12/2023; Ngày phản biện đánh giá 20/1/2024
Ngày chấp nhận đăng 20/2/2024; Ngày đăng 19/3/2024