

# MỐI QUAN HỆ LÀM PHIM THỜI ĐẠI KỸ THUẬT SỐ

NGUYỄN NGUYỄN VŨ \*

**Tóm tắt:** Ngày nay, với sự phát triển của các công nghệ như xây dựng hình ảnh theo thời gian thực và mô phỏng bằng trí tuệ nhân tạo, khả năng tạo ra những thế giới mà trước đây chỉ có trong giấc mơ hiện đã nằm trong tầm tay. Những đổi mới này không chỉ cho phép các nhà làm phim tạo ra những cảnh tượng ngoạn mục mà còn mang đến những trải nghiệm chân thực và hấp dẫn hơn cho khán giả. Tương lai của ngành làm phim đang khuyến khích, hứa hẹn một sự kết hợp giữa sáng tạo vô biên và sức mạnh kỹ thuật. Khi nhìn vào viễn cảnh thú vị này, chúng ta vừa là người chứng kiến vừa là người tham gia vào việc định hình tương lai của điện ảnh.

**Từ khóa:** quay phim, thiết kế mỹ thuật, chân thực, hấp dẫn, hiệu ứng hình ảnh, giám sát VFX

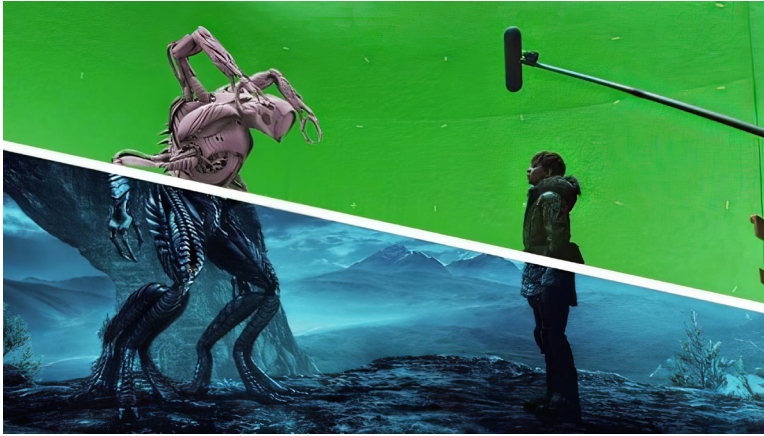
**Abstract:** The potential to create worlds previously confined to the realm of dreams is now within grasp, as technologies like real-time rendering and AI-driven simulations continue to evolve. These innovations not only empower filmmakers to conjure breathtaking spectacles but also offer more authentic and immersive experiences for the audience. In this convergence, the future of filmmaking beckons, promising a marriage of boundless creativity and technical prowess. As we peer into this exciting horizon, we are both a witness and a participant in shaping the cinematic landscape of tomorrow.

**Keywords:** cinematography, production design, authentic, immersive visual effects, VFX supervisor



Mối quan hệ giữa các nhà quay phim và chuyên gia hiệu ứng hình ảnh là mối quan hệ trải dài suốt lịch sử điện ảnh. Sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa “phép màu” của hai vị trí này là rất quan trọng đối với tính chân thực của hành động trên màn ảnh, cho dù các hiệu ứng liên quan đến việc tạo ra toàn bộ thế giới như trong phim *Avatar* (đạo diễn James Cameron, 2009) hay một trận chiến không gian ngoạn mục trong loạt phim *Chiến tranh*

giữa các vì sao (*Star Wars*, nhiều đạo diễn) cho đến một sinh vật sống như con gấu trong phim *Trở về từ cõi chết* (*The Revenant*, đạo diễn Alejandro G. Iñárritu, 2016), thậm chí cả trong các cảnh “đời thường” như các cảnh lái xe trong phim *Mank* (đạo diễn David Fincher, 2020) cho đến cảnh đua xe gay cấn trong *Ford đấu với Ferrari* (*Ford V. Ferrari*, đạo diễn James Mangold, 2019).



Một cảnh quay sử dụng hiệu quả đặc biệt

Khi công nghệ phát triển, vốn là điều diễn ra thường xuyên trong lịch sử điện ảnh, thì các mối quan hệ hợp tác quan trọng cũng cần thay đổi cho tương thích. Trong thời đại kỹ thuật số phát triển, việc kết hợp các ứng dụng kỹ thuật vào công nghệ làm phim cũng cần theo kịp sự thay đổi đó. Một trong những bộ phận cần sự hợp tác khăng khít với kỹ thuật số chính là quay phim và thiết kế mỹ thuật. Việc kết hợp ngày càng nhiều hiệu ứng hình ảnh vào quy trình sản xuất phim đã tạo ra mối quan hệ hợp tác giữa các nhà quay phim và bộ phận VFX (*visual effects*, tức hiệu ứng hình ảnh) ngày càng gắn kết.

Có một vấn đề là mọi thứ đã có vẻ bị “lộn ngược” một chút, với một lượng lớn hiệu ứng hiện đang được hoặc cần được thực hiện trực tiếp trên trường quay, đòi hỏi phải hoàn thành kế hoạch và thiết kế bối cảnh cần thiết ngay từ quá trình tiền kỳ sản xuất. Điều này có thể tác động đến công việc của các nhóm làm phim theo những cách không ngờ tới, đặc biệt là với các nhà quay phim, các họa sĩ thiết kế. “Công nghiệp điện ảnh ngày nay đã trở nên phụ thuộc vào VFX, từ những bộ phim siêu nhiên đến những bộ phim lấy bối cảnh Paris hoặc New York mà chúng ta quay ở nơi khác. Đó là một phần không thể thiếu của mọi bộ phim”<sup>(1)</sup>.

Bản thân điện ảnh đã là một hiệu ứng hình ảnh, là một dạng ảo ảnh mà trong đó mọi thứ

đều có thể xảy ra. Nguyên lý này đã thúc đẩy sự tìm tòi sáng tạo của các nhà làm phim kể từ thời Georges Méliès, và nó vẫn đang phát triển đến thời hiện đại, khi công nghệ giúp chúng ta có thể nắm bắt diễn xuất của một diễn viên và sử dụng nó để đưa một nhân vật vào bất kỳ thế giới nào mà người ta có thể tưởng tượng ra, chỉ quan trọng nhất là nó trông giống như thật.

Tuy nhiên cũng có một quan điểm ngược lại cho rằng các hiệu ứng hình ảnh của máy tính đang làm khán giả “mê mẩn” và vì thế càng đặt gánh nặng công nghệ lên các tác phẩm để cung cấp hình ảnh VFX phong phú hơn, tinh vi hơn. Quan điểm này chắc chắn sẽ gây tranh cãi nhưng nó cũng có tác dụng nhấn mạnh sự sáng tạo kết hợp giữa hiệu ứng hình ảnh và điện ảnh.

Một số nhà nghiên cứu coi những tiến bộ về hiệu ứng hình ảnh là kết quả tự nhiên của các mối quan hệ làm phim, có thể kể đến những tác phẩm tiêu biểu như *Báo thù* (*The Crow*, 1994) hay *Thành phố bóng đêm* (*Dark City*, 1998) của nhà làm phim người Australia Alexander Proyas hay series phim *Cướp biển vùng Caribe* (nhiều đạo diễn) rồi các bộ phim “bom tấn” của Ridley Scott, bao gồm *Prometheus* (2012) và *Người trở về từ sao Hỏa* (*The Martian*, 2015). Nhà làm phim người Ba Lan Darius Wolski nói về sự hợp tác này: “Những đạo diễn đầu tiên tôi làm việc cùng đều có nền tảng về hiệu ứng hình ảnh, luôn có những cuộc trò chuyện để tìm ra cách kết hợp hiệu ứng tốt nhất. Chúng ta sẽ nhận ra rằng cách duy nhất để có hình ảnh tuyệt vời là hợp tác toàn diện và dành nhiều thời gian cho quá trình chuẩn bị và thử nghiệm. Tôi may mắn khi được làm việc với những người yêu thích và mong muốn có hiệu ứng hình ảnh hàng đầu. Trong các bộ phim *Cướp biển vùng Caribe*, giám sát hiệu ứng hình ảnh John Knoll

(1). Theasc.com/Darius Wolski, ASC

đã hỗ trợ rất nhiều cho phần quay phim”<sup>(2)</sup>.

Trong bộ phim *Napoleon* (2023) của Ridley Scott, giám sát hiệu ứng hình ảnh của Moving Picture Co. là Charley Henley đã nghĩ ra một thủ thuật tinh tế để mô phỏng ánh sáng thời kỳ đó. Ông giải thích: “Tôi quay rất nhiều phim bằng nến thật và dựa vào ánh sáng tự nhiên cùng ngọn lửa, nhưng chúng tôi quay ở những nơi có các tác phẩm hội họa từ thế kỷ XVII và XVIII, vì vậy cần rất cẩn thận và không được phép sử dụng nến thật, đặc biệt là ở gần tường. Chúng tôi đã thực hiện rất nhiều thử nghiệm; chúng tôi đã đặt đèn LED trong nến và sau đó thay thế chúng bằng ngọn lửa trong quá trình hậu kỳ”<sup>(3)</sup>.

Trong các dự án như *Titanic* (đạo diễn James Cameron, 1997), *Hugo* (đạo diễn Martin Scorsese, 2011), và *Cậu bé rừng xanh* (*The Jungle Book*, đạo diễn John Favreau, 2016), chuyên gia hiệu ứng hình ảnh Robert Legato đã giúp “thu gọn” công nghệ làm phim vốn dĩ khá cồng kềnh thành các công cụ hình ảnh nhanh gọn và hiệu quả. Ông bắt đầu thử nghiệm trong khi quay quảng cáo vào những năm 1980, sử dụng kỹ thuật phát lại video để tạo ra các mô hình thu nhỏ. Nhiều thập kỷ sau, trong khi tham gia bộ phim *Harry Potter* đầu tiên, ông đã sử dụng một hệ thống ghép hình mà BBC phát triển với Radamec Broadcast Systems (công ty thiết kế, sản xuất và lắp đặt hệ thống camera điều khiển từ xa cho các hãng tin tức, thể thao và thời sự). Công nghệ này sử dụng các điểm đánh dấu theo dõi gắn trên trần nhà để tạo ra các nhóm gồm các yếu tố hành động trực tiếp và mô hình thu nhỏ.

Vào đầu những năm 2000, Legato đã sử dụng bánh xe xoay và nghiêng để điều khiển các



Cảnh quay trong phim *Cậu bé rừng xanh*

hình ảnh trực quan hóa cho cảnh dàn dựng trận chiến và vụ tai nạn máy bay XF-11 của nhân vật Howard Hughes trong phim *Phi công tỷ phú* (*The Aviator*, đạo diễn Martin Scorsese, 2004). Legato cũng đề xuất áp dụng công nghệ này cho phim *Avatar* của đạo diễn James Cameron. Ông trao đổi: “Chúng tôi đã bắt chuyển động của một máy quay, đầu vào được lấy trực tiếp từ một người chuyển động làm hình đại diện, sau đó tôi có thể thực hiện hành động trực tiếp của mình và ghép chúng lại với nhau”<sup>(4)</sup>. Thử nghiệm này đã đặt nền tảng cho công nghệ *simulcam*, kết hợp theo dõi camera theo thời gian thực với hình ảnh do máy tính tạo ra (CGI) để tạo ra sự tích hợp liền mạch giữa hành động trực tiếp và môi trường ảo. *Simulcam* giúp các đạo diễn và nhà quay phim đưa ra quyết định sáng suốt trong khi quay, giúp tăng cường hiệu ứng hình ảnh của phim.

Sự phát triển của Legato tiếp tục với nhà quay phim Bill Pope để mô tả các khu rừng nhiệt đới của phim *Cậu bé rừng xanh* và với nhà quay phim Caleb Deschanel khi đưa khán giả du hành qua các “thảo nguyên ảo” của phim *Vua Sư tử* (*The Lion King*, đạo diễn Jon Favreau, 2019). Trong bộ phim *Giải phóng* (*Emancipation*, 2022, đạo diễn Antoine Fuqua), Legato đã tạo ra cảnh cá sấu tấn công nhân vật chính do Will Smith thủ vai, đây là sự kết hợp

(2). Theasc.com/Darius Wolski, ASC

(3). vfxskills@creativeskillset.org/Charley Henley

(4). Productiondesignerscollective/Robert Legato



giữa cảnh đóng thế tại địa điểm thực với kỹ xảo và chuyển động hoạt hình trong bể nước với hệ thống đèn LED. Tác giả Pierre Grage viết trong cuốn *Góc nhìn của người trong cuộc về hiệu ứng hình ảnh và làm phim* như sau: “Ngay khi thực hiện bất kỳ công việc nào trong các ‘thủ thuật’ này, bạn cũng sẽ cố gắng tìm cách vượt qua những hạn chế của nó để tạo ra một cảnh quay đáng tin hơn, trôi chảy hơn. Không có sự tách biệt nào hết, chúng tôi đang làm cùng một công việc mà nhà quay phim đang làm, mà đạo diễn của phim đang làm, và trên hết, chúng tôi làm việc với nhau để tạo ra một ảo ảnh liền mạch trông như thật. Đó là cốt lõi của việc làm phim - tất cả đều là ảo ảnh”<sup>(5)</sup>.



Trên trường quay bộ phim *Người Mandalore*

Những người sáng tạo hiệu ứng đặc biệt cho điện ảnh, thông qua nâng cấp phần mềm *Unreal Engine* (phần mềm được phát triển bởi Epic Games năm 1998 có khả năng tạo ra hình ảnh đồ họa cho trò chơi điện tử, phim ảnh và các ứng dụng tương tác khác) đã tạo ra nhiều lựa chọn sáng tạo hơn cho thế giới ảo. Nhà quay phim Greig Fraser đã áp dụng chúng trong loạt phim *Người Mandalore* (*The Mandalorian*) và *Người Dơi* (*The Batman*, đạo diễn Matt Reeves, 2022). Về quá trình làm việc, cách làm này được mô tả là cũng có các công đoạn như quá

trình truyền thống, chỉ khác là trên máy tính. Eran Dinus trong cuốn sách *Hướng dẫn về hiệu ứng hình ảnh, Nghệ thuật và VFX dành cho Đạo diễn, Nhà sản xuất, Biên tập và Quay phim* cho rằng: “Kết xuất môi trường 3D trực tiếp, theo dõi máy quay, tạo các hiệu ứng tương tác, điều chỉnh tốc độ hình ảnh, điều chỉnh độ tương phản và màu sắc... dù sử dụng các kỹ thuật mới nhưng vẫn dựa trên các nguyên tắc quen thuộc. Nó không khác gì những gì chúng tôi vẫn làm trong quá trình làm phim. Chúng ta xây dựng, phủ màu cho bối cảnh, sắp đặt đạo cụ... Người làm phim xử lý các chi tiết đó bằng trí tưởng tượng của mình để phục vụ cho các cảnh quay. Dựng bối cảnh trên máy tính thì vẫn là một bối

cảnh. Bối cảnh đó vẫn sẽ phải có thời gian trong ngày, phải có bầu không khí của sự kiện... tóm lại chúng ta vẫn phải chuẩn bị tất cả những việc đó trước khi diễn viên bước ra trường quay. Các nhà quay phim phải là một phần của quá trình ra quyết định tổng thể. Họ phải tìm hiểu về công nghệ và phải là tiếng nói mạnh mẽ trong việc sử dụng công nghệ”<sup>(6)</sup>.

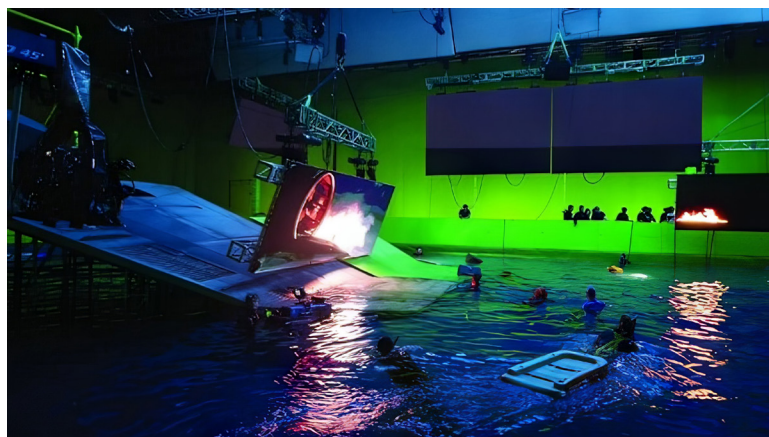
Nếu so sánh với làm phim truyền thống thì việc sử dụng công nghệ có đôi chút khác biệt. Công

nghệ giúp người làm phim được thoải mái hơn, họ sẽ toàn quyền quyết định về thời gian, không gian... mà không phụ thuộc vào các yếu tố ngoại lai như thời tiết, thậm chí con người. Kỹ thuật và công nghệ sẽ xử lý tất cả những bất cập của việc quay phim theo kiểu truyền thống. Có điểm cần lưu ý khi làm việc trên trường quay với VFX, đó là sử dụng máy quay. Số lượng máy quay sẽ quyết định tốc độ làm việc hậu kỳ, việc thêm một máy quay để phục vụ cho VFX có thể hiểu đơn giản là sẽ cung cấp thêm các lựa chọn cho các chuyên gia kỹ xảo thay vì có

(5). Pierre Grage (2014), tr. 27

(6). Eran Dinus (2017), tr. 56

gắng tạo ra một “góc máy” mới trên máy tính. Có nhiều đạo diễn luôn muốn đẩy hiệu ứng hình ảnh đến giới hạn tối đa, ví dụ như Ridley Scott chẳng hạn. Vấn đề ở đây là ngân sách bộ phim, chính vì thế nên đôi khi cố gắng quay một cảnh “độc” sẽ tốt hơn là chờ sự can thiệp của máy tính. Darius Wolski nhận xét về tiềm năng của công nghệ: “Chúng tôi biết công nghệ có thể làm được hầu như mọi thứ, ngoại trừ việc nó bị hạn chế bởi ngân sách (của bộ phim)”<sup>(7)</sup>.



Màn hình xanh và hệ thống LED được sử dụng trong khi quay *Avatar*

Với các chuyên gia kỹ xảo, vẫn có những khó khăn mà họ gặp phải, đó là ánh sáng. Việc đồng bộ ánh sáng rất quan trọng. Jon Gress đã viết như sau trong cuốn *Bố cục và hiệu ứng hình ảnh*: “Sau khi xử lý hàng nghìn hình ảnh trong sự nghiệp của mình, tôi nhận thức rõ ràng rằng khi chúng ta thêm một yếu tố vào hình ảnh đã có, nếu nó không nằm trong cùng một không gian với cách chiếu sáng như cũ, thì đó sẽ là một vấn đề. Chúng tôi gặp vấn đề với tóc, rất khó để trích xuất trừ khi tóc nằm trên một màu nền không đổi. Ý đồ phải chính xác, nếu ánh sáng ở tiền cảnh không phù hợp với những gì chúng tôi định làm với hậu cảnh, thì nó sẽ trông giống như một bản ghép khá vụng về”<sup>(8)</sup>.

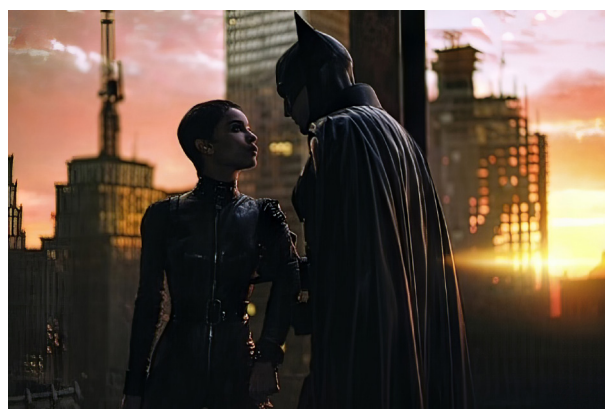
Ngày nay các chuyên gia hình ảnh cũng đã có những công cụ cho phép trích xuất hình ảnh từ các nền sáng không đều, ví dụ như phần mềm ghép ảnh *Nuke Image Based Keyer*. Các công

cụ này hỗ trợ rất tốt trong việc xử lý các cảnh quay, đặc biệt với các cảnh quay sử dụng nền LED hoặc ánh sáng không thống nhất.

Để giải quyết những khó khăn này, mọi thứ phải được quyết định rõ ràng, thậm chí từ khâu kịch bản phân cảnh, như trong phim *Người Dơi* chẳng hạn. Trong phim có cảnh Người Dơi và Gordon đã gặp nhau trên một tòa nhà chọc trời đang xây dở với rất nhiều thanh rầm thép. Các cảnh quay sẽ diễn ra vào lúc chạng vạng, bình minh hoặc ban đêm, kéo dài với rất nhiều cuộc trò chuyện. Sau khi trao đổi với các chuyên gia hình ảnh, các biên kịch có thể dựa vào đó để điều chỉnh phân cảnh sao cho thích hợp về chiều ánh sáng, về các cấu trúc hình học, về độ dài của cảnh quay...

Theo họa sĩ Grant Major, người đoạt giải Oscar với bộ phim *Sự trở lại của nhà vua (Return of the King)*, đạo diễn Peter Jackson, 2004) thì “Khi nói đến việc ‘thích nghi’ với thế giới VFX, chúng ta sẽ không thể không nói đến công việc của các họa sĩ thiết kế. Việc họ thích nghi và hoà hợp với các chuyên gia kỹ thuật số sẽ ảnh hưởng rất lớn đến chất lượng bộ phim”<sup>(9)</sup>.

Tỷ lệ các bộ phim được định hình bởi hiệu ứng hình ảnh ngày nay có thể nhiều ngang bằng, thậm chí là hơn các bộ phim được định hình bởi thiết kế vật lý. Sự thật này đã thúc đẩy



Hậu cảnh LED được sử dụng trong phim *Người Dơi*

(9). Productiondesignerscollective/Grant Major

(7). Theasc.com/ Darius Wolski, ASC

(8). Jon Gress (2015), tr. 66





Cảnh trong phim *Tội phạm nhân bản 2049*

một các họa sĩ thiết kế tiếp tục tham gia vào quá trình sản xuất sau giai đoạn quay phim - mà trong nhiều trường hợp là thậm chí không được trả lương - để họ có thể cung cấp thông tin đầu vào về các hiệu ứng tạo nên diện mạo cuối cùng của bộ phim.

Trong các bộ phim lớn, đặc biệt là phim về các không gian phi thực tế, giả tưởng, lịch sử...VFX sẽ giúp tạo ra toàn bộ thế giới, có thể thấy điều đó qua những bộ phim như *Công viên kỷ Jura* (*Jurassic Park*, đạo diễn Steven Spielberg, 1993) hay cả một quốc gia Wakanda trong *Chiến binh báo đen* (*Black Panther*, đạo diễn Ryan Coogler, 2018). Những cải tiến trong công nghệ đã cho phép các biên kịch và đạo diễn tái tạo bất cứ thứ gì họ nghĩ ra, và điều này có thể ảnh hưởng đến tính thẩm mỹ mà các họa sĩ thiết kế đã dày công tạo ra. Dấu ấn ngày càng tăng của hiệu ứng hình ảnh trong quá trình làm phim đã dẫn đến một giai đoạn “điều chỉnh” khiến các họa sĩ thiết kế bất ngờ khi những bộ phim mất đi diện mạo ban đầu mà họ đã hình dung. Điều này có thể dẫn đến những quyết định khó khăn và cả những tình huống tế nhị. Công việc của một họa sĩ thiết kế thường chính thức kết thúc với giai đoạn quay,

tuy nhiên niềm đam mê nghệ thuật đã thúc đẩy một số người “kiểm tra” việc định hình bộ phim trong quá trình hậu kỳ mà không đòi hỏi kinh phí.



Sử dụng phông xanh trong phim *Chiến binh báo đen*

Nói về việc tham gia quá trình hậu kỳ, họa sĩ thiết kế Ed Verreaux của phim *Công viên kỷ Jura* cho biết “Chúng tôi muốn bộ phim trở nên tốt nhất có thể”<sup>(10)</sup>. Họa sĩ thiết kế từng đoạt giải Emmy và được đề cử giải Oscar Jim Bissell với phim *Tạm biệt và chúc may mắn* (*Good Night, and Good Luck*, đạo diễn George Clooney, 2005), người bắt đầu sự nghiệp vào những năm 70, là một trong những họa sĩ chứng kiến thế giới đã thay đổi nhiều như thế nào. Ông nhận xét: “Vai trò chính của thiết kế mỹ thuật là cung

(10). Productiondesignerscollective/Ed Verreaux

cấp bối cảnh cho không gian và câu chuyện của bộ phim. Chúng ta không chỉ thiết kế một tòa nhà hay đường phố, ta đang thiết kế một địa điểm sẽ cung cấp cho đoàn phim những hình ảnh họ cần, điều này có thể đạt được bằng các bối cảnh vật lý, địa điểm, cải tiến kỹ thuật số, mô hình thu nhỏ hoặc kết hợp những điều trên”<sup>(11)</sup>.

Ngày nay, với công nghệ chúng ta có nhiều lựa chọn hơn, các họa sĩ thiết kế đã chứng kiến những bối cảnh ngày càng được xác định bởi một “nền văn hóa điện ảnh” mới, mà trong đó những giấc mơ nghệ thuật cũng đồng nghĩa với những sáng tạo vật lý, và hiệu ứng hình ảnh - từng là một yếu tố của hậu kỳ - nay xuất hiện đồng thời và có thể thay đổi những gì xuất hiện trên màn ảnh.

Khi nói đến việc đánh giá các phương án, khả năng khác nhau, và lựa chọn đoàn làm phim dựa trên những khả năng đó thì đạo diễn là người nắm quyền tối cao. Nhà sản xuất hiệu ứng hình ảnh và hoạt hình Brooke Breton của phim *Avatar* và một số phiên bản *Du hành giữa các vì sao (Star Trek)* chỉ ra rằng đạo diễn sẽ là người lựa chọn chuyên gia hiệu ứng hình ảnh cho một bộ phim.

Ví dụ, một đạo diễn muốn sử dụng cách quay các mô hình thu nhỏ sẽ tìm kiếm một chuyên gia hiệu ứng hình ảnh có kỹ năng quay mô hình thu nhỏ, chứ không tìm người chuyên tạo ra hình ảnh đồ họa máy tính. Rick Carter, họa sĩ thiết kế từng hai lần đoạt giải Oscar với các bộ phim *Avatar* và *Lincoln* đã chứng kiến công việc này phát triển vượt bậc trong 40 năm qua: “Các công cụ của nghề thiết kế mỹ thuật đã mở rộng đến mức giờ đây cả một thế hệ phải dựa vào những thứ thậm chí còn chưa từng tồn tại trước đây. Diện mạo của một bộ phim phụ thuộc vào động lực khi chúng ta bắt tay vào làm nó và cách bộ phim được hình thành. Mấu chốt nằm ở chỗ ai có thể làm tốt nhất công việc và cách nào để hoàn thành tốt nhất công việc đó”<sup>(12)</sup>.

(11). [Productiondesignerscollective/Jim Bissell](https://productiondesignerscollective.com/jim-bissell/)

(12). [Productiondesignerscollective/Rick Carter](https://productiondesignerscollective.com/rick-carter/)

Họa sĩ Ed Verreaux tin rằng hiệu ứng hình ảnh chỉ hoạt động tốt nhất khi chúng nâng cao tính thực tế của một câu chuyện một cách liền mạch. Lấy ví dụ về trung tâm du khách trong *Thế giới khủng long (Jurassic World)*, đạo diễn Colin Trevorrow (2015), ông cho biết bộ phận nghệ thuật đã tạo ra các bản phác 3D cho tất cả các bối cảnh, vì vậy họ biết diện mạo cuối cùng của bộ phim sẽ như thế nào. Toàn bộ tầng trên cùng của tòa nhà được dựng bởi kỹ thuật số và được thông qua bởi đạo diễn Colin Trevorrow và nhà sản xuất Steven Spielberg.

Họa sĩ thiết kế Jim Bissell, người giảng dạy thiết kế mỹ thuật tại Viện phim Mỹ, lưu ý rằng ngày nay sinh viên tốt nghiệp được trang bị các kỹ năng cho phép họ chuyển đổi từ bộ phận nghệ thuật (truyền thống) sang bộ phận nghệ thuật (hậu kỳ) kỹ thuật số. Điều này có nghĩa là sinh viên tốt nghiệp sẽ có khả năng thực hiện một số công việc máy tính mà hiệu ứng hình ảnh đòi hỏi, giúp họ làm việc trong các dự án lâu hơn so với trước đây. Một trong những điểm sáng nhất trong sự thay đổi này là trong các đoàn phim sử dụng hiệu ứng hình ảnh, công việc này ngày càng được đẩy lên giai đoạn tiền sản xuất. Sự điều chỉnh giúp quá trình này mang tính cộng tác hơn nhiều, điều đó giúp ích cho mọi người và trên hết, giúp ích cho các bộ phim.

Tuy vậy, mọi thứ đều có vấn đề của nó. Nhiều dự án phim có thiết kế mỹ thuật phụ thuộc vào hiệu ứng hình ảnh đến mức người làm phim không còn coi yếu tố VFX là vấn đề tích hợp công nghệ nữa. Thậm chí giờ đây hiệu ứng hình ảnh được ví như cây bút vẽ, nhìn rộng ra, VFX cũng giống như thiết kế mỹ thuật trong việc tạo ra không gian của một bộ phim, đặc biệt trong các bộ phim khoa học viễn tưởng hoặc phim lịch sử.

Thông thường, các họa sĩ thiết kế cùng với đạo diễn sẽ tạo ra không gian cho bộ phim, đó là con đường tiếp cận thế giới mà câu chuyện

sẽ diễn ra. Để làm được như vậy, sẽ cần một số minh họa ý tưởng, mô hình và nhà thiết kế bối cảnh để bắt đầu phát triển ý tưởng đó. Sau khi hoàn thiện ý tưởng, các họa sĩ vẽ phân cảnh và đội ngũ VFX hoặc các chuyên gia xây dựng bản 3D thô của các cảnh quay (quy trình *previsualization*, gọi tắt là Previs) tiếp tục hoàn thiện các mô phỏng cảnh quay với đạo diễn. Đây là quy trình chuẩn, một họa sĩ thiết kế tốt sẽ không để xảy ra tình trạng chuyên gia VFX/Previs làm việc song song với bộ phận thiết kế mỹ thuật. Mọi người, từ đạo diễn trở xuống đều cần họa sĩ thiết kế và bộ phận nghệ thuật để trình bày và tinh chỉnh các khái niệm hình ảnh, sau đó mới đến giai đoạn phát triển cùng các chuyên gia VFX/Previs. Ngày nay, mọi thứ đang dần thay đổi, công nghệ sẽ cung cấp cho bộ phim những bối cảnh quy mô, hoành tráng, đây là điều mà nhiều bộ phim bom tấn hiện nay đang dựa vào.

Ngược lại, sự đa dạng của công nghệ sẽ tạo ra tâm lý “trông chờ” vào máy móc. Các tác giả cuốn sách *Nghệ thuật của ảo ảnh: Thiết kế mỹ thuật cho Điện ảnh và Truyền hình* nói về tương lai của thiết kế mỹ thuật: “Các họa sĩ có thể lúc nào đó sẽ vô tình phát hiện ra rằng mình đang đưa ra các lựa chọn thiết kế chủ yếu dựa trên khả năng của công nghệ. Đó là một cái bẫy, nếu không cảnh giác, việc kể chuyện bằng hình ảnh trong các bộ phim bom tấn có thể bị công nghệ chi phối thay vì chính câu chuyện đóng vai trò chủ đạo. Và đó chính là nền tảng đối với một

họa sĩ thiết kế - bạn thích hiệu ứng hình ảnh không có nghĩa rằng kỹ xảo nhất thiết phải là lựa chọn tốt nhất cho việc kể chuyện”<sup>(13)</sup>.

Nhiều đạo diễn/người làm phim vẫn thích làm việc trong môi trường thực tế (truyền thống), điều này được giải thích là sẽ tốt hơn cho diễn viên (và cả quay phim) khi làm việc trong một không gian vật lý được hiện thực hóa. Không gian này cho phép diễn viên đắm chìm hoàn toàn vào câu chuyện và các đạo diễn cùng quay phim có thể nắm bắt và tận dụng các giao tiếp trực quan trong khi họ sáng tạo các cảnh quay của mình, những manh mối không có hoặc ít có khi làm việc trong môi trường màn hình xanh.

Dù sao đi nữa, tất cả chúng ta cần phải hiểu những thay đổi, các tiến bộ công nghệ đều hướng đến mục đích làm cho chất lượng bộ phim tốt hơn, và đó là mục tiêu của tất cả mọi người, của mọi sự cộng tác. Rick Carter, người thường được các đồng nghiệp tham khảo ý kiến vì sự chuyên tâm của ông trong quá trình hậu kỳ, cho biết sự tôn trọng lẫn nhau giữa các phòng ban và sự cân bằng về kỹ năng là chìa khóa để tạo ra một bộ phim thú vị về mặt hình ảnh.

Để kết thúc bài viết, xin lấy lời của tác giả Blain Brown như một trao đổi cần thiết với những người làm phim trong thời đại kỹ thuật số: “Có một đội quân lớn những người làm việc ở lĩnh vực kỹ thuật số. Bạn phải có khả năng thích ứng với bức tranh toàn cảnh này”<sup>(14)</sup>.

(13). Terry Ackland-Snow and Wendy Laybourn (2017), tr. 102

(14). Blain Brown (2012), tr. 34

\* *Ths., Giảng viên khoa Mỹ thuật, Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội*

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Blain Brown (2012), *Cinematography theory and practice (Lý thuyết và thực hành quay phim)*, Oxford, UK.
2. Brian Fitt và Joe Thornley (2022), *Lighting Technology, a guide for television, film and theatre (Công nghệ chiếu sáng, hướng dẫn dành cho truyền hình, điện ảnh và sân khấu)*, Focal Press, Oxford, UK.



3. Eran Dinus (2017), *The filmmaker's guide to visual effects, the Art and techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and cinematographers* (Hướng dẫn về hiệu ứng hình ảnh, Nghệ thuật và VFX dành cho Đạo diễn, Nhà sản xuất, Biên tập và Quay phim), Routledge, USA.
4. Jon Gress (2015), *Visual Effects and Compositing* (Bố cục và hiệu ứng hình ảnh), New Riders.com.
5. Piere Grage (2014), *Inside VFX: An Insider's View Into The Visual Effects And Film Business* (Góc nhìn của người trong cuộc về hiệu ứng hình ảnh và làm phim), CreateSpace Independent.
6. Terry Ackland-Snow và Wendy Laybourn (2017), *The art of illusion: Production design for film and television* (Nghệ thuật của ảo ảnh: Thiết kế mỹ thuật cho Điện ảnh và Truyền hình), The Crowood Press Ltd.
7. [afi.com](http://afi.com)
8. [productiondesignerscollective.org](http://productiondesignerscollective.org)
9. [theasc.com](http://theasc.com)
10. [uncsa.edu](http://uncsa.edu)
11. [variety.com](http://variety.com)
12. [vfxskills@creativeskillset.org](mailto:vfxskills@creativeskillset.org)

Ngày Tòa soạn nhận được bài: 14/9/2024; Ngày phản biện, đánh giá: 29/9/2024  
Ngày chấp nhận đăng: 12/10/2024; Ngày đăng: 7/12/2024