

CÁCH TIẾP CẬN MỚI VỀ THIẾT KẾ MỸ THUẬT ĐIỆN ẢNH

NGUYỄN NGUYỄN VŨ*

Tóm tắt: *Thiết kế mỹ thuật thường chỉ liên quan đến thiết kế bối cảnh vật lý và kiến trúc phim (truyện), nhưng thiết kế mỹ thuật cũng là một chức năng thiết yếu trong phim hoạt hình cũng như trong các định dạng phương tiện truyền thông dựa trên thời gian khác. Do đó, chúng ta cần mở rộng khái niệm thiết kế mỹ thuật, cũng vì nó đang ngày càng trở nên quan trọng trong các sản phẩm phim và truyền hình đương đại thông qua việc sử dụng các yếu tố được tạo ra bằng kỹ thuật số kết hợp với hình ảnh hành động trực tiếp.*

Từ khóa: thiết kế mỹ thuật, tường thuật, biểu tượng, phép trừu tượng, ẩn dụ trực quan, thẩm mỹ, cấu trúc

Abstract: *Production design has often been associated solely with physical set design and film architecture, but production design is also an essential function in animation film, as well as in other time-based media formats. We therefore need to expand our concept of production design, also because it is becoming increasingly central in contemporary film and television productions through the use of digitally created elements incorporated with live-action images.*

Keywords: production design, narrative, symbolic, abstraction, visual metaphor, aesthetic, structure

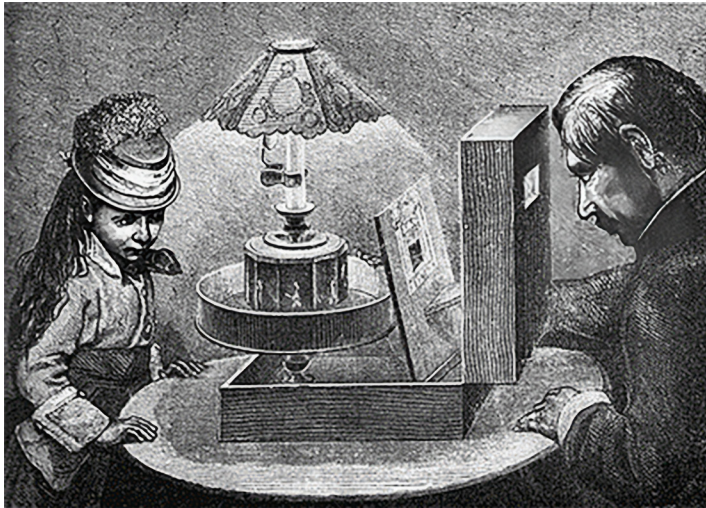


Cho tới ngày nay, chúng ta vẫn suy nghĩ về thiết kế mỹ thuật theo nghĩa hẹp. Để thích hợp với sự phát triển của điện ảnh hiện đại, cần mở rộng hiểu biết của chúng ta về thiết kế mỹ thuật, sao cho ngành này có thể phát triển đa dạng hơn, vì nó ngày càng trở nên quan trọng trong quá trình sản xuất phim, thông qua việc sử dụng các yếu tố được tạo ra bằng kỹ thuật số, kết hợp với hình ảnh hành động trực tiếp.

Mục đích của thiết kế mỹ thuật là tạo ra thế giới của câu chuyện, tạo ra những hình ảnh kích thích trí tưởng tượng, các ẩn dụ trực quan... hỗ trợ cho hành động và ý tưởng câu chuyện.

Nhà thiết kế Charles Shiro Tashiro cho rằng: “Thiết kế mỹ thuật chủ yếu phục vụ cho câu chuyện (phim), tạo ra tầm nhìn và ảo ảnh về sự chân thực và kỳ ảo”⁽¹⁾. Bản chất của ảo ảnh này khi được tạo ra và được quay một cách khéo léo, là làm cho khán giả có những trải nghiệm như đang ở trong không gian “thật” của câu chuyện và do đó cấu trúc (sự tồn tại) của nó (thiết kế mỹ thuật) sẽ trở nên “vô hình”. Tuy nhiên, sự “vô hình” này lại có vấn đề khi mọi người muốn tham gia vào quá trình phân tích thiết kế mỹ thuật, như khi trải nghiệm các tác phẩm/sản phẩm khác. Vì vậy, để hiểu về thiết

(1). Charles Shiro Tashiro (1998), tr. 76



Hình trái: Nhà hát praxinoscope; Hình phải: Một loạt ảnh tĩnh được tô màu bằng tay từ tác phẩm *Chuyến du hành tới mặt trăng* (*A trip to the Moon* - 1902) của George Méliès. Phim sử dụng bối cảnh kiểu sân khấu và thủ thuật điện ảnh.

kể mỹ thuật, chúng ta cũng cần có sự hiểu biết đa dạng. “Các quyết định về thiết kế mỹ thuật liên quan đến việc xây dựng không gian, diện mạo và cảm nhận của tác phẩm điện ảnh. Hoạt động mang tính công nghiệp của người làm nghề thiết kế mỹ thuật là giám sát diện mạo tổng thể của một bộ phim, làm việc chặt chẽ với các đạo diễn, nhà quay phim và đội ngũ thiết kế của họ...”⁽²⁾.

Với nhiều nhà lý luận thì chất lượng hình ảnh của phim là các dấu hiệu đặc trưng, là cơ sở đo lường thẩm mỹ và họ dùng nó để phân biệt phim với các hình thức nghệ thuật khác, chẳng hạn như hội họa và sân khấu. Theo đó, khái niệm chung về thiết kế mỹ thuật chủ yếu được hình thành thông qua sự hiểu biết này về điện ảnh như một phương tiện tái tạo nhiếp ảnh. Tuy nhiên, để thấy được sự đa dạng của các thể loại điện ảnh, về tính thẩm mỹ và phương thức sản xuất của thiết kế mỹ thuật, có lẽ, quan điểm của triết gia người Mỹ Noël Carroll sẽ cụ thể hơn, khi cho rằng: “Việc coi hình ảnh chuyển động là phim thì chưa đủ. Phim, hay đúng hơn là hình ảnh chuyển động, không phải là công nghệ truyền thông hay tái tạo nhiếp ảnh và cũng chưa bao giờ như vậy”⁽³⁾.

Những hình ảnh chuyển động được chiếu

đầu tiên là hoạt hình *praxinoscope* (Thiết bị quang học được sử dụng trong những năm đầu của điện ảnh (1877) để tạo ra hình ảnh chuyển động) của Charles-Émile Reynauds, và những bộ phim viễn tưởng đầu tiên của George Méliès được thực hiện tại xưởng phim đã sử dụng hỗn hợp các kỹ thuật và được thao tác tốt, gần như phim hiện đại.

Có thể sẽ hiệu quả hơn nếu suy nghĩ về phim như một loại hình nghệ thuật hội họa dựa trên thời gian, mô phỏng thế giới câu chuyện và hành động kịch tính. Mở rộng ra, khái niệm này bao gồm cả các loại hình như hoạt hình, phim điện ảnh, phim truyền hình. Gần đây, các trò chơi và thực tế ảo tạo ra một sự thay đổi đáng kể đối với ý tưởng về những gì họa sĩ thiết kế mỹ thuật từng làm. Vì vậy, chúng ta cần sự mô tả thêm về công việc của thiết kế mỹ thuật, đó là việc họa sĩ, thông qua sự hợp tác với các bộ phận khác sẽ phát triển thế giới câu chuyện, phong cách trực quan và thiết kế không gian dành cho hình ảnh chuyển động. Nói cách khác, môi trường/không gian (trong phim) được thể hiện qua hình ảnh được xây dựng và dàn dựng từ các yếu tố vật lý, kỹ thuật số hoặc hỗn hợp và được đóng khung thông qua một máy quay thực hoặc ảo.

Trong sản xuất phim truyền thống, các chức năng chúng ta thấy trên phim là đạo diễn, nhà

(2). Sách đã dẫn, tr. 128

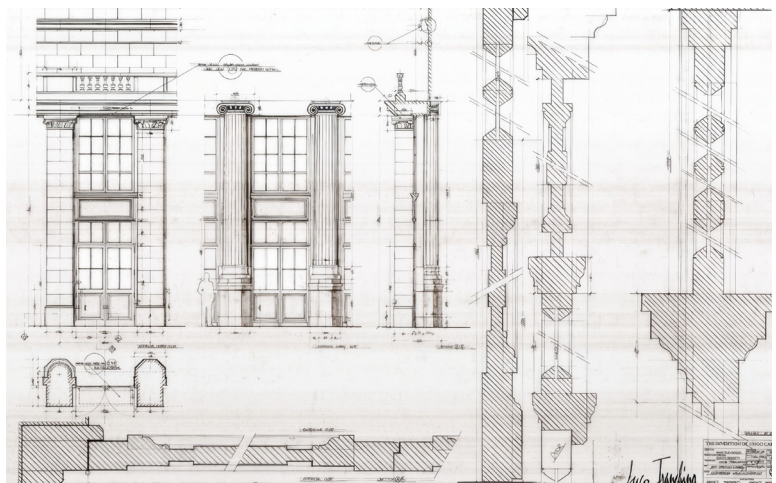
(3). Noël Carroll (2008), tr. 66-67

sản xuất và biên kịch, họa sĩ thiết kế và quay phim. Họa sĩ thiết kế phụ trách bộ phận nghệ thuật thường bao gồm các giám đốc nghệ thuật (Art Director) và các nhà thiết kế khác. Quy trình làm việc của mỗi sản phẩm sẽ là duy nhất, lý tưởng nhất là các họa sĩ thiết kế sẽ tham gia cùng với các biên kịch trong giai đoạn đầu của bộ phim truyện hay trong toàn bộ quá trình sản xuất phim hoạt hình. Bản thân “thiết kế” là một từ mơ hồ. Trong các nghiên cứu hiện tại, thuật ngữ “thiết kế” được hiểu theo nghĩa rất rộng. Các nhà nghiên cứu ngày nay thường nói về một khái niệm thiết kế mở rộng, bao gồm các lĩnh vực truyền thống như thiết kế đồ họa, thời trang và đồ nội thất, cũng như nhiều lĩnh vực phương pháp luận và giao tiếp hơn như thiết kế các sản phẩm dịch vụ và tương tác... Ngoài ra, thiết kế còn có thể được hiểu là một quá trình, trong đó ý tưởng thiết kế, bao gồm phác thảo, kế hoạch hoặc nguyên mẫu được biến thành một hiện vật có các chức năng ứng dụng. Tuy nhiên, tất cả các giai đoạn và quy trình kết nối cũng được gọi là thiết kế. Điều này cũng đúng với thiết kế mỹ thuật. Theo Jakob Ion Wille, Giáo sư Học viện Mỹ thuật Hoàng gia Đan Mạch thì: “Cấu trúc hiện tượng học (*The phenomenological structure*) của thiết kế mỹ thuật có thể so sánh với cấu trúc của kịch bản phim”⁽⁴⁾.

Nhà làm phim người Italia, Pier Paolo Pasolini coi kịch bản phim là một cấu trúc văn bản gợi ý cho cấu trúc của phim. Lấy cảm hứng từ ngôn ngữ kỹ thuật của thiết kế và kiến trúc, kịch bản thường được mô tả bằng phép ẩn dụ là “bản thiết kế của một bộ phim”. Về cơ bản,

điều tương tự cũng đúng đối với các bản phác thảo và mẫu thiết kế, người đọc kịch bản phải có khả năng hình dung văn bản như một thứ gì đó sẽ trở thành hình ảnh chuyển động và theo cách tương tự, người làm phim cũng cần quan sát bất kỳ khái niệm, mô hình hoặc bản vẽ thiết kế mỹ thuật nào và đánh giá đúng không gian tường thuật kịch tính mà nó tạo ra.

Khi phân tích về thiết kế mỹ thuật cho một bộ phim, chúng ta cần làm rõ liệu chủ đề là quy trình thiết kế hay các “thủ thuật” thiết kế khác nhau trong quy trình đó. Trọng tâm của phần lớn phân tích thiết kế mỹ thuật là bối cảnh, đạo cụ, trang phục... được hiểu chủ yếu là khía cạnh vật lý của bối cảnh. Nhưng điều này không hẳn là điều hiển nhiên bởi nhà phân tích có thể



Bản vẽ kỹ thuật bối cảnh phim *Hugo* (2011); Họa sĩ thiết kế Dante Ferretti.
Và mô hình bối cảnh của phim *Hugo*

(4). Jakob Ion Wille (2015), tr. 87.

hướng sự chú ý của mình vào các ý tưởng thiết kế, bản phác thảo, khái niệm, mô hình... được phát triển bởi cá nhân hoặc nhóm nhà thiết kế cho các bộ phim cụ thể.

Trong quá trình tạo ra hình ảnh chuyển động, thiết kế mỹ thuật tồn tại dưới dạng ý tưởng, các bản phác thảo, khái niệm và nguyên mẫu. Tuy nhiên, theo quan điểm nhận thức từ người xem, thiết kế mỹ thuật đầu tiên mà khán giả trải nghiệm chính là bề mặt đồ họa của hình ảnh chuyển động. Chúng ta có thể coi đây là cấp độ đầu tiên của thiết kế, cấp độ thứ hai sau đó là các chi tiết thiết kế vật lý hoặc ảo được thể hiện trong hình ảnh. Sau đó, cấp độ thứ ba là các bản phác thảo và nguyên mẫu liên quan đến việc phát triển các chi tiết thiết kế. Dù vậy, ngày càng khó để theo dõi đâu là thiết kế vật lý/truyền thống và đâu là kết quả do máy tính tạo ra. Thậm chí ở các bộ phim cũ, việc xác nhận đâu là thật và đâu là trường quay cũng đem lại nhiều sự hiểu nhầm. Theo ý kiến của Barsacq Leon, nhà thiết kế sản xuất, giám đốc nghệ thuật và trang trí bối cảnh thì: “Các cảnh nội trong nhiều bộ phim *Tân* hiện thực Italy được quay trong studio, nhưng lại được khen ngợi vì quay tại địa điểm thực tế”⁽⁵⁾.

Thách thức điển hình đối với một họa sĩ thiết kế là đảm bảo rằng các cảnh quay từ bối cảnh thực, mô phỏng hoặc trong *studio*... phải phù hợp với các cảnh quay khác, nó phải là một tổng thể. Các đặc điểm kiến trúc như cửa ra vào hoặc cửa sổ diễn viên chạm vào và có thể nhìn thấy từ cả góc ngoài và trong đặc biệt quan trọng vì chúng là thành phần cơ bản trong định hướng không gian câu chuyện của phim. Theo quan điểm của lý thuyết *Nhận thức*, các chi tiết kiểu này sẽ kết nối hoặc phá hủy các chi tiết thiết kế khác. Ngoài ra, các đặc điểm kiến trúc có thể nhìn thấy ở cả từ phía trong và từ bên ngoài đặc biệt quan trọng trong việc tạo ra ảo giác về tính nhất quán của câu chuyện. Một quy trình thiết kế chuẩn sẽ tạo ra các

hướng dẫn cho nhiều khía cạnh của quá trình xây dựng, trang trí bối cảnh. Điều gì sẽ được xử lý bởi các nguyên vật liệu mang tính vật lý và điều gì sẽ được trợ giúp bởi kỹ thuật số... Tất cả sẽ được thấy trong bộ phim hoàn chỉnh. Theo hướng dẫn của họa sĩ thiết kế, giám đốc nghệ thuật (*Art Director*) sẽ chịu trách nhiệm về kiến trúc của bối cảnh và người thiết kế bối cảnh xử lý thiết kế nội thất còn các bức tranh, đạo cụ... và trang phục được chế tạo riêng bởi các nhà thiết kế khác. Chúng ta phải có khả năng xác định chính xác các bộ phận này và đảm bảo sao cho chúng có thể hoạt động và bổ sung cho nhau.

Nếu so sánh với hình ảnh được tạo ra bằng các kỹ thuật tổng hợp thì không gian trong phim (bối cảnh) có thể được chia thành các lớp khác nhau. Tác giả Charles Shiro Tashiro cho rằng: “Nên có một hệ thống chia nhỏ không gian bối cảnh thành các lớp, các “vòng tròn cảm xúc”, *đầu tiên là các chi tiết* thiết kế gần nhất với diễn viên như *trang điểm*, *trang phục* và *đạo cụ* cá nhân. Sau đó đến các lớp tiếp theo như *đạo cụ* trang trí... Cuối cùng là bên ngoài bối cảnh, các không gian thiên nhiên...”⁽⁶⁾.

Các lớp phải hòa trộn với các cảnh liên kế và cuối cùng, hài hòa với diện mạo tổng thể của bộ phim. Đây chính là tính đa dạng của thiết kế mỹ thuật.

Thiết kế mỹ thuật, theo David Bordwell (nhà lý luận điện ảnh người Mỹ) có bốn chức năng rất quan trọng, đó là chức năng biểu thị, chức năng biểu đạt, chức năng trang trí và chức năng biểu tượng.

Thứ nhất: Chức năng biểu thị sự ưu tiên dễ nhận biết.

Thứ hai: Chức năng biểu đạt mô tả sự khuếch đại cảm xúc của nhân vật và độ tương phản sắc nét giữa âm thanh và hình ảnh.

Thứ ba: Chức năng trang trí hướng đến một kết cấu trừu tượng với các hoa văn, màu sắc và hình ảnh trang trí.

(5). Barsacq Leon (1976), tr. 105.

(6). Charles Shiro Tashiro (1998), tr. 38.

Thứ tư: Chức năng biểu tượng sử dụng phép trừu tượng và ẩn dụ trực quan, nhằm khơi gợi nội dung, chủ đề của câu chuyện. David Bordwell nhấn mạnh: “Hãy lấy một ví dụ về chức năng biểu tượng có thể thấy trong tác phẩm chuyển thể gần đây của James Schamus, bộ phim *Sự phẫn nộ* (*Indignation*, 2016). Họa tiết hoa trên giấy dán tường trong bệnh viện tâm thần của Olivia vừa có chức năng nhắc nhở về những bông hoa mà cô đã cắm bên giường người tình, Marcus,



Cảnh phim *Sự phẫn nộ* (2016); Họa sĩ thiết kế Inbal Weinberg;
Thiết kế trang phục Amy Roth.

khi anh nhập viện, vừa là dấu hiệu của tình yêu và cái chết trong câu chuyện bi thảm của họ. Họa tiết này cũng được lặp lại trên trang phục của cô... Nói cách khác, họa tiết này được lặp lại trong trang phục, đạo cụ và đồ trang trí, tạo nên một ẩn dụ mạnh mẽ trong câu chuyện trực quan và thiết kế...”⁽⁷⁾.

Với nhà lý thuyết điện ảnh người Pháp Anne Souriaus thì “có ba chức năng của thiết kế bối cảnh ảnh hưởng đến bộ phim, đó là chức năng trang trí, chức năng vị trí và chức năng biểu tượng”⁽⁸⁾. Còn nhà nghiên cứu Stephen Prince cho rằng: “Chức năng trang trí làm cho hình ảnh dễ chịu hoặc hấp dẫn, chức năng vị trí thiết lập các manh mối về địa điểm và thời điểm hành động diễn ra còn chức năng biểu tượng tiết lộ các ý tưởng và cảm xúc. Những điều này liên quan đến mô tả các chức năng được Bordwell mô tả trong phần nói trên, chức năng vị trí giống với chức năng biểu thị và chức năng biểu tượng giống với chức năng ẩn dụ. Cả ba hoặc bốn chức năng đều liên quan đến nội dung câu chuyện. Việc ẩn cấu trúc và không “kiểm soát” mà thay vào đó là hỗ trợ câu chuyện, phản ánh các đặc điểm của nhân vật thường được coi là chức năng lý tưởng của các yếu tố thiết kế mỹ thuật”⁽⁹⁾.

Các chức năng thể hiện trong thiết kế mỹ thuật có thể được nhìn thấy trong phong cách và tâm trạng chung hoặc các cảnh thể hiện cảm xúc chủ quan. Chức năng biểu thị - như trình bày ở trên - thúc đẩy không gian dễ nhận biết trong đó sự sắp xếp các yếu tố như đạo cụ, đồ nội thất và bối cảnh không chỉ cho phép hành động kịch tính và định hướng không gian mà còn gợi ý nhận thức về thời gian, địa điểm, giai đoạn, môi trường và đặc điểm tính cách cần thiết cho việc đọc và hiểu tác phẩm.

Ý kiến của J.P Mark Wolf thì cho rằng: “Một số nhà thiết kế có thể thích các cấu trúc không gian dễ nhận biết, những người khác thích cảm giác, cảm xúc hoặc ẩn dụ. Tuy nhiên, nghệ thuật của thiết kế mỹ thuật nằm ở việc lựa chọn, thao túng và kết hợp các chức năng và hiệu ứng nhằm hỗ trợ hoặc thúc đẩy nội dung câu chuyện. Đôi khi, trải nghiệm thiết kế phong phú có thể quan trọng hơn cốt truyện trong các bộ phim có tính nghệ thuật cao hoặc những bộ phim đắm chìm trong thế giới tưởng tượng như *Chiến tranh giữa các vì sao* (*Star Wars*, nhiều đạo diễn), *Ma trận* (*The Matrix*, Lana và Lilly Wachowski), hoặc *Chúa tể của những chiếc nhẫn* (*Lord of The Rings*, Peter Jackson)... Điều này cho thấy sự thay đổi từ việc phân tích cấu trúc tường thuật tuyến tính trong phim truyền

(7). David Bordwell, (2016), tr. 91.

(8). Charles Affron and Merella Jona Affron (1995), tr. 36.

(9). Stephen Prince (2015), tr. 144.

thông và các phương tiện truyền thông khác sang tập trung vào thể giới hư cấu”⁽¹⁰⁾. Nhà sản xuất phim Peter Ettedgui cho biết: “Với họa sĩ thiết kế Sylbert, ông thường viết lại kịch bản theo các thuật ngữ trực quan để phản ánh cấu trúc kịch tính thông qua các yếu tố thiết kế mà ông có – đó là phong cách thiết kế của riêng ông”⁽¹¹⁾.

Là điểm khởi đầu cho khái niệm thiết kế căn hộ Lowenstein trong *Hoàng tử thủy triều* (1991) của Barbara Streisand, Sylbert đã lấy một danh sách các tính từ mô tả nhân vật từ kịch bản và sau đó thêm vật liệu và phong cách tương ứng vào cột đối diện với mục đích thể hiện các chức năng nói trên. Trong quá trình phân tích về thiết kế mỹ thuật, chúng ta có thể được đảo ngược tìm ý nghĩa bằng cách “dịch” ý nghĩa của vật liệu và phong cách thiết kế thành các tính từ mô tả nhân vật.

Chúng ta có thể thấy phong cách thiết kế nói trên ở bộ phim hoạt hình hiện đại *Vút bay* (*Up*, 2009). Nhân vật chính, Carl, được thiết kế bằng các hình vuông và người vợ, Eleanor, dựa trên các hình tròn. Carl là hình vuông từ trang phục, đạo cụ cá nhân cho đến đồ nội thất. Carl sử dụng kính vuông và khóa thắt lưng. Ông cũng ngồi trên một chiếc ghế bành hình hộp dưới một chiếc đèn hình khối. Sau khi Eleanor qua đời, một số, nhưng không phải tất cả, các đạo cụ và đồ nội thất hình tròn của bà biến mất khỏi ngôi nhà. Chiếc ghế hình giọt nước giờ đây trống rỗng đóng vai trò như một lời nhắc nhở về sự vắng mặt của bà. Về cuối câu chuyện, một số đồ vật bị mất của Eleanor và những vật sở hữu bổ sung xuất hiện trở lại trong phòng khách của Carl. Vào đầu câu chuyện, căn phòng cân bằng, sau khi Eleanor chết, căn phòng trống rỗng, và cuối cùng, căn phòng lại được lấp đầy và chúng ta nhìn thấy



Cảnh phim *Hoàng tử thủy triều* (*The Prince of Tides*); Họa sĩ Richard Sylbert

một dạng cân bằng mới. Charles Shiro Tashiro nhận xét: “Cũng qua bộ phim này, chúng ta sẽ thấy thêm một đóng góp của thiết kế mỹ thuật vào hiệu quả hình ảnh - khái niệm “Bồn trạng thái cơ bản đối với khung hình và không gian điện ảnh”. Đó là mở/trống, mở/đầy, đóng/trống và đóng/đầy. Ở *Vút bay*, ý tưởng chủ đạo trong thiết kế nội thất phòng khách nhà nhân vật Carl là sử dụng các hình dạng ám chỉ nhân vật và chuyển từ không gian trống sang không gian đầy”⁽¹²⁾.

Tất nhiên, một bộ phim có thể được hưởng lợi từ việc sử dụng đa dạng tất cả các chức năng. Theo cách đó, chúng ta có thể nhận thức được các chiến lược thiết kế liên quan đến các chức năng khác nhau để kích hoạt các hiệu ứng nhận thức, cảm xúc, giật gân... khác nhau nơi người xem.

Lý thuyết phim phần lớn được nhìn nhận theo xu hướng thiên về chủ nghĩa hiện thực. Ở một mức độ nào đó, xu hướng này đã hạn chế việc phân tích về hiệu quả thiết kế mỹ thuật trong điện ảnh. Về sự khác nhau giữa phim và hiện thực, kiến trúc sư người Mỹ Myerscough Walker đã bình luận vào năm 1941 về cách tiếp cận khác nhau mà kiến trúc sư và họa sĩ sử dụng để thiết kế bối cảnh phim. Theo đó, “Các kiến trúc sư thiết kế một tòa nhà có thể quay phim được còn các Họa sĩ sáng tác “bức tranh” theo cách máy quay nhìn thấy”.

(10). J.P Mark Wolf (2012), tr. 12.

(11). Peter Ettedgui (1999), tr. 40

(12). Tashiro, Charles Shiro (1998), tr. 46.

Cuối cùng, giáo sư, Trưởng khoa Truyền thông, Đại học Concordia Wisconsin - J.P Mark Wolf nhận xét: “Nói một cách hình tượng thì thế giới tưởng tượng có thể tồn tại mà không có câu chuyện, nhưng câu chuyện không thể tồn tại nếu không có thế giới”⁽¹³⁾.

Và trong nghệ thuật kể chuyện bằng hình ảnh, thế giới trong nó được xây dựng phần lớn bởi các nhà thiết kế.

(13). J.P Mark Wolf, (2012), tr. 29

* *Ths., Giảng viên khoa Thiết kế Mỹ thuật, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội*
TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Charles Affron and Merella Jona Affron, *Sets in Motion. Art direction and Film narrative (Cảnh quay. Chỉ đạo nghệ thuật và phim trường thuật)*, Rutgers University Press, 1995.
2. Léon Barsacq, *Caligari's cabinet and other Grand Illusions – A history of film design (Phòng làm việc của bác sỹ Caligari và những ảo ảnh vĩ đại khác - lịch sử thiết kế mỹ thuật điện ảnh)*, New York Graphic society, 1976.
3. David Bordwell, *Narration in the Fiction film (Kể chuyện trong phim viễn tưởng)*, University of Wisconsin Press, 1985.
4. Noël Carroll, *The Philosophy of Motion Pictures (Triết lý điện ảnh)*, Blackwell Publishing, 2008.
5. Peter Ettedgui, *Production design & Art Direction (Thiết kế mỹ thuật & Chỉ đạo nghệ thuật)*, RotoVision, 1999.
6. Tim Hauser and Pete Doctor, *The Art of Up (Nghệ thuật của phim “Vút bay”)*, Chronicle Books San Francisco, 2009.
7. Vincent LoBrutto, *By design: Interviews with Film Production Designers (Phòng vấn các họa sĩ thiết kế)*, Westpoint, Praeger, 1992.
8. Vincent LoBrutto, *The Filmmakers guide To Production design (Hướng dẫn thiết kế mỹ thuật dành cho người làm phim)*, Allworth Press, 2002.
9. Charles ShiroTashiro, *Pretty Pictures – Production design and the History film (Những khuôn hình đẹp - Thiết kế mỹ thuật và phim lịch sử)*, University of Texas Press, 1998.
10. J.P Mark Wolf, *Building Imaginary world – The Theory and history of subcreation (Xây dựng thế giới ảo – Lý thuyết và lịch sử của quá trình tạo ra thế giới tưởng tượng)*, Routledge, 2012.
11. Trang Web: davidbordwell.net, *Novel into film, novelistic film (Từ tiểu thuyết đến điện ảnh, phim tiểu thuyết)*, 7/8/2016.

Ngày Tòa soạn nhận được bài: 27/7/2024; Ngày phản biện, đánh giá: 6/8/2024
Ngày chấp nhận đăng: 18/8/2024; Ngày đăng: 20/9/2024