

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI

ĐỖ THANH HẢI

NGHỆ THUẬT KỂ CHUYỆN
PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH

LUẬN ÁN TIẾN SỸ NGHỆ THUẬT

HÀ NỘI - 2026

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHÁU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI

ĐỖ THANH HẢI

NGHỆ THUẬT KỂ CHUYỆN
PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH

LUẬN ÁN TIẾN SỸ NGHỆ THUẬT
LÝ LUẬN VÀ LỊCH SỬ ĐIỆN ẢNH, TRUYỀN HÌNH
MÃ SỐ: 9 21 02 31

NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC
GS., TS. TRẦN THANH HIỆP

HÀ NỘI - 2026

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan luận án với đề tài *Nghệ thuật kể chuyện phim truyện truyền hình* là công trình nghiên cứu của tôi, được thực hiện dưới sự hướng dẫn của GS., TS. Trần Thanh Hiệp và giúp đỡ của nhiều nhà nghiên cứu chuyên môn nghệ thuật điện ảnh – truyền hình khác.

Các trích dẫn sử dụng trong luận án có nguồn gốc, được chú thích rõ ràng, Các kết quả nghiên cứu trong luận án do tôi nghiên cứu trung thực, khách quan và chưa công bố trong bất kỳ nghiên cứu nào.

Tôi xin chịu trách nhiệm với lời cam đoan này.

Hà Nội, ngày tháng 3 năm 2026

Nghiên cứu sinh

Đỗ Thanh Hải

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

GS.	Giáo sư
NCS.	Nghiên cứu sinh
NXB.	Nhà xuất bản
pg.	page (tiếng Anh: trang)
tr.	Trang
TS.	Tiến sỹ

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

MỞ ĐẦU	1
1. Lý do lựa chọn đề tài	1
2. Mục đích nghiên cứu	2
3. Đối tượng nghiên cứu	3
4. Phạm vi nghiên cứu	3
5. Câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu	4
6. Nhiệm vụ nghiên cứu	5
7. Phương pháp nghiên cứu	5
8. Tính mới của nghiên cứu	6
9. Ý nghĩa khoa học và đóng góp thực tiễn của nghiên cứu	6
10. Bố cục của luận án	7
TỔNG QUAN TÀI LIỆU NGHIÊN CỨU	8
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA LUẬN ÁN	21
1.1. Kể chuyện điện ảnh - truyền hình	21
1.1.1. Khái niệm về kể chuyện điện ảnh – truyền hình.....	21
1.1.2. Sự khác nhau giữa trần thuật văn học và kể chuyện điện ảnh	24
1.2. Cốt truyện và nhân vật trong kể chuyện điện ảnh - truyền hình	25
1.2.1. Khái niệm cốt truyện.....	25
1.2.2. Một số kiểu cốt truyện chính.....	27
1.2.3. Công cụ cốt truyện	30
1.2.4. Các cách triển khai cốt truyện.....	33
1.2.5. Khái niệm về nhân vật.....	35
1.2.6. Mối quan hệ nhân vật và cốt truyện.....	35
1.3. Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình	38
1.3.1. Khái lược về kể chuyện phim điện ảnh cổ điển và đương đại.....	38
1.3.2. Đặc điểm của kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình.....	40

1.4. Lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm và Kết nối với nhân vật	46
1.4.1. Lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm.....	46
1.4.2. Lý thuyết Kết nối nhân vật.....	52
1.4.3. Sự tác động của khán giả vào quá trình kể chuyện phim.....	63
1.5. Khung phân tích (Analytical Framework)	65
Tiểu kết chương	66
Chương 2: CỐT TRUYỆN, NHÂN VẬT VÀ CÁCH KỂ CHUYỆN PHỨC TẠP PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH	68
2.1. Kể chuyện với các mạch truyện bên xoắn, tuyến truyện được thúc đẩy bởi nhân vật trong phim <i>Biên chất</i>	68
2.1.1. Cách kể chuyện và cấu trúc của phim.....	68
2.1.2. Triển khai cốt truyện và các công cụ cốt truyện sử dụng trong phim...	71
2.1.3. Nhân vật và các xung đột nhân vật trong phim	74
2.2. Kể chuyện với tuyến truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện trong phim <i>Truy tìm chứng cứ</i>	79
2.2.1. Cách kể chuyện với cấu trúc phân tán trong phim.....	79
2.2.2. Sử dụng cốt truyện đường cong Fichtean trong kể chuyện	82
2.2.3. Triển khai cốt truyện và các công cụ cốt truyện trong phim	85
2.2.4. Nhân vật và xung đột nhân vật trong phim.....	87
2.3. Kể chuyện từ giữa đan xen quá khứ - hiện tại trong phim <i>Trần Tình lệ</i>	88
2.3.1. Cách kể chuyện và cấu trúc phim.....	90
2.3.2. Kiểu cốt truyện sử dụng trong kể chuyện	91
2.3.3. Triển khai cốt truyện và công cụ cốt truyện sử dụng trong phim.....	91
2.3.4. Nhân vật và xung đột nhân vật trong phim.....	93
2.4. Kể chuyện trong phim truyện truyền hình Việt Nam	96
2.4.1. Kể chuyện với các tuyến truyện song song phim <i>Bí mật Tam giác vàng</i> ...	97
2.4.2. Kể chuyện với chia đôi giai đoạn trong phim <i>Quỳnh búp bê</i>	106
Tiểu kết chương	113

Chương 3: KẾT NỐI KHÁN GIẢ VỚI PHIM TRONG KỂ CHUYỆN PHỨC TẠP PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH.....	116
3.1. Kết nối khán giả trong kể chuyện phức tạp nhiều cốt truyện đan xen... 116	116
3.1.1. Kết nối bằng đa cốt truyện và các “cú vạy” trong phim <i>Biến chất</i>	116
3.1.2. Kết nối bằng khoảng trống cho giả thuyết và suy luận của khán giả trong phim <i>Truy tìm chứng cứ</i>	120
3.1.3. Cách kể ẩn – hiện với độ trễ để kết nối khán giả trong phim <i>Trần Tình Lệnh</i> ...	123
3.2. Kết nối của các nhân vật trong phim với khán giả	125
3.2.1. Sự kết nối với nhân vật trong phim ẩn tượng và sâu sắc	125
3.2.2. Tạo kết nối bằng các nhân vật phản anh hùng	130
3.3. Kết nối khán giả trong phim <i>Bí mật Tam giác vàng</i> và <i>Quỳnh búp bê</i>... 139	139
3.3.1. Kết nối qua kể chuyện có nội dung mở trong phim <i>Bí mật Tam giác vàng</i>	140
3.3.2. Kết nối bằng các thủ pháp đặc thù trong phim <i>Quỳnh búp bê</i>	147
3.3.3. Tồn tại trong kể chuyện <i>Bí mật Tam giác vàng</i> và <i>Quỳnh búp bê</i>	154
3.4. Để phim truyền hình Việt Nam gắn kết hơn với khán giả và làm tốt chức năng của mình.....	158
Tiểu kết chương	161
KẾT LUẬN	164
TÀI LIỆU THAM KHẢO	170
PHIM MỤC.....	185
DANH MỤC CÁC BÀI BÁO ĐÃ CÔNG BỐ.....	187

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Phim là sản phẩm của nghệ thuật điện ảnh, phản ánh hiện thực xã hội bằng kể chuyện. Thể loại phim không hư cấu (*non - fiction film*), gọi là phim tài liệu. Thể loại phim hư cấu (*fiction film*), gọi là phim truyện. Đây là hai thể loại phim chính của điện ảnh và trong mỗi thể loại này có nhiều loại phim khác nhau.

Về phương diện lý luận và như trần thuật văn học, lý thuyết Kể chuyện điện ảnh (*film narratology*) đề cập đến các yếu tố chính là cốt truyện (*plot*), nhân vật (*character*), điểm nhìn kể chuyện (*point of view*), dàn dựng (*setting*) và chủ đề (*theme*). Các yếu tố này liên kết chặt chẽ với nhau tạo nên nội dung của câu chuyện kể và cách kể chuyện. Trong đó, cốt truyện và nhân vật giữ vai trò đặc biệt quan trọng, làm nên nội dung và cả cách kể câu chuyện kể.

Các bộ phim truyện được chiếu trong rạp thường có thời lượng khoảng từ 90 phút đến 180 phút (có những bộ phim có thời lượng lớn hơn), được gọi là phim điện ảnh. Các bộ phim truyện được phát trên sóng truyền hình, hay nền tảng số, xem bằng vô tuyến truyền hình hay thiết bị di động có thời lượng dài và chia thành nhiều phần nhỏ (tập) được gọi là phim truyện truyền hình. Về bản chất, hai loại phim truyện này giống nhau vì cùng sử dụng ngôn ngữ điện ảnh để kể chuyện, phản ánh hiện thực bằng hư cấu, cùng được chế tác bằng các thiết bị kỹ thuật, với quy trình sáng tạo và sản xuất căn bản là giống nhau. Tuy nhiên, cách khán giả tiếp nhận các loại phim này lại là khác nhau. Với phim truyện điện ảnh thì tiếp nhận tại rạp, trên màn ảnh lớn. Còn phim truyện truyền hình thì tiếp nhận tại nhà riêng, trên màn ảnh nhỏ hoặc thiết bị di động.

Do độ dài lớn, được chia ra thành nhiều phần nhỏ nên trong kể chuyện phim truyện truyền hình cách xây dựng và sử dụng cốt truyện, nhân vật cũng như sử dụng các yếu tố kể chuyện khác có khác với kể chuyện phim truyện điện ảnh. Cách kết nối của khán giả với phim truyện truyền hình cũng khác với cách kết nối của họ với phim truyện điện ảnh.

Ra đời khá muộn, những năm đầu thập kỷ 90 của thế kỷ trước, lúc đó, phim truyện truyền hình Việt Nam là những bộ phim có cách kể của phim truyện điện ảnh, với thời lượng từ 75 – 85 phút, được sản xuất bằng các thiết bị, vật tư truyền hình (băng từ, máy quay *video*, dựng tuyến tính trên bàn dựng điện tử...), phát trên sóng truyền hình và xem trên vô tuyến. Ngày nay, phim truyện truyền hình nước ta đã khá phát triển với nhiều đề tài, chủ đề, được chia thành những tập nhỏ và sản xuất bằng các thiết bị hiện đại. Trong chừng mực nào đó, những bộ phim này đã thỏa mãn nhu cầu của khán giả xem phim.

Là đạo diễn trực tiếp làm phim truyện truyền hình, nghiên cứu sinh mong muốn nghiên cứu cách sử dụng cốt truyện, xây dựng nhân vật, cách kể chuyện và kết nối với khán giả trong kể chuyện loại phim này, để làm ra những bộ phim hay, thỏa mãn nhu cầu của khán giả xem phim. Vì thế, nghiên cứu sinh lựa chọn đề tài *Nghệ thuật kể chuyện phim truyện truyền hình* để nghiên cứu và viết luận án tiến sĩ.

Về cả lý thuyết và thực tiễn, phim truyện truyền hình được chia thành bốn loại. Đó là phim hợp tuyển (*anthology series*), mỗi tập là một câu chuyện; phim nhiều tập (*episodic series*) chung câu chuyện, nhưng mỗi tập là một phần riêng; phim nhiều tập (*episodic serial*) pha trộn giữa dài tập và từng tập; phim truyện dài kỳ (*serial*) đan xen cốt truyện dài và ngắn hạn. Các loại phim này đều có đặc điểm chung là thời lượng dài và được chia thành những tập nhỏ, đưa đến khán giả qua các kênh truyền hình, hay nền tảng số... và xem trên vô tuyến hay thiết bị di động, như đã nói ở trên. Vì thế, trong nghiên cứu và luận án này, cụm từ “phim truyện truyền hình” là bao hàm các loại phim trên.

2. Mục đích nghiên cứu

- Sử dụng lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*, cùng một số lý thuyết liên quan khác để nghiên cứu áp dụng vào kể chuyện của phim truyện truyền hình, tìm ra đặc điểm và cách kể chuyện loại phim này.
- Tìm kiếm bài học cho sáng tác và sản xuất phim truyện truyền hình Việt

Nam nhằm đáp ứng yêu cầu về sự phong phú của đề tài, nội dung, nghệ thuật, văn hóa dân tộc, tuyên truyền mặt tốt đẹp, tích cực của xã hội..., thỏa mãn nhu cầu của khán giả trong nước.

3. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của luận án là hai yếu tố quan trọng tạo nên nội dung câu chuyện, đó là *cốt truyện* và *nhân vật* và cách kể chuyện phim truyện truyền hình. Cụ thể là:

- (1) Các kiểu cốt truyện có trong kể chuyện điện ảnh, sử dụng các kiểu cốt truyện, các công cụ cốt truyện này trong kể chuyện phim truyện truyền hình;
- (2) Cách xây dựng nhân vật, nhóm nhân vật và mâu thuẫn, xung đột của các nhân vật trong kể chuyện phim truyện truyền hình;
- (3) Cách kể chuyện phim truyện truyền hình phổ biến: Cách kể phức tạp, phân phân tán với nhiều cốt truyện và nhiều nhân vật;
- (4) Kết nối phim với khán giả: Qua các yếu tố có trong phim như cốt truyện, nhân vật, mâu thuẫn, xung đột và các yếu tố kể chuyện khác để tạo ra sự gắn kết với khán giả;

4. Phạm vi nghiên cứu

Các yếu tố tham gia kể chuyện điện ảnh - truyền hình gồm *cốt truyện*, *nhân vật*, *điểm nhìn kể chuyện*, *dàn dựng* và *chủ đề*. Chúng liên kết với nhau trong cấu trúc câu chuyện và cách kể với các vai trò khác nhau.

Do yếu tố cốt truyện và nhân vật có vai trò đặc biệt quan trọng trong kể chuyện phim điện ảnh - truyền hình và vì đặc điểm cấu trúc kể chuyện của loại phim truyện truyền hình, nên luận án tập trung nghiên cứu: (1) Cốt truyện (khái niệm, cách sử dụng các kiểu cốt truyện phức tạp, các công cụ cốt truyện trong kể chuyện phim truyện truyền hình); (2) Nhân vật (khái niệm, cách sử dụng nhân vật, nhóm nhân vật, các hành động, mâu thuẫn, xung đột của họ); (3) Cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình với nhiều cốt truyện và nhiều nhân vật, cùng liên hệ giữa các yếu tố này; (4) Tìm hiểu, phân tích và làm rõ

các yếu tố kết nối phim truyện truyền hình với khán giả xem phim.

Luận án phân tích một số bộ phim truyện truyền hình của nước ngoài và Việt Nam để làm rõ, cũng như minh chứng cho các vấn đề đặt ra trong nghiên cứu. Đó là các bộ phim: *Biến chất* (*Breaking Bad*, Vince Gilligan, 2008 - 2013) của Mỹ với cách kể tuyến tính năm hồi; *Truy tìm chứng cứ* (*Unforgotten*, Andy Wilson, 2015 – 2021), của Anh có cách kể phân tán; *Trần Tình Lệnh* (*The Untamed*, Trịnh Vĩ Văn và Trần Gia Lâm, 2019) của Trung Quốc, với cách kể bắt đầu từ giữa và truyện lồng truyện; *Bí mật Tam giác vàng* (Nguyễn Dương, 2013) có cách kể các tuyến truyện song song; *Quyền búp bê* (Mai Hồng Phong, 2018) với cách kể chuyện chia đôi giai đoạn. Đây là một số cách kể phức tạp với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật đan xen, tạo sự phức tạp của nội dung câu chuyện, được sử dụng trong phim truyện truyền hình.

Các bộ phim này cũng được dùng để phân tích, minh chứng nhằm làm rõ sự kết nối với khán giả về cả câu chuyện và nhân vật.

5. Câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu

5.1. Câu hỏi nghiên cứu

- Câu hỏi 1: Cốt truyện, nhân vật trong kể chuyện điện ảnh được sử dụng để xây dựng nội dung câu chuyện và kể chuyện phim truyện truyền hình như thế nào?

- Câu hỏi 2: Bằng những cơ chế kể chuyện phức tạp với sử dụng cốt truyện và nhân vật như thế nào, để phim truyện truyền hình tạo ra cũng như duy trì được sự kết nối với khán giả?

5.2. Giả thuyết nghiên cứu

Phim truyện điện ảnh và phim truyện truyền hình là hai loại phim đều sử dụng ngôn ngữ điện ảnh (hình ảnh, âm thanh, *montage*) để kể câu chuyện, phản ánh hiện thực bằng hư cấu, nhưng khác nhau ở thời lượng, cách thức mang phim đến với khán giả. Việc áp dụng và sáng tạo các nguyên tắc kể chuyện phức tạp của điện ảnh, đặc biệt trong xây dựng cốt truyện đa tuyến và đa nhân vật là then chốt để tạo nên những tác phẩm truyền hình (cả phim truyện truyền

hình Việt Nam) có sức hút và chiều sâu, từ đó tạo sự kết nối với khán giả.

Để có được bộ phim truyện truyền hình đáp ứng đầy đủ các nguyên tắc kể chuyện phức tạp trong điện ảnh và kết nối được với khán giả, những người làm phim cần phải hiểu rõ và biết áp dụng những vấn đề lý luận về kể chuyện điện ảnh, cốt truyện, nhân vật, kết nối khán giả và các yếu tố kể chuyện khác trong sáng tạo và sản xuất loại phim này.

6. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Hệ thống một số vấn đề lý luận có liên quan đến nghiên cứu, như cốt truyện, nhân vật trong lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh - truyền truyền hình*, triển khai cốt truyện, lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm (Reception theory in film)*, lý thuyết *nhận thức (Cognitive theory)*, lý thuyết *Kết nối với nhân vật từ trải nghiệm*, cùng các lý thuyết có liên quan khác... Từ đó, xây dựng cơ sở lý luận cho nghiên cứu.

- Trên cơ sở lý thuyết kể chuyện, cùng các lý thuyết liên quan đến nghiên cứu, phân tích cách kể chuyện trong một số bộ phim truyện truyền hình tiêu biểu của nước ngoài và Việt Nam ở phương diện cốt truyện, nhân vật.

- Làm rõ cách thức tạo kết nối của phim truyện truyền hình với khán giả qua yếu tố cốt truyện và yếu tố nhân vật trong các bộ phim.

7. Phương pháp nghiên cứu

Để giải quyết nhiệm vụ trên, các phương pháp nghiên cứu được sử dụng là:

7.1. Sử dụng *Lý thuyết Kể chuyện điện ảnh – truyền hình*, các lý thuyết liên ngành khác như *Lý thuyết tiếp nhận trong phim*, *Lý thuyết nhận thức*, *Lý thuyết kết nối với nhân vật từ trải nghiệm*, cùng những lý thuyết liên quan khác...

7.2. Phương pháp phân tích, tổng hợp so sánh kể chuyện phim điện ảnh và kể chuyện phim truyền hình nhiều tập; Giữa nhân vật trong văn học với nhân vật trong phim để có thể đánh giá và chứng minh quá trình sử dụng cốt truyện để xây dựng câu chuyện và nhân vật trong kể chuyện phim truyện truyền hình.

7.3. Các thao tác cụ thể như tìm kiếm, tra cứu, đọc tài liệu, xem phim, phân

tích phim, phân tích, tổng hợp, khái quát các vấn đề có trong nghiên cứu.

8. Tính mới của nghiên cứu

(1) Chỉ ra hướng lý thuyết kể chuyện điện ảnh - truyền hình, hiện chưa được nghiên cứu đầy đủ tại Việt Nam, dù lý thuyết này đã hình thành và phát triển mạnh ở nước ngoài, với sự đóng góp của nhiều nhà nghiên như Chatman, David Bordwell, Kristin Thompson, Raymond William, John Ellis, Jason Mittell... Nghiên cứu chuyên sâu kể chuyện phim truyện truyền hình trên nền tảng lý thuyết kể chuyện phức tạp điện ảnh, lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm và lý thuyết kết nối người xem... Đây là nghiên cứu cần thiết và chưa có công trình nghiên cứu tương tự nào ở nước ta.

(2) Nghiên cứu áp dụng lý thuyết kể chuyện phức tạp điện ảnh vào kể chuyện phim truyện truyền hình với hai yếu tố quan trọng là *cốt truyện* và *nhân vật*. Sử dụng lý thuyết *Tiếp nhận trong phim*, lý thuyết *Nhận thức*, lý thuyết *Kết nối với nhân vật từ trải nghiệm* để nghiên cứu kết nối với khán giả. Phân tích một số bộ phim truyện truyền hình với những cách kể chuyện khác nhau và cách kết nối với khán giả.

(3) Sử dụng lý thuyết kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình để phân tích kể chuyện của hai bộ phim truyền hình *Bí mật Tam giác vàng* và *Quỳnh búp bê*. Đây là hai bộ phim vừa đáp ứng được cách kể phức tạp khác nhau của loại phim này, vừa thỏa mãn yêu cầu kết nối với khán giả trên cơ sở lý thuyết đã trình bày, phân tích và làm rõ.

(4) Tiếp cận nguyên tắc đưa phim truyện truyền hình đến với khán giả trên sóng truyền hình và nền tảng kỹ thuật số của Việt Nam, nhằm vừa đáp ứng nhu cầu của họ, vừa đáp ứng yêu cầu đặc thù là cơ quan báo chí của truyền hình nước ta.

9. Ý nghĩa khoa học và đóng góp thực tiễn của nghiên cứu

9.1. Ý nghĩa khoa học

Phân tích, làm rõ một số vấn đề lý luận về kể chuyện phim truyện truyền

hình. Trên cơ sở đó, góp phần xây dựng cơ sở lý luận cho cách kể chuyện loại phim này nói chung và các đặc thù trong kể chuyện loại phim này ở nước ta.

9.2. Đóng góp thực tiễn

Kết quả của nghiên cứu có thể sử dụng để làm tài liệu tham khảo trong giảng dạy, học tập ở các trường đào tạo làm phim truyện điện ảnh và phim truyện truyền hình, cũng như các cơ sở sáng tác, sản xuất loại phim này.

10. Bố cục của luận án

Ngoài phần mở đầu, tổng quan nghiên cứu, kết luận, tài liệu tham khảo, các bài báo có liên quan đến nghiên cứu đã được công bố, nội dung luận án được bố cục thành ba chương, giải quyết các vấn đề sau:

Chương 1: Cơ sở lý luận của đề tài

Nội dung của chương là trình bày một số vấn đề của lý thuyết về trần thuật văn học, kể chuyện trong điện ảnh, kể chuyện trong phim truyện truyền hình; Các khái niệm về cốt truyện, nhân vật trong kể chuyện phim truyện truyền hình; Các yếu tố tạo ra kết nối của khán giả với phim truyện truyền hình.

Chương 2: Cốt truyện, nhân vật và kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình

Nội dung chương làm rõ và phân tích cốt truyện, nhân vật và cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình qua phân tích cách kể chuyện này trong một số bộ phim của nước ngoài và Việt Nam.

Chương 3: Kết nối khán giả trong kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình

Nội dung của chương phân tích các yếu tố kết nối phim với khán giả từ việc kể chuyện phức tạp phim tác động vào khán giả và họ tác động lại vào phim, qua những người sản xuất.

Bàn về nguyên tắc để đưa phim truyện truyền hình đến với khán giả qua các kênh sóng của hệ thống truyền hình và các nền tảng kỹ thuật số ở Việt Nam.

TỔNG QUAN TÀI LIỆU NGHIÊN CỨU

Narratology (tiếng Anh), trong văn học được hiểu (dịch) là *trần thuật* hay *tự sự*, còn trong điện ảnh và truyền hình, *narratology* lại được hiểu (dịch) là *kể chuyện*. Trong tổng quan này, cũng như trong luận án thuật ngữ *narratology* sẽ được hiểu (dịch) phù hợp với loại hình mà nội dung bàn luận đến.

Các tài liệu sử dụng, tham khảo trong quá trình nghiên cứu được phân loại theo các vấn đề đặt ra và được tóm lược theo từng vấn đề đó. Cụ thể như sau:

1. Nhóm tài liệu về lý thuyết Trần thuật văn học

Theo tác giả Susanna Onega và J.A.García Landa trong cuốn *Giới thiệu về tự sự học (Narratology: An Introduction)* [88], tác phẩm *Nghệ thuật thi ca (Poetics)* của Aristotle mang tính *trần thuật* và dù chỉ bàn luận về nghệ thuật bi kịch, nhưng có thể áp dụng đối với tất cả các thể loại có sử dụng cốt truyện.

Cuốn *Bản chất trần thuật: Bổ sung và mở rộng (The Nature of Narrative: Revised and Expanded)* [55] là nghiên cứu của các tác giả Robert Scholes, James Phelan và Robert Kellogg, trong đó trình bày lịch sử phát triển của *lý thuyết Trần thuật văn học*, cùng các di sản văn học nói, tạo nên các tác phẩm thi ca cổ như trường ca *Iliad* và *Odyssey*, đồng thời đưa ra cách phân loại trần thuật văn học, lịch sử phát triển các trường phái trần thuật từ thập niên 1970 đến nay.

Tác giả H. Porter Abbott, trong cuốn *Cambridge giới thiệu về trần thuật (The Cambridge Introduction to Narrative)* [13] đã trả lời các câu hỏi: *Trần thuật là gì? Nó hoạt động và định hình cuộc sống của chúng ta như thế nào?* Các khái niệm liên quan đến lý thuyết *Trần thuật văn học* cũng được trình bày từ định nghĩa, giới hạn, cách diễn dịch, cốt truyện, nhân vật... đến chuyển thể từ văn học sang các phương tiện thể hiện khác... cũng được trình bày trong cuốn sách.

Trong nghiên cứu *Đồng hành cùng lý thuyết Trần thuật (A Companion to Narrative Theory)* [51], James Phelan và Peter J. Rabinowitz biên tập, có các bài viết của Wayne C. Booth, Seymour Chatman, J. Hillis Miller, Gerald Prince... khái quát các khía cạnh của *Lý thuyết Trần thuật*, từ lịch sử phát triển

đến kể chuyện điện ảnh, thậm chí cả kể chuyện trong kĩ nguyên số.

Ở Việt Nam, trần thuật văn học là lĩnh vực nghiên cứu được quan tâm. Có thể kể ra tên các nhà nghiên cứu lĩnh vực trần thuật học như Trần Đình Sử, Phương Lưu, Lại Nguyên Ân, Lê Nguyên Cẩn, Đặng Anh Đào, Lã Nguyên, Đào Tuấn Ảnh, Cao Kim Lan, v.v... Có một số cuốn sách về trần thuật học văn học đã được xuất bản. Cuốn *Lý luận Văn học* [7], Phương Lưu chủ biên, với 4 chương nghiên cứu về tiếp nhận văn học và cốt truyện, giới thiệu chung về lý thuyết trần thuật, cốt truyện, nhân vật và sự kiện, cũng như sự tương tác của chúng trong trần thuật văn học. Trong các nghiên cứu *Tác giả hàm ẩn trong tu từ học tiểu thuyết* [4], *Ma thuật của trần thuật: Tự sự học và những diễn giải văn học Việt Nam hiện đại* [5], *Tu từ học tiểu thuyết, một phương pháp tiếp cận đầy tiềm năng* [83], tác giả Cao Kim Lan phân tích khái niệm *tu từ học* tiểu thuyết, về cách tiếp khái niệm này trong văn học, để thuyết phục độc giả tin vào một điều gì đó...

2. Nhóm tài liệu bàn về lý thuyết Kể chuyện điện ảnh - truyền hình

Các nghiên cứu về *Kể chuyện điện ảnh* tạo cơ sở cho kể chuyện phim truyền truyền hình về cơ bản vẫn dựa trên nền tảng trần thuật văn học. Các nhà lý luận điện ảnh đã có những nghiên cứu, chỉ ra chỗ giống và khác giữa trần thuật văn học (sử dụng ngôn từ) với kể chuyện điện ảnh (sử dụng hình ảnh, âm thanh, *montage*).

Trong nghiên cứu *Điều tiểu thuyết làm được mà phim không và ngược lại (What Novels Can Do That Films Can't and Vice Versa)* [70], Chatman Seymour chỉ ra sự khác biệt giữa trần thuật văn học và kể chuyện điện ảnh. Trần thuật văn học là bằng ngôn từ. Còn kể chuyện phim thì bằng hình ảnh, kết hợp với lời nói... [70, pg. 124 - 140]. Về kể chuyện điện ảnh, Chatman đưa ra khái niệm *câu chuyện* (*story*) và *diễn ngôn* (*discourse*) trong cuốn *Câu chuyện và Diễn ngôn: Cấu trúc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim (Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film)* [26], cùng cuốn *Đến với thuật ngữ: Nguyên tắc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim (Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film)* [27]. Theo ông, *câu chuyện* là trình tự của hàng loạt sự kiện, còn *diễn ngôn*

là *cách kể câu chuyện*. Có thể sắp xếp lại trình tự các sự kiện, tạo ra các hiệu ứng khác nhau, làm nên sức hút của câu chuyện.

Trong cuốn *Ngôn ngữ điện ảnh: Ký hiệu học điện ảnh (Film A Semiotics of The Cinema)* [44], Christian Metz đã bàn về cách tiếp cận điện ảnh như *một ấn tượng thực tại khách quan*. Câu hỏi: *Ký hiệu học điện ảnh là ngôn ngữ hay hệ thống ngôn ngữ?* và ý nghĩa của các tác phẩm hư cấu đã có trong cuốn sách.

Trong cuốn *Chủ nghĩa cổ điển hiện đại trong truyền hình nhiều kỳ đương đại (Modern Classicism in Contemporary Serialized Television)* [59], Tom Slootweg đề cập đến Metz và khái niệm *Ký hiệu học điện ảnh* của ông. Theo Tom Slootweg, Metz dùng khái niệm *diễn dịch (diegesis - trần thuật, kể lại)* làm cơ sở cho lý thuyết có liên quan đến chất lượng phim gồm lời kể, không gian, trình tự thời gian hư cấu, ẩn dụ và những hàm ý (về nhận thức và cảm xúc) mang đến cho khán giả [59, pg. 8], cũng như cách thức truyền tải thông tin trong phim.

Trong cuốn *Thi pháp điện ảnh (Poetics of Cinema)* [18], David Bordwell đề xuất khái niệm “không gian ba chiều trong kể chuyện điện ảnh”. Theo ông, trong văn học câu chuyện được “kể lại” bằng ngôn từ, nhưng lại được “diễn ra” ở kịch, điện ảnh, nhạc vũ kịch, truyền hình, v.v.... “Không gian ba chiều trong kể chuyện điện ảnh” gồm: (1) Cốt truyện (*plot*) là sự sắp xếp các yếu tố câu chuyện, trong đó có hành động, lời thoại, v.v...; (2) Thế giới câu chuyện (*story world*) là các tác nhân, các tình huống xung quanh nó; (3) Cách kể (*Narration*) là cách dịch chuyển thông tin theo thời gian diễn biến câu chuyện [18, pg. 91]. Trong cuốn *Kể chuyện trong phim truyện (Narration in The Fiction Film)* [16], David Bordwell đưa ra nguyên lý kể chuyện của thể loại phim này. Dựa trên cấu trúc kể chuyện, khái niệm *cốt truyện (syuzet)* là sự sắp xếp thực tế, trình bày câu chuyện trong phim và *câu chuyện (fabula)* là mô hình mà tác giả tạo ra qua các giả định và suy luận của khán giả đưa ra. Kể chuyện là tìm kiếm các liên kết nhân - quả, hoặc với không gian, hoặc với thời gian, hình thành cấu trúc hình ảnh, âm thanh, tạo ra những suy luận của khán giả. Từ đó, *kể chuyện trong phim truyện là quá trình cốt truyện và*

cách kể của bộ phim tương tác với nhau, đưa ra các chỉ dấu cũng như dẫn dắt cách xây dựng câu chuyện của khán giả.

Trước những ý kiến cho rằng trong cách kể chuyện của phim Hollywood mới, câu chuyện không còn tuân theo cấu trúc theo *logic* nhân - quả, liên kết lỏng lẻo, không thúc đẩy tâm lý nhân vật và chỉ cần các cảnh ngoạn mục, các hiệu quả đặc biệt cùng các diễn viên “ngôi sao”..., thì trong cuốn *Kể chuyện trong phim Hollywood mới: Hiểu về kỹ thuật kể chuyện phim kinh điển (Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique)* [60], Kristin Thompson lại cho rằng dù có những thay đổi, nhưng cấu trúc câu chuyện, cách kể chuyện của *Hollywood mới* vẫn không khác nhiều [60, pg. 11]. Bà cũng đưa ra lý luận của kể chuyện điện ảnh với nhiều cốt truyện (*multiple plot - line*), nhiều nhân vật và nhiều mục tiêu.

Trong cuốn *Kể chuyện trong phim điện ảnh và truyền hình (Storytelling in Film and Television)* [61], Kristin Thompson cũng có nghiên cứu liên quan đến kể chuyện phim truyện truyền hình. Theo bà, động lực thúc đẩy câu chuyện trong loại phim này là cách *kể chuyện phân tán*, với nhiều tuyến cốt truyện đan xen.

Warren Buckland và Thomas Elsaesser trong cuốn *Phim giải đố: Cách kể chuyện phức tạp trong điện ảnh đương đại (Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema)* [20] của mình lại cho rằng từ những năm 1990, cách kể chuyện phim đã thay đổi và hai tác giả này đề xuất khái niệm *kể chuyện giải đố (puzzle narratives)*.

Với sự phát triển của công nghệ làm phim điện ảnh, hướng nghiên cứu để tạo nền móng cho lý thuyết kể chuyện phim truyện truyền hình được hình thành và phát triển, với nhiều sách và tài liệu bổ ích, thú vị.

Trong cuốn *Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyện truyền hình nhiều tập (The Plot Twist in TV Serial Narratives)* [85], tác giả Héctor J. Pérez đưa ra khái niệm *cốt truyện vặn (plot twist)* dùng để kể chuyện trong loại phim này, cũng như cách tạo ra các tình tiết bất ngờ để “đánh lừa” khán giả, tạo ra những cú “xoắn”

(twist) làm họ bất ngờ và ngạc nhiên.

Theo Jason Mittell, *kể chuyện phức tạp* đang được sử dụng nhiều trong phim truyền hình. Trong cuốn *Kể chuyện phức tạp trong truyền hình đương đại Mỹ* (*Narrative Complexity in Contemporary American Television*) [47], ông đưa ra quan niệm *Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình*. Ông cho rằng cách kể chuyện này giúp thể hiện diễn biến các tuyến truyện tập trung hơn và mối quan hệ giữa các nhân vật nổi bật hơn từ sự triển khai cốt truyện.

Tác giả Rasha Wadia Richards trong cuốn *Phim truyện truyền hình điện ảnh: Các phim dài tập đến với điện ảnh* (*Cinematic TV: Serial Drama Goes to the Movie*) [54] đã so sánh cách kể chuyện phim điện ảnh và phim truyện truyền hình, đưa ra khái niệm *tính điện ảnh của phim truyền hình*, hay còn gọi là *phim truyền hình điện ảnh* (*Cinematic TV*). Tác giả chứng minh phim truyện truyền hình học theo cách của phim điện ảnh ở nhiều phương diện, nên mang khá rõ đặc điểm của loại phim này.

Ở Việt Nam, chưa có các tài liệu viết về kể chuyện điện ảnh - truyền hình được viết bởi các tác giả người Việt, mà chủ yếu là các sách, tài liệu dịch của nước ngoài. Một số tài liệu đã được dịch như *Lịch sử điện ảnh: Dẫn luận* (*Film History: An Introduction*), 2 tập [1], [2], *Nghệ thuật điện ảnh: Dẫn luận* (*Film Art: An Introduction*) [3]... của hai tác giả David Bordwell và Kristin Thompson.

3. Nhóm tài liệu về Cốt truyện, Nhân vật trong Kể chuyện điện ảnh và Kể chuyện phức tạp phim truyện điện ảnh - truyền hình

Trong cuốn *Sổ tay của kể chuyện: Cốt truyện* (*The Living Handbook of Narratology: Plot*) [82], Karin Kukkonen định nghĩa: “Thuật ngữ ‘cốt truyện’ dùng để chỉ cách sắp xếp các sự kiện chính, hành động của các nhân vật trong câu chuyện và với cách sắp xếp này, tạo điều kiện thuận lợi cho việc xác định nguyên nhân - hậu quả của các hành động ấy” (The term ‘plot’ designates the ways in which the events and characters’ actions in a story are arranged and how this arrangement in turn facilitates identification of their motivations and

consequences) [82, pg. 1]. Theo đó, có những cách hiểu khác nhau về cốt truyện. Chẳng hạn, cốt truyện là khuôn mẫu tạo nên sự mạch lạc của câu chuyện, sự bố trí sắp xếp để câu chuyện chuyển dịch theo trình tự nhất định; hoặc là một cấu trúc dịch chuyển theo tư duy của người nhận (người đọc, khán giả), giúp hiểu các sự kiện, động cơ hành động của nhân vật, tạo ngạc nhiên, tò mò, hồi hộp...

Trong cuốn sách *Động lực kể chuyện: Thời gian, cốt truyện, cái kết và khung kể chuyện* (*Narrative Dynamics: Essay on Time, Plot, Closure and Frame*) [53], Brian Richardson chủ biên, có các bài viết về cốt truyện. Theo đó, nếu coi cốt truyện là “linh hồn” của câu chuyện thì nó phải được hoàn thiện, có qui mô nhất định, có phần mở đầu và cái kết không thể tùy tiện. Cốt truyện phải là thể thống nhất, không bị bất cứ sự cố nào làm thay đổi và những sự kiện làm nên nó phải liên kết với nhau, tạo sự phát triển câu chuyện. [53, pg. 65],

Theo nhà nghiên cứu Peter Brook, trong cuốn *Hiểu về cốt truyện: Thiết kế và ý định kể chuyện* (*Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*) [21], thì cốt truyện là cách thiết kế và ý tưởng của cách kể chuyện, những gì định hình nên câu chuyện dẫn dắt nó đi theo một hướng nhất định, hoặc tạo nên ý nghĩa của nó. Cốt truyện là nguyên lý mà theo đó, kể chuyện sẽ thiết lập nên mối quan hệ giữa câu chuyện và cách kể.

Theo David Brodwell, cốt truyện có thể “tung hứng” trật tự các sự kiện trong câu chuyện (*fabula*), cung cấp hình ảnh về ký ức xưa, hay tưởng tượng trong tương lai. Cốt truyện có thể xử lý độ dài câu chuyện, kéo dài hay rút gọn, hay nén thời lượng của các sự kiện. [18, pg. 17]

Trong cuốn *Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyện truyền hình dài tập* (*The Plot Twist in TV Serial Narratives*) [85], Héctor J. Pérez nghiên cứu về kiểu *cốt truyện xoắn* (*plot twist*) được sử dụng trong *kể chuyện phức tạp* của phim điện ảnh và phim truyện truyền hình. Tác giả chỉ ra các thành phần của kiểu *cốt truyện xoắn* trong phim truyện truyền hình: (1) Sự kiến tạo niềm tin cho khán giả trong quãng thời gian dài và thiết kế nhiều cốt truyện để đặt nền tảng cho sự bất ngờ,

hay bước ngoặt gây sững sốt; (2) Cấu trúc đa tuyến cốt truyện tự thân, tạo sự kiện kinh ngạc; (3) Sự thích ứng nhận thức, đánh giá sau sự kiện gây ngạc nhiên có liên quan đến kéo dài thời gian và cốt truyện đa tuyến. [85]

Kristin Thompson đề cập đến *tính tương hỗ* trong việc “mở” - “đóng” các tuyến cốt truyện của phim truyện truyền hình. Trong quá trình này, có các cốt truyện đan xen giữa cách kể chuyện tự thân khép kín, tạo sự hài hòa giữa các *tuyến cốt truyện (plotlines)*. Cách mở các tuyến cốt truyện giao nhau qua một số tập, thường kéo dài ở *một mùa (seasonal level)* hoặc ở *một mùa thành phần (sub-seasonal level)*. Nhờ vậy, hành động, sự kiện, vốn là một phần của mạch truyện mở bị kéo dài, trì hoãn hay tạm dừng, tự động duy trì trong thời gian dài hơn, giúp điều chỉnh cách phân tán mỗi nghi ngờ, sự hồi hộp cho khán giả. [60]

Theo Jason Mittell, trong *Cách kể chuyện phức tạp trong phim truyền hình đương đại Mỹ (Narrative Complexity in Contemporary American Television)* [46] thì *kể chuyện phức tạp* là nền tảng để diễn biến cốt truyện mang tính tập trung hơn, làm mối quan hệ với nhân vật mở ra từ sự phát triển của cốt truyện.

Trong cuốn *Các nhân vật và những cốt truyện của chúng (Characters and Their Plot)* [39], Patrick Colm Hogan cho rằng: “Mối quan hệ giữa các cốt truyện và các nhân vật rất phức tạp, bởi thực tế cả hai đều không mang tính riêng biệt và duy nhất mà tạo thành tuyến... Hơn nữa, các tuyến cốt truyện có liên quan đến các tuyến nhân vật. Một truyện tình, phải có những người tình. Một truyện ma, phải có con ma...” (The inter-relation of plots and characters is complicated by the fact that neither is wholly individual and unique. Both fall into patterns... Moreover, the patterns in plots are related to the patterns in characters. A love story has lovers. A ghost story has a ghost...) [39, pg. 132]. Theo ông, cấp độ liên kết giữa cốt truyện và nhân vật, dựa trên nền tảng thể loại của câu chuyện và đưa ra ba kiểu cốt truyện: lãng mạn, anh hùng, bi kịch. Theo đó, nguyên tắc phát triển cốt truyện sẽ tạo ra các chi tiết của từng câu chuyện.

Fotis Jannidis trong cuốn *Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ lý thuyết kể chuyện*

(*Character: The Living Handbook of Narratology*) [79], khái niệm nhân vật được định nghĩa: “Nhân vật là bản thể, được thể hiện bằng từ ngữ, hoặc mô phỏng trong thế giới câu chuyện, có thể là con người hoặc giống con người” (Character is a text-or media-based figure in a storyworld, usually human or human-like). Và “Thuật ngữ ‘nhân vật’ được dùng để nhận dạng những thành phần tham gia vào thế giới câu chuyện, được tạo ra bởi các phương tiện khác nhau, trái ngược với ‘con người’, những cá nhân tồn tại trong thế giới thực” (The term “character” is used to refer to participants in storyworlds created by various media... in contrast to “persons” as individuals in the real world). [79, pg. 1]

Tác giả Eder Jens và những người khác trong cuốn *Nhân vật trong những thế giới hư cấu: Hiểu được các hình tượng trong văn học, phim ảnh và các loại truyền thông khác* (*Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*) [31] đã trình bày lý luận về: (1) Nhân vật, nghiên cứu về sự khác nhau giữa nhân vật và người thật; (2) Cách thể hiện và tính cách hóa nhân vật; (3) Nhân vật và cốt truyện; (4) Tạo sự chấp nhận nhân vật về phương diện tâm lý trong văn học, phim ảnh và các loại hình khác.

Trong cuốn *Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Tiến triển của nhân vật và cách diễn giải câu chuyện* (*Reading people, Reading plot: Character progression and the interpretation of narrative*) [50], James Phelan cho rằng: (1) Phải xem xét nhân vật không tách rời cốt truyện và được xây dựng bằng mô phỏng (*mimetic*), thể hiện những tính cách có thật của con người; (2) Tổng hợp (*synthetic*), sáng tạo các đặc điểm, mang màu sắc hư cấu; (3) Chủ đề (*thematic*), chuyển tải một thông điệp có ý nghĩa nào đó. Theo tác giả, có kiểu nhân vật “tĩnh” (*static*) và kiểu nhân vật “động” (*dynamic*). Kiểu nhân vật “động” gây ấn tượng hơn với người tiếp nhận.

Richard Clark, trong nghiên cứu *Phân tích cấu trúc kể chuyện của Tzvetan Todorov* (*Tzvetan Todorov's “Structural Analysis of Narrative”*) [71], phân tích chi tiết cốt truyện phim bằng lý thuyết Cân bằng – Mất cân bằng. Nội dung lý

thuyết này dựa vào việc không gian hư cấu câu chuyện luôn “chuyển động” qua năm bước: (1) Trạng thái cân bằng, tức là mọi thứ đều như nó vẫn tồn tại; (2). Trạng thái cân bằng bị phá vỡ do sự kiện, tình huống hay mâu thuẫn xảy ra; (3) Sự nhận biết trạng thái mất cân bằng đang xảy ra của nhân vật; (4) Sự cố gắng hiệu chỉnh, cứu vãn để đưa về mọi thứ quay về trạng thái cân bằng; (5) Quay về trạng thái cân bằng mới. Cách kể chuyện như vậy phù hợp với “tính động” của cốt truyện.

Tác giả Christopher Booker, trong cuốn *Bảy cốt truyện cơ bản: Vì sao chúng ta kể chuyện (Seven Basic Plots: Why we tell stories)* [15], đưa ra khái niệm *siêu cốt truyện (metaplot)* với các giai đoạn: (1) Dự báo (*Anticipation stage*) nhân vật chuẩn bị thực hiện mục đích; (2) Hy vọng (*Dream stage*), các sự kiện bắt đầu xảy ra, nhân vật có chút thành công và hy vọng sẽ hoàn thành mục tiêu; (3) Thất bại (*Frustration stage*), nhân vật đối diện với kẻ thù và mất hy vọng; (4) Kinh hoàng (*nightmare stage*), mọi thứ trở nên tệ hại và nhân vật tuyệt vọng, tức là cao trào (*climax*) của cốt truyện; (5) Giải pháp (*resolution*), nhân vật vượt qua được mọi thách thức, đi đến thành công. Cuốn sách còn bàn đến vai trò nhân vật chính (nhân vật trung tâm) với số phận mà người đọc, khán giả chứng kiến sự phát triển câu chuyện, dẫn đến cái kết với sự nhận thức bản thân của nhân vật. Bảy kiểu cốt truyện đó là: (1) Chinh phục quái vật (*overcoming the monster*), phim *Hàm cá mập (Jaws)*; (2) Từ nghèo thành giàu (*rags to riches*), tiểu thuyết *Jane Eyre*; (3) Thực hiện mong muốn (*the quest*), phim *Chúa tể của chiếc nhẫn (The Lord of the Ring)*; (4) Phiêu lưu – mạo hiểm (*voyages and return*), phim *Peter Pan*; (5) Hài (comedy), phim hài *Đêm thứ mười hai, (Twelfth Night)*; (6) Bi (tragedy), phim *Anna Karenina*; (7) Đổi mới bản thân (*rebirth*), phim *Người đẹp và Quái thú (The Beauty and the Beast)*.

4. Nhóm tài liệu và sách bàn luận về lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm và Tạo sự kết nối với khán giả

Trong nghiên cứu *Hiểu về nhân vật (Understanding Character)* [74], Jens

Eder phân tích nhân vật dưới dạng *đồng hồ nhân vật* với bốn dạng thức: (1) Bản thể hư cấu (*fiction being*); (2) Sản phẩm sáng tạo (*artifact*); (3) Biểu tượng (*symbol*); (4) Dấu hiệu (*symptom*). Theo ông, “Nhân vật phim là bản thể hư cấu, với cuộc sống nội tâm nhận dạng được, tồn tại như sản phẩm sáng tạo, có chức năng giao tiếp...” (film characters as identifiable fictional beings with an inner life that exist as communicatively constructed artifacts...) [74, pg. 18]. Ông cho rằng, chức năng quan trọng của nhân vật phim là *giao tiếp, kết nối khán giả*.

Willem G. Weststeijn đã tổng kết các nghiên cứu lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm nhân vật* trong công trình *Bàn về lý thuyết nhận biết nhân vật (Toward a Cognitive Theory of Character)* [65] và lý giải vì sao nhân vật này hay nhân vật khác lại tác động, gây được ấn tượng với khán giả. Theo Willem, Chatman Seymour đã đưa ra *Lý thuyết mở về nhân vật* và chia câu chuyện thành ba thành phần: (1) Cốt truyện, tức là các sự kiện câu chuyện; (2) Nhân vật; (3) Sự dàn dựng, gọi bằng thuật ngữ “sự tồn tại” (*exist*). Trong khi đó, các nhà lý luận phê bình hình thức luận (*formalism*) và cấu trúc luận (*structuralism*) lại chỉ gắn nhân vật với cốt truyện. Trên thực tế, nhân vật là hình tượng mô phỏng (*mimetic*) người thật, nhưng đi qua trí tưởng tượng của tác giả, tạo nên tính hư cấu (nhân vật hư cấu). Khi xem phim, khán giả dần hình thành hình ảnh nhân vật bằng *tính cách hóa nhân vật (characterization)*, hành động của nhân vật trong câu chuyện. Họ còn dựa vào đặc điểm cá nhân để xây dựng hình ảnh và đặc điểm bên ngoài của nhân vật như vẻ ngoài, hành vi, cử chỉ liên quan đến nội tâm...

David Bordwel, trong *Kể chuyện trong phim truyện* [16], đã dẫn ra cách tạo nên câu chuyện dễ hiểu, dễ nhận dạng với khán giả. Đó là, cốt truyện cần tuân thủ những nguyên lý về tính *logic*, về thời gian và không gian. Quá trình nhận thức của khán giả sẽ dễ hơn khi cốt truyện khuyến khích họ tiếp cận với câu chuyện theo trình tự diễn biến nhân – quả. Cốt truyện đi theo thời gian kể

chuyện có khả năng tạo dựng câu chuyện để khán giả dễ nhận dạng.

Tác giả Murray Smith đã bàn luận về sự kết nối các nhân vật với người tiếp nhận trong các cuốn *Sự kết nối các nhân vật: Tiểu thuyết, cảm xúc và điện ảnh* (*Engaging Characters: Fiction, Emotion and Cinema*) [58] và *Kết nối nhân vật* (*Engaging Characters*) [56]. Đồng thời, ông đưa ra phân tích nhân vật, phân tích vai trò của nó trong trải nghiệm của người tiếp nhận, khám phá các thủ pháp được sử dụng để lôi kéo khán giả đến gần nhân vật.

Daniel Jerónimo Tobón trong nghiên cứu *Sự đồng cảm và sự cảm thông: Hai khuôn mẫu hiện đại kết nối nhân vật* (*Empathy and sympathy: Two contemporary models of character engagement*) [63] đã làm rõ ba khái niệm *sự nhận dạng* (*identification*), *sự đồng cảm* (*empathy*) và *sự cảm thông* (*sympathy*) với nhân vật, để có cơ sở bàn luận về kết nối nhân vật với người tiếp nhận.

Phân tích chuyên sâu về sự đồng cảm với nhân vật, tác giả Suzanne Keen, trong nghiên cứu *Lý thuyết về sự đồng cảm trong trần thuật* (*A Theory of Narrative Empathy*) [40] đã đưa ra cách phân biệt đơn giản mà dễ hiểu giữa *sự đồng cảm* và *sự cảm thông*. Tác giả nhận định sự đồng cảm của người sáng tạo thể hiện trong quá trình tạo dựng thế giới hư cấu và tạo hình nhân vật. Sự đồng cảm của người tiếp nhận, sẽ được tạo ra theo chuyển động của câu chuyện.

Theo *Lý thuyết nhận biết từ trải nghiệm* thì sự kết nối khán giả với tác phẩm là do *cảm xúc* (*emotion*) của các nhân vật trong câu chuyện và *phản hồi cảm xúc* (*emotion's response*) của khán giả gặp và phản hồi lại nhau. Tác giả Berys Gaut có bài viết *Sự nhận dạng và cảm xúc trong trần thuật phim* (*Identification and Emotion in Narrative Film*) [35] với những phân tích chi tiết về các kiểu nhận dạng (*kinds of identification*) nhân vật và cách làm cho các kiểu nhận dạng đó tạo nên kết nối cảm xúc với khán giả. Sự nhận dạng xuất hiện khi khán giả tưởng tượng rơi vào tình huống của nhân vật, đóng vai trò quan trọng trong việc lôi kéo phản hồi cảm xúc của họ.

Alberto N. Garcia ở nghiên cứu *Cảm xúc trong phim truyền hình đương*

đại (*Emotion in Contemporary TV series*) [33] với mong muốn làm rõ vai trò cảm xúc trong các phim truyện truyền hình. Ông cho rằng, về bản chất của cảm xúc gồm cả nhận thức, văn hóa, với sự phát triển cũng như thay đổi sinh lý học, tạo nên những khuynh hướng thực tế. Theo ông, phim truyện truyền hình có cách kể khác với phim truyện điện ảnh do liên quan đến thời gian. Đó là thời lượng của phim kéo dài và nhịp điệu phát sóng. Do sự kéo dài thời gian câu chuyện mà cảm xúc và sự quen thuộc của khán giả với các nhân vật khá bền vững, vì thế, mức độ tác động của các nhân vật lên sự cảm thông của khán giả tăng lên. Ưu thế của phim truyện truyền hình dài tập lôi kéo cảm xúc khán giả, kể cả với các nhân vật phản diện. Các nghiên cứu đã trình bày khá hợp lý về vai trò cảm xúc đối với nhân vật và phim truyền hình dài tập với đa dạng đề tài, vấn đề khác nhau. Trong nghiên cứu *Sự cảm thông với kẻ ác: Nhân vật phản diện được yêu thích trong phim truyền hình dài tập đương đại* (*Sympathy for the Devil: Adorable Antiheroes in Contemporary TV Series*) [77], Alberto N. Garcia, còn đưa ra luận điểm thú vị về sự cảm thông của khán giả đối với các nhân vật phản diện trong phim truyện truyền hình, đó là do đã tạo được “cấu trúc của sự cảm thông” (*structure of sympathy*) “buộc” khán giả cảm thông với các nhân vật, có tính cách phức tạp và còn có quan điểm đạo đức trái ngược với họ.

Như vậy, các nghiên cứu ở nước ngoài đã: (1) Xây dựng hệ thống lý thuyết kể chuyện (*narratology*) đa dạng và sâu rộng (Phát triển các khái niệm nền tảng về trần thuật, cốt truyện, nhân vật, cách kể chuyện (*discourse*), điểm nhìn, v.v...; phân tích sự khác biệt giữa trần thuật văn học (bằng ngôn từ) và kể chuyện điện ảnh (bằng hình ảnh, âm thanh, *montage*); (2) Phát triển lý thuyết kể chuyện điện ảnh và truyền hình (Đề xuất các mô hình kể chuyện như “không gian ba chiều”, phân biệt giữa câu chuyện (*story*) và cách kể câu chuyện, phân tích cấu trúc cốt truyện, các kiểu cốt truyện (tuyến tính, phi tuyến, đa tuyến, v.v.); nghiên cứu sâu về các yếu tố như *cốt truyện vặn* (*plot twist*), kể chuyện giải đố (*puzzle narrative*) và sự phức tạp trong kể chuyện truyền hình hiện đại; (3) Khai thác mối quan hệ

giữa cốt truyện và nhân vật (Xây dựng các lý thuyết về sự tương tác giữa cốt truyện và nhân vật, các kiểu nhân vật (tĩnh, động), các mô hình phát triển nhân vật, cùng vai trò của nhân vật trong việc tạo dựng ý nghĩa câu chuyện; (4) Lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm và kết nối khán giả (Phân tích cách khán giả nhận thức, đồng cảm, cảm thông với nhân vật. Các mô hình nhận dạng, đồng cảm, cấu trúc cảm thông. Nhấn mạnh vai trò của cảm xúc, sự phản hồi cảm xúc của khán giả đối với nhân vật và câu chuyện, đặc biệt trong phim truyện hình dài tập. Trong khi đó, ở nước ta, các nghiên cứu tương ứng mới ở mức: (1) Ứng dụng lý thuyết trần thuật vào văn học (tập trung vào nghiên cứu trần thuật trong văn học, tiếp nhận lý thuyết từ nước ngoài, phân tích các yếu tố như cốt truyện, nhân vật, sự kiện, tiếp nhận văn học); (2) Dịch thuật và giới thiệu lý thuyết nước ngoài (đa phần các tài liệu về kể chuyện điện ảnh - truyền hình là sách dịch, chưa có công trình nghiên cứu độc lập về lý thuyết kể chuyện phim truyện truyền hình Việt Nam); (3) Chưa có những nghiên cứu chuyên sâu lý thuyết kể chuyện phim truyện điện ảnh cũng như phim truyện truyền hình.

Vì vậy, trong luận án này: (1) Chỉ ra hướng nghiên cứu lý thuyết kể chuyện phim truyện điện ảnh và phim truyện truyền hình, hiện chưa được nghiên cứu sâu tại Việt Nam; (2) Nghiên cứu việc áp dụng lý thuyết kể chuyện phức tạp điện ảnh vào kể chuyện phim truyện truyền hình nước ngoài và Việt Nam; (3) Xác định nguyên tắc đưa phim truyện truyền hình đến với khán giả trên sóng truyền hình và nền tảng số của Việt Nam. Và đây cũng chính là những tính mới của nghiên cứu đã được đề xuất trong phần mở đầu.

Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA LUẬN ÁN

Nền móng của lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh - truyền hình* là lý thuyết *Trần thuật văn học*. Các nghiên cứu *Trần thuật văn học* đã phát triển từ thế kỷ XVIII, gắn với tên tuổi của các học giả như Roland Barthes, Claude Bremond, V. Propp, Tzvetan Todorov, B.V. Tomasepski, M.Bakhtin, O. Ludwig, Gérard Genette, F. K. Stanzel, K.Friedman, N. Friedman, C. Brooks...

Ra đời vào cuối thế kỷ XIX, điện ảnh từng bước phát triển và có diện mạo như ngày nay. Cùng với đó là sự phát triển các lý thuyết cơ bản và đặc biệt là lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*, với nhiều tên tuổi như Chatman Seymoyr, David Bordwell, Kristin Thompson, Christian Metz, Jens Eder, John Ellis, Jason Mittell, Alberto N. Garcia, Berys Gaut, James Phelan, Tom Slootweg, v.v....

Trên cơ sở các nghiên cứu về lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*, người ta đã khái quát 5 yếu tố cốt lõi, gồm: cốt truyện (*plot*), nhân vật (*character*), điểm nhìn kể chuyện (*point of view*), dàn dựng (*setting*) và chủ đề (*theme*) [102]. Đây cũng là những yếu tố có ảnh hưởng quan trọng đến cách xây dựng kết cấu câu chuyện, cách kể chuyện cũng như độ cuốn hút khán giả của phim.

Đề tài *Nghệ thuật kể chuyện phim truyền hình* tập trung vào hai yếu tố quan trọng nhất là *cốt truyện* và *nhân vật* trong kể chuyện điện ảnh cùng yếu tố *kết nối với khán giả*. Những lý thuyết, khái niệm cơ bản trên liên quan đến các vấn đề đặt ra và được trình bày trong chương *Cơ sở lý luận* này.

1.1. Kể chuyện điện ảnh – truyền hình

1.1.1. Khái niệm về Kể chuyện điện ảnh - truyền hình

Trong nghiên cứu *Lý thuyết Kể chuyện: Giới thiệu ngắn gọn (Narrative Theory: A Brief Introduction)* [96], tác giả Idmail S. Talib đã đưa ra định nghĩa tối giản thể hiện bản chất nhị nguyên (*dualistic*) của kể chuyện, dù là trong văn học hay các kiểu kể chuyện khác. Đó là “*kể cái gì và bằng cách nào*” (Fortunately, there is broad agreement on the dualistic nature of narrative: That it has a *what* and a *way*) [96, pg. 3]. Ví như,

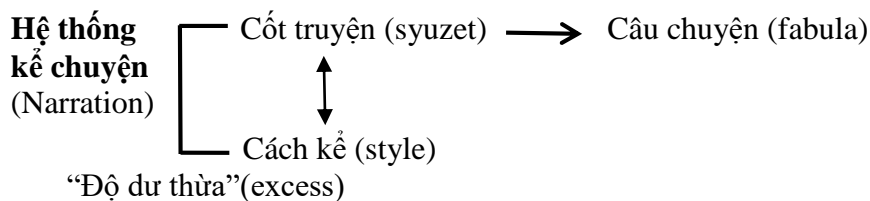
khi đã có đầy đủ nguyên vật liệu để xây dựng ngôi nhà mà ta thích. Ngôi nhà đó được xây theo cách ta muốn và có những kiểu dáng khác nhau, tùy theo ý tưởng của ta. Để kể một câu chuyện cũng cần có các chất liệu là các sự kiện, nhân vật, bối cảnh, tình huống, thời gian - không gian..., nhưng bố trí sắp xếp những chất liệu đó ra sao để tạo nên câu chuyện cuốn hút có cấu trúc chặt chẽ, thì tùy thuộc vào ý tưởng, cách thức và khả năng của người kể.

Tác giả David Bordwell trong cuốn *Nghệ thuật điện ảnh* [3] đã đưa ra quan niệm của mình về kể chuyện. Theo đó, “Kể chuyện là chuỗi các sự kiện trong mối quan hệ nhân quả xảy ra trong không gian và thời gian” [3, tr. 95]. Ông đã tóm tắt những yếu tố cơ bản của kể chuyện điện ảnh, gồm (1) Cốt truyện (*syuzhet*) cùng với triển khai cốt truyện (*plot progresssion*); (2) Mối quan hệ nhân quả xảy ra trong không gian - thời gian và câu chuyện (*fabula*); (3) Chuỗi các sự kiện thông qua nhân vật, xung đột của nhân vật cùng các giải pháp xử lý xung đột để thúc đẩy câu chuyện phát triển. Như vậy, quan niệm trên bao trọn hầu như các thành phần quan trọng nhất của kể chuyện điện ảnh - truyền hình. Đó là *cốt truyện, nhân vật và sự phát triển của câu chuyện*.

Trong cuốn *Thi pháp điện ảnh* [18], David Bordwell đã nhấn mạnh vào mô hình *không gian ba chiều* trong kể chuyện điện ảnh: (1) Thế giới câu chuyện (*story world*) với các tác nhân (nhân vật, sự kiện), những tình huống, không gian xung quanh; (2) Cốt truyện (*plot*), là sự sắp đặt các thành phần của kể chuyện (theo quan hệ nguyên nhân - hậu quả) của chuỗi sự kiện và hành động xảy ra; (3) Kể chuyện (*narration*), là sự dịch chuyển thông tin từ thời điểm này qua thời điểm kia trong câu chuyện (sự phát triển của cốt truyện để đẩy câu chuyện đi về phía trước) [18, pg. 91]. David Bordwell lấy bộ phim *Bố già* (*The Godfather*, F. F. Coppola, 1972) để minh họa cho mô hình không gian ba chiều trong kể chuyện điện ảnh ở trên. Trong bộ phim này, *câu chuyện* là một gia đình *mafia* với các nhân vật chính là bố già Vito Corleone và Michael. Trong thế giới câu chuyện đó, nơi thể hiện cách kể chuyện, nhân vật (Vito Corleone

và Michael) là *tác nhân*, tâm điểm của câu chuyện. Hành động và hậu quả của các quyết định do họ đưa ra, tạo nên chiều thứ hai trong không gian kể chuyện, là *cấu trúc cốt truyện* (quan hệ nhân quả). Vì không muốn buôn bán ma túy nên Vito Corleone bị băng đảng Sollozzo ám sát và bị thương. Để trả thù, Michael đã giết Sollozzo và tên cảnh sát “bản” rồi đi trốn. Để bảo đảm an toàn cho gia đình, Bố già Vito Corleone thỏa thuận đình chiến với năm gia tộc *mafia* khác. Trở về Mỹ, sau khi Don Vito Corleone qua đời, Michael đã lên kế hoạch tiêu diệt kẻ thù và những kẻ phản bội gia đình mình, trở thành bố già thế hệ tiếp theo. Cả một chuỗi hành động nhân - quả xuất hiện và thúc đẩy tuyến truyện tiến về phía trước. Việc từ chối buôn bán ma túy của Vito Corleone đã “kích hoạt” mâu thuẫn và xung đột với Sollozzo, là “cú huých” để câu chuyện chuyển dịch và phát triển. Phần sau của câu chuyện là về nhân vật chính Michael, nên *chiều chuyển dịch* sẽ đi theo những thay đổi trong số phận nhân vật này và cũng là chiều kể chuyện thứ ba trong mô hình *không gian ba chiều* của kể chuyện điện ảnh.

David Bordwell đề xuất sơ đồ *nguyên lý kể chuyện điện ảnh* với ba thành phần chính gồm *câu chuyện (fabula)*, *cốt truyện (syuzhet)* và *cách kể (style)*.



Sơ đồ nguyên lý kể chuyện điện ảnh của David Bordwell

Trong sơ đồ, David Bordwell đã giải thích cốt truyện là *sự sắp xếp và trình bày thực tế của câu chuyện*, một *hệ thống* với các phần và theo từng phần tạo nên cả câu chuyện. Cốt truyện là *hệ thống*, vì nó sắp xếp các sự kiện thành phần, các tình huống theo nguyên tắc cụ thể tạo nên hệ thống xây dựng câu chuyện, không phụ thuộc vào *phương tiện thể hiện*. Điều này lý giải cho việc cùng một cốt truyện, nhưng lại có thể được thể hiện qua các tiểu thuyết, phim hay kịch khác nhau. Theo ông, *cách kể* ám chỉ *các thành phần của kỹ thuật làm*

phim, cụ thể là cách sử dụng các thiết bị sản xuất để thể hiện câu chuyện. *Cốt truyện* và *cách kể* trong kể chuyện điện ảnh có sự tương tác qua lại. Phim sử dụng máy quay, bối cảnh, chiếu sáng, thu âm, dựng cảnh, v.v... để tạo nên hệ thống cốt truyện. *Độ dư thừa* (*excess*) là các yếu tố đường nét, màu sắc, biểu cảm và kết cấu thông thường là “bạn đồng hành” đi theo câu chuyện.

Davis Bordwell cũng dẫn ra ba nguyên tắc có liên quan đến *câu chuyện* và *cốt truyện*, gồm: (1) Kể chuyện theo *logic* (quan hệ nhân quả giữa các sự kiện của câu chuyện và cách cốt truyện, khuyến khích khán giả hệ thống hóa các suy luận tuyến tính về quan hệ nhân quả đó); (2) Thời gian, là kể chuyện theo trình tự, trong thời lượng nhất định với tần số lặp lại; (3) Không gian, là dẫn dắt câu chuyện trong một không gian nhất định. Từ đó, ông đưa ra định nghĩa kể chuyện phim truyện (trong điện ảnh, truyền hình) như sau: “Kể chuyện phim truyện là tiến trình mà *cốt truyện* và *cách kể* của phim tương tác với nhau trong quá trình đưa ra chỉ báo và dẫn dắt khán giả xây dựng câu chuyện” (In the fiction film narration is the process whereby the film's *syuzhet* and *style* interact in the course of cueing and channeling the spectator's construction of the fabula) [16, pg. 53]. Định nghĩa này bao hàm các yếu tố cần thiết của kể chuyện điện ảnh, phù hợp với *Lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm* (*cognitive theory*), coi nhận thức của khán giả với bộ phim có vai trò quan trọng. Trong kể chuyện điện ảnh, cốt truyện *luôn gắn* với nhân vật cùng các hành động và xung đột của họ.

1.1.2. Sự khác nhau giữa *trần thuật* văn học và *kể chuyện* điện ảnh

Các nhà lý luận về kể chuyện điện ảnh - truyền hình đã có những nghiên cứu chỉ ra sự giống và khác nhau giữa loại hình văn học (sử dụng ngôn từ) và điện ảnh - truyền hình (sử dụng hình ảnh, âm thanh và *montage*). Nhà lý luận phê bình văn học và điện ảnh George Bluestone trong cuốn *Từ tiểu thuyết đến phim* (*Novel into film*) [14], khi bàn về cách tiếp nhận xem (phim) và cách tiếp nhận đọc (văn học) đã đưa ra nhận xét mang tính bản chất, rằng “Có sự khác nhau cơ bản giữa hai

kiểu nhận thức về hình ảnh trông thấy (điện ảnh) và hình ảnh tưởng tượng (văn học), bắt nguồn từ việc đây là hai loại phương tiện truyền thông khác nhau” (Between the percept of the visual image and the concept of the mental image lies the root difference between the two media) [14 pg. 1].

Văn học và điện ảnh là hai loại hình khác nhau. Văn học kể (*tell*) câu chuyện bằng ngôn từ, mang tính *ký hiệu* (*sign*) có chức năng tượng trưng cao, nhưng ít tính hình tượng, tác động *gián tiếp* vào nhận thức và tư duy của độc giả. Điện ảnh trình diễn (*show*) câu chuyện bằng hình ảnh mang tính *biểu tượng* (*icon*) với mức hình tượng cao, chức năng tượng trưng thấp cùng âm thanh, tác động *trực tiếp* vào nhận thức, cảm xúc của khán giả. Do đó, khán giả dễ hiểu phim hơn so với độc giả hiểu tiểu thuyết. Tuy nhiên, phim lại khó thể hiện những gì trừu tượng, chẳng hạn như mô tả thế giới nội tâm nhân vật... Trong cuốn *Thi pháp điện ảnh*, tác giả Bordwell cho rằng khi nghiên cứu lý thuyết kể chuyện không nhất thiết phải “áp” cách kể của phương tiện này vào “khuôn mẫu” cách kể của phương tiện khác. Do tác động *gián tiếp* của văn học và *trực tiếp* của điện ảnh, nên các thành phần kể chuyện trong chúng cũng khác nhau. Chẳng hạn, nhận diện của độc giả với nhân vật văn học phụ thuộc vào cách tưởng tượng của người này và của người khác mà thường là không khớp nhau, vì sự tưởng tượng, hình dung của họ khác nhau. Còn trong phim, nhân vật là do diễn viên cụ thể thể hiện, sẽ “áp đặt” ngay diện mạo của mình vào nhận thức của khán giả tiếp cận với màn ảnh và tất cả họ đều nhìn thấy diễn viên đó.

1.2. Cốt truyện và nhân vật trong Kể chuyện điện ảnh - truyền hình

1.2.1. Khái niệm cốt truyện

E. M. Forster, nhà nghiên cứu lý thuyết Kể chuyện, trong cuốn *Các phương diện của tiểu thuyết* (*Aspects of the Novel*) [77] của mình đã phân biệt *câu chuyện* (*story - fabula*) và *cốt truyện* (*plot - syuzhet*) như sau:

Câu chuyện được định nghĩa là cách kể về các sự kiện, được sắp xếp theo trình tự thời gian. Cốt truyện cũng là câu chuyện, kể về các sự kiện,

nhấn mạnh vào quan hệ nhân quả. “Nhà vua băng hà, sau đó hoàng hậu cũng mất” là câu chuyện. “Nhà vua băng hà, rồi hoàng hậu mất vì đau buồn” là cốt truyện (We have defined a story as a narrative of events arranged in their time-sequence. A plot is also a narrative of events, the emphasis falling on causality. “The king died and then the queen died” is a story. “The king died, and then the queen died of grief” is a plot). [77, pg. 61]

Ở đây, câu chuyện được trình bày như một tập hợp các sự kiện liên tục theo thời gian (Nhà vua chết và sau đó hoàng hậu chết, các sự kiện tiếp nối). Còn cốt truyện lại được mô tả như sự sắp xếp các sự kiện phức tạp hơn, theo chuỗi nhân – quả (Nhà vua chết, sau đó hoàng hậu chết vì *đau buồn*. Sự đau buồn đã giải thích vì sao hoàng hậu chết do hậu quả từ cái chết của nhà vua).

Giải thích sự khác biệt giữa câu chuyện và cốt truyện, trong cuốn *Nghệ thuật điện ảnh* [3, tr. 95 – 96], tác giả David Bordwell cho rằng, câu chuyện luôn bắt đầu từ một tình huống, rồi các thay đổi trong câu chuyện đó xảy ra, theo khuôn mẫu nhân - quả (của cốt truyện), cho đến khi một tình huống mới nảy sinh dẫn đến kết. Ông đưa ra ví dụ, với loạt các sự kiện “người đàn ông trần trọc cả đêm trên giường”; “cái gương trong phòng tắm”; “tiếng chuông điện thoại”. Đây là chuỗi sự kiện, nhưng chưa biết câu chuyện là gì. Theo quan hệ nhân - quả, có thể liên kết chuỗi sự kiện trên thành câu chuyện: “Người đàn ông trần trọc cả đêm trên giường” vì trước đó, anh ta có xung đột với sếp; “tức giận, anh ta đập vỡ gương”; “có tiếng chuông điện thoại”, sếp gọi điện để xin lỗi anh ta. Câu chuyện kết nối chuỗi sự kiện trên có *thời gian* (từ chiều hôm trước đến sáng hôm sau), có *không gian* (buồng ngủ, buồng tắm) và với cách liên kết đó, ta có câu chuyện giữa người đàn ông và sếp. Theo David Bordwell, dù nhân vật là nguyên nhân tạo nên chuỗi nhân – quả, nhưng không phải mọi nguyên nhân đều đến từ nhân vật mà có thể còn do nhiều lý do khác, như yếu tố bên ngoài, các sự cố, tai nạn, v.v... thúc đẩy nỗi khát khao, mục tiêu, hy vọng của nhân vật, dẫn đến hành

động của họ, tạo nên cốt truyện và làm cho câu chuyện phát triển. Với các sự kiện trên, cũng có thể sắp xếp thành một câu chuyện khác, mang tính hình sự giữa người đàn ông này và một kẻ lạ. “Người đàn ông trằn trọc cả đêm trên giường” vì muộn rồi mà vợ anh ta chưa về; nghi ngờ vợ có nhân tình, anh ta tức giận, “đập vỡ gương trong phòng tắm”; “tiếng chuông điện thoại”, có kẻ lạ gọi đến, báo tin y bắt cóc vợ anh ta và đòi tiền chuộc...

Karin Kukkonen, trong nghiên cứu *Sổ tay kể chuyện học: Cốt truyện (The Living Handbook of Narratology: Plot)* [83], thể hiện đồng ý với David Bordwell rằng, cốt truyện là một trong những thành phần quan trọng của kể chuyện. Karin Kukkonen định nghĩa: “... ‘cốt truyện’ đưa ra cách sắp xếp các sự kiện và hành động của nhân vật trong câu chuyện. Cách sắp xếp này lần lượt tạo điều kiện cho việc xác định động cơ và kết quả” (... ‘plot’ designates the ways in which the events and characters’ actions in a story are arranged and how this arrangement in turn facilitates identification of their motivations and consequences) [83, pg.1]. Ông cho rằng, cốt truyện hình thành từ ba đặc điểm cơ bản: (1) Là *cấu trúc cố định, toàn thể* (Plot as a fixed, global structure); (2) Theo *cấu trúc lũy tiến* (Plot as progressive structuration); (3) Là *phần thiết kế của tác giả* (Plot as part of the authorial design) [83, pg. 1]. Là *cấu trúc cố định, toàn thể*, cốt truyện trở thành khuôn mẫu, làm mạch lạc câu chuyện, có mở đầu, có thân giữa và có kết, với các chuỗi nguyên nhân hiệu quả liên kết chặt chẽ, nhất quán với câu chuyện. Theo *cấu trúc lũy tiến*, cốt truyện hỗ trợ tư duy người nhận, trong tìm kiếm lý do biện minh cho các sự kiện, động cơ, hành động của nhân vật và xem xét hậu quả của những hành động đó, nhằm hiểu rõ toàn bộ câu chuyện trong suốt thời gian diễn ra. Là *phần thiết kế của tác giả*, cốt truyện giúp người nhận hình dung trước các hoạt động tinh thần, dẫn dắt họ đến những thông điệp mà tác giả muốn gửi gắm..

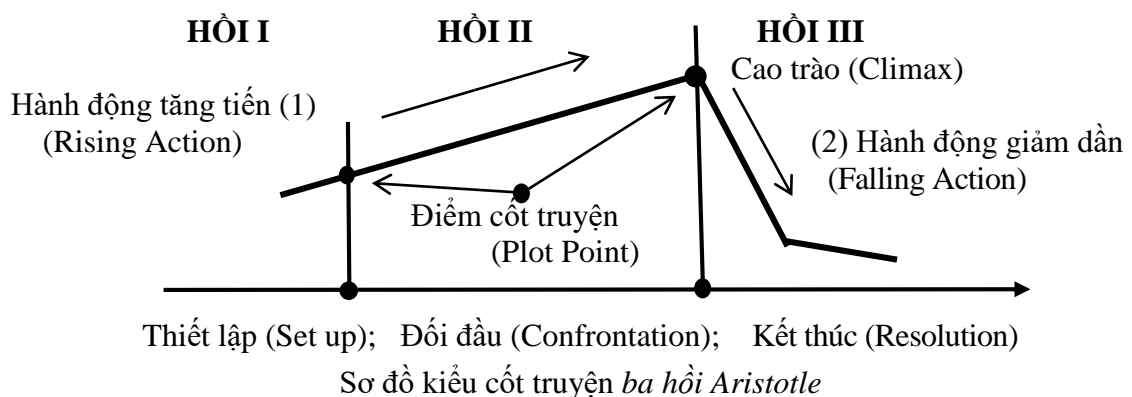
1.2.2. Một số kiểu cốt truyện chính

Cốt truyện là yếu tố cơ bản tạo nên kết cấu câu chuyện. Sean Glatch, trong

nghiên cứu *Cốt truyện của câu chuyện là gì? (What is The Plot of a Story?)* [79], đã định nghĩa: “Cốt truyện là chuỗi các sự kiện định hình nên một câu chuyện rộng hơn, với mỗi sự kiện gây ra hoặc ảnh hưởng lẫn nhau. Nói cách khác, cốt truyện là loạt các nguyên nhân và kết quả định hình nên toàn bộ câu chuyện” (The plot of a story is the sequence of events that shape a broader narrative, with every event causing or affecting each other. In other words, story plot is a series of causes-and-effects which shape the story as a whole) [79, pg. 1]. Như thế, cốt truyện gồm các yếu tố: (1) *Nguyên nhân*: Một sự kiện (nguyên nhân) gây ra một sự kiện khác (*kết quả*), giải phóng chuỗi các nút thắt cốt truyện, hình thành nên câu chuyện; (2) *Nhân vật*: Câu chuyện về con người nên cốt truyện phải có những nhân vật chính; (3) *Xung đột*: Cốt truyện phải có sự tham gia của những người có lợi ích cạnh tranh hoặc xung đột nội tâm, không có xung đột thì không có câu chuyện hay chủ đề. Kết hợp các yếu tố tạo nên cấu trúc của câu chuyện, có ba kiểu cốt truyện chính dưới đây.

1.2.2.1. Kiểu cốt truyện ba hồi Aristotle (Falling Action)

Đây là kiểu cốt truyện đơn giản, cổ xưa nhất, được giới thiệu trong cuốn *Nghệ thuật thi ca (Poetics)* của Aristotle và được sử dụng trong cách kể chuyện của hầu hết các bộ phim Hollywood cổ điển.



1.2.2.2. Kiểu cốt truyện Kim tự tháp Freytag

Dựa trên cốt truyện ba hồi Aristotle, Sean Glatch đề xuất kiểu cốt truyện 5 hồi, phức tạp hơn, gọi là *Kim tự tháp Freytag (Freytag's Pyramid)*. Cụ thể là:

(1) Trình bày câu chuyện (Exposition): Bao gồm giới thiệu nhân vật, bối cảnh

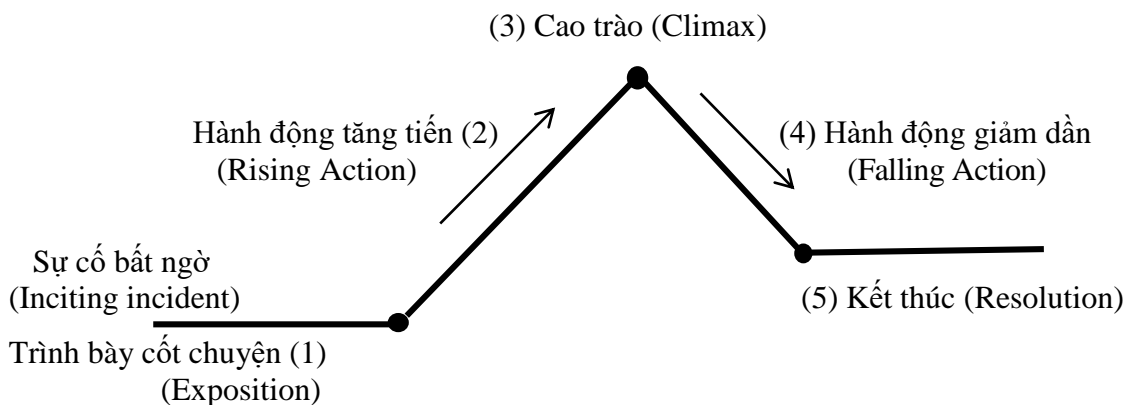
và các kiểu dàn dựng (cài đặt) tình huống câu chuyện.

(2) Hành động tăng tiến (Rising Action): Câu chuyện dần trở nên phức tạp với những xung đột xuất hiện, liên kết các sự cố, tạo nút thắt, thúc đẩy cốt truyện phát triển. Xung đột chủ yếu liên quan đến nhân vật chủ chuyện, mà trong câu chuyện ngắn đó chỉ là một cuộc đấu tranh ở trung tâm. Còn trong câu chuyện dài đó là những trở ngại liên tục xuất hiện, hay là các mâu thuẫn cạnh tranh quyết liệt, mang ý nghĩa sống còn cần phải được giải quyết.

(3) Cao trào (Climax): Cao trào là bước ngoặt của câu chuyện, gồm: (a) Nhân vật chính có thông tin mới; (b) Nhân vật chính chấp nhận thông tin; (c) Nhân vật chính lựa chọn giải pháp hành động dựa trên thông tin có được và hành động.

(4) Hành động giảm dần (Falling Action): Hành động làm giảm kịch tính, các sự kiện và những phức tạp dần đi vào quỹ đạo.

(5) Kết thúc (Resolution): Kết thúc sự việc trong câu chuyện.



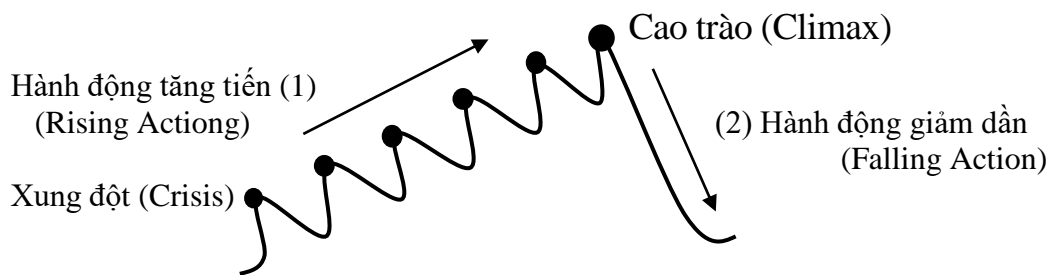
Sơ đồ kiểu cốt truyện Kim tự tháp Freytag

Trong phim *Bố già*, cảnh đám cưới con gái Vito Corleone với sự xuất hiện các nhân vật chính là Bố già Corleone, cậu út Michael vừa rời quân ngũ và các nhân vật Sonny, con trai cả, cố vấn Tom Hagen, Lucas sát thủ, v.v... là *phần trình bày* của cốt truyện. Rồi *sự cố bất ngờ* là thời điểm khi Vito Corleone từ chối hợp tác buôn ma túy với Sollozzo và điều này kích hoạt *hành động tăng tiến*. Để thuận đường làm ăn, Sollozzo quyết định trừ khử Bố già Vito Corleone. Tuy Bố già thoát chết, nhưng vì tình huống nguy kịch, buộc Michael phải diệt Sollozzo cùng cảnh sát “bảo kê” McCluskey rồi trốn sang Sicily (Italia). Hàng

loạt sự kiện tiếp theo kích hoạt mâu thuẫn giữa các băng đảng *mafia* khác với gia đình Bó già. Sonny bị giết, cô vợ mới cưới của Michael cũng bị chết trong vụ ám sát ở Sicily. Xung đột cốt truyện được đẩy lên đỉnh điểm (*Cao trào*). Bó già tìm mọi cách đưa Michael quay về Mỹ, thoả thuận đình chiến với các băng *mafia*, rút về sống bên gia đình. Ông giúp Michael nắm bắt công việc gia đình và trao cho anh này trách nhiệm báo thù. (*Hành động giảm dần*). Sau khi ông mất, Michael tiêu diệt toàn bộ những băng đảng thù địch, những kẻ từng phản bội gia đình anh và trở thành Bó già thế hệ tiếp theo (*Giải pháp*).

1.2.2.3. Kiểu cốt truyện Đường cong Fichtean

Tác giả Sean Glatch cũng đề xuất thêm kiểu cốt truyện khác, gọi là *Đường cong Fichtean*, rất hữu dụng để kể các phim trinh thám - hình sự.



Sơ đồ kiểu cốt truyện *Đường cong Fichtean*

Điểm khác biệt của kiểu cốt truyện này là phần *hành động tăng tiến* chiếm khoảng $\frac{2}{3}$ thời gian câu chuyện và *phi tuyến tính* với hàng loạt xung đột leo thang, xuống thang, đẩy dần câu chuyện lên cao trào. Kiểu cấu trúc cốt truyện *Đường cong Fichtean* thường được dùng trong phim trinh thám, như phim *Án mạng trên chuyến tàu tốc hành Phương Đông* (*Murder on the Orient Express*, đạo diễn Kenneth Branagh, 2017). Trong phim, thám tử Hercule Poirot đặt nghi vấn với nhiều người, điều tra và phát hiện bí mật của mỗi hành khách, gây ra vô số xung đột, loại dần những kẻ bị tình nghi, cho đến khi kẻ sát nhân bị phát hiện.

1.2.3. Công cụ cốt truyện

Muốn xây dựng cốt truyện cần sử dụng các công cụ (*devices*, còn gọi là thủ pháp...), nhằm tạo phức tạp và chiều sâu cho chủ đề, lôi kéo, duy trì sự

chú ý của khán giả. Nhiều kiểu công cụ cốt truyện được sử dụng trong kể chuyện, tạo ra sự lôi cuốn, thao túng tâm lý, sự tò mò, ngạc nhiên, hay những hiệu ứng cảm xúc, thậm chí là gây “sốc” cho khán giả. Chẳng hạn như:

(1) Công cụ cốt truyện kinh điển Aristotle: Trong cuốn *Nghệ thuật thi ca*, Aristotle dẫn ra ba loại công cụ cốt truyện cơ bản, tạo nên nghệ thuật kể chuyện bi kịch cổ đại gồm: (1) Sự nhận biết (*recognition*) thời điểm nhân vật chính đi từ sự chối bỏ, đến sự nhận biết sự thật; (2) Nỗi đau khổ (*suffering*) thể xác hay tinh thần của nhân vật, động lực thúc đẩy cốt truyện; (3) Sự đảo ngược (*peripetia*) thời điểm vận rủi chuyển thành may, hoặc ngược lại, tạo ra sự thay đổi tình thế. Trong vở bi kịch *Hamlet*, chỉ khi người chú ruột Claudius tổ chức đấu kiếm với Laertes và anh này bị đâm kiếm tẩm thuốc độc, Hamlet mới nhận ra chân tướng kẻ đã giết cha mình, tiếm ngôi vua. Khán giả chứng kiến nỗi thống khổ giày vò Hamlet, khi nghi ngờ sự phản bội của mẹ. Ở cái kết của vở kịch, cái ác dường như đã thắng thế thì tình thế đảo ngược xảy ra, Claudius chết dưới tay Hamlet. Sự nhận biết và sự đảo ngược thường kết hợp với nhau ở cao trào dẫn đến kết. Trong các phim điện ảnh - truyền hình cũng thường gặp kiểu cốt truyện kinh điển Aristotle này. Kết có thể là bi thảm, nếu hận thù quá sâu, hoặc hạnh phúc, nếu có sự thấu hiểu và tha thứ.

(2) Tình huống ngoài dự kiến (*Deus Ex Machina* - Cứu tinh): Xảy ra khi nhân vật chính rơi vào đường cùng, thì một vị cứu tinh xuất hiện. Trong bộ phim *Công viên Jurassic* (*Jurassic's Park*, Steven Spielberg, 1993), khi hai nhân vật Alan Grant và Ellie Sattler đang tuyệt vọng bảo vệ Lex và Tim Murphy khỏi đàn điều long ăn thịt, bỗng nhiên một con T-Rex lao vào cắn chúng, khiến cả đàn điều long quay lại tấn công nó và ngẫu nhiên họ được giải thoát.

(3) Bắt đầu từ giữa câu chuyện (*In Media Res*): Câu chuyện được bắt đầu từ đâu đó ở giữa, khi hành động tăng tiến, lôi cuốn khán giả chú ý. Chẳng hạn, cảnh nhân vật chính ngồi chờ xe buýt, bắt chuyện với một người phụ nữ ngồi bên cạnh, mở đầu bộ phim *Cuộc đời Forrest Gump* (*Forrest Gump*, Robert

Zemckis, 1994). Tuy không đặc biệt, nhưng cảnh này lại làm khán giả tò mò muốn xem tiếp, từ đó câu chuyện của nhân vật chính mới được mở ra.

(4) Tình tiết dự phòng (*Plot Voucher*): Là khi một vật gì đó mà nhân vật sở hữu, nhưng lại không biết và giúp được anh ta khi cần. Chẳng hạn, trong phim *Ba người lính ngự lâm* (*The Three Musketeers*, Stephen Herek, 1993), nhân vật Aramis thoát chết nhờ tấm mề đay gắn trên dây chuyền, vô tình nó đã cản viên đạn bắn thẳng vào anh ta.

(5) Tình huống mập mờ (*Cliffhanger*): Xảy ra khi nhân vật chính rơi vào tình thế tiến thoái lưỡng nan, hoặc gặp khó khăn, hoặc phải đối mặt với một tiết lộ gây sốc ở cuối bộ phim điện ảnh, hay cuối tập phim của phim truyện truyền hình. Tình huống mập mờ này lôi kéo khán giả quay lại xem tình huống đó, để biết được các nhân vật giải quyết như thế nào. Cái kết bộ phim kinh dị *Bầy chim* (*The birds*, Alfred Hitchcock, 1963), gây sốc bởi tính bất ngờ, không giải thích được điều gì sẽ xảy ra nếu những con chim bình thường bắt đầu tấn công con người. Đây là ví dụ điển hình của tình huống mập mờ này.

(6) Mục tiêu bí ẩn (*Macguffin*): Là một cách dùng để thúc đẩy câu chuyện. Đó có thể là một đồ vật, một ý tưởng, một con người, hoặc một thứ gì đó mà các nhân vật theo đuổi, hoặc trở thành động lực cho hành động của họ. Trong phim *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943), tấm giấy thông hành để thoát ra khỏi vùng kiểm soát của Đức quốc xã là mục tiêu bí ẩn thúc đẩy câu chuyện.

(7) Đánh lạc hướng (*Red Herring*): Gây xao lãng, khiến khán giả hiểu lầm, hay được dùng trong phim trinh thám, kinh dị. Nó dẫn dắt khán giả đi theo những khả năng khác nhau, tạo những manh mối sai lạc của câu chuyện, khiến họ bị cuốn hút và luôn phải suy đoán. Phim *Giác quan thứ sáu* (*Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), dù từ đầu phim, nhân vật Malcolm Crowe bị bắn bởi một bệnh nhân tâm thần, nhưng khán giả vẫn không cho rằng ông ta đã chết. Chỉ đến khi trở về nhà, nhìn người vợ nằm thiếp đi và nhận ra chiếc nhẫn do cô đánh rơi là của mình, ông mới biết mình là hồn ma.

(8) Người kể chuyện không đáng tin (*Unreliable Narrator*): Một nhân vật thao túng hoặc bịa đặt câu chuyện đã kể, nhưng đến cuối phim khán giả mới biết họ bị lừa, buộc phải xem xét lại những giả thuyết của bản thân. Phim *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), những lời kể của các nghi phạm vụ án là ví dụ.

(9) Cốt truyện vặn (*Plot Twist*): Là kiểu cốt truyện có thể tạo ra những thay đổi đột ngột trong câu chuyện, phá vỡ sự mong đợi của khán giả, làm họ kinh ngạc. Các “cú vặn” trong phim được dùng để thêm sắc thái, gây bất ngờ cho những cách kể chuyện kinh điển. Cốt truyện vặn được dùng như một thủ pháp, khá phổ biến, nhằm duy trì sự quan tâm của khán giả, tạo sự tò mò cho họ, gây ngạc nhiên và làm họ bất ngờ. Chẳng hạn, trong phim *Bản danh sách Schindler* (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993), khán giả đã “thót” tim khi thấy chuyến tàu chở các nữ công nhân và trẻ em gái Do Thái bị chuyển nhằm đến Auschwitz-Birkenau (lò thiêu xác), thay vì đến công xưởng mới của Schindler ở Brännlitz. Các “cú vặn” có thể xảy ra bất kỳ lúc nào trong câu chuyện, nhưng thường xảy ra ở phần kết. Nếu “cú vặn” làm thay đổi góc nhìn với các sự kiện trước đó, là cái kết *bất ngờ*, buộc khán giả phải đánh giá lại. *Cốt truyện vặn* là yếu tố quan trọng để làm cho bộ phim hay, nhưng có hấp dẫn hay không, lại phụ thuộc vào cách dùng của đạo diễn. Lạm dụng các “cú vặn”, các tình tiết bất ngờ không đúng lúc và quá nhiều, có thể làm cho bộ phim nhàm chán.

1.2.4. Các cách triển khai cốt truyện

Cách triển khai cốt truyện (*plot progression*) là cách triển khai *cấu trúc kể chuyện* (*narration structure*). Câu chuyện được phát triển theo chuỗi nhân – quả, dẫn dắt từ tình huống đầu đến kết. Có nhiều kiểu triển khai cốt truyện phim điện ảnh – truyền hình:

(1) Triển khai tuyến tính (*Linear Plot Progression*): Câu chuyện dịch chuyển tuyến tính theo trình tự thời gian từ đầu đến cuối. Đây là kiểu triển khai cốt truyện kinh điển của nhiều bộ phim Hollywood, chẳng hạn như trong bộ phim *Tâm thần* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Đạo diễn Steven Spielberg cũng có khuynh

hướng sử dụng cấu trúc kể chuyện tuyến tính trong nhiều bộ phim của mình.

(2) Triển khai phi tuyến tính (*Non - Linear Plot Progression*): Câu chuyện được kể *phân tán*, không theo thứ tự thời gian, nhảy “cóc” theo chiều phát triển của phim, đảo ngược đầu đuôi... Phim *Kẻ mất trí nhớ* (*Memento*, Christopher Nolan, 2000) nổi bật với cách kể phi tuyến tính.

(3) Triển khai cốt truyện vòng tròn (*Cycle Plot Progression*): Cách triển khai cấu trúc kể chuyện vòng tròn, câu chuyện kết thúc ở nơi nó bắt đầu. Chẳng hạn, câu chuyện mở màn bằng cái chết của ai đó, hay một vụ án mạng (thường trong phim trinh thám hình sự), rồi các sự kiện từ đó quay ngược lại, mở dần diễn biến, để tháo gỡ nút thắt, giải thích nguyên nhân, tìm ra thủ phạm.

(4) Triển khai cốt truyện hồi tưởng (*Flashback*): Sử dụng những hồi tưởng để so sánh đối chiếu quá khứ với hiện tại, từ đó kể câu chuyện đang xảy ra. Hồi tưởng về thời trai trẻ của Vito Corleone, trong phim *Bố già* (phần II, 1974), cho khán giả thấy những thăng trầm của nhân vật.

(5) Triển khai cốt truyện đa góc (*Multiple Point of View*) cùng lúc có vài nhân vật chính xuất hiện, đều quan trọng như nhau, xen lẫn vào nhau (thường là câu chuyện phim về tội phạm hình sự bắt cóc, tống tiền.) Bộ phim kinh điển *Rashomon* của Nhật Bản mang dáng dấp kiểu triển khai cốt truyện này.

(6) Triển khai cốt truyện xen kẽ song song (*Parallel Sequential*) có từ hai hay vài tuyến cốt truyện kết hợp đan xen nhau. Trong phim *Chuyện tâm phào* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994) xuất hiện cùng lúc ba tuyến cốt truyện xen kẽ, liên kết với nhau, mỗi câu chuyện có một nhân vật chính.

Các cách triển khai cốt truyện được sử dụng sẽ tạo ra các cách kể khác nhau trong phim truyện truyền hình. Các cách kể “phi tuyến tính” và “đa tuyến” là mang tính “linh hồn” để có thể tạo kết cấu phức tạp giúp có thể kéo dài câu chuyện một cách hợp lý ở loại phim này. Đôi khi câu chuyện trong một tập phim này cốt truyện được triển khai kể tuyến tính, nhưng trong tập khác lại kể phi tuyến tính hay phân tán, hay xen kẽ song song, hoặc vòng tròn... Mặt khác,

cốt truyện phi tuyến tính lại tạo ra những “mảnh” thông tin rời rạc, buộc khán giả phải chủ động “lắp ráp” chúng qua nhiều tập phim, từ đó gia tăng sự tò mò và gắn kết, tạo sức hút của loại phim này.

1.2.5. Khái niệm về nhân vật

Nhân vật là thành phần quan trọng của kể chuyện. Tác giả Jens Eder định nghĩa khái niệm này như sau:

Thông thường *nhân vật* được coi là hình ảnh bản thể con người. Giới hạn của nhân vật trải rộng từ những con vật thông minh hoàn hảo những cây cỏ biết hát, những máy móc được làm động họa, thần thánh, vật ngoài hành tinh, quý sứ, các con vật giả tưởng khác hay chỉ là những hình khối siêu thực. Tất cả những thứ này được xây dựng tách biệt với các chi tiết khác của thế giới hư cấu, tủ lạnh, ngọn núi, cây cối, bởi một cuộc sống nội tâm có chủ đích, tức là có nhận thức, suy nghĩ, động cơ và cảm xúc (Most frequently, they tend to be considered as imaginary human beings. Their spectrum, however, also encompasses smart animals (Lassie), singing plants (Audrey II), animated machines (HAL), gods, aliens, monsters, other fantastic creatures, or mere abstract shapes. All these beings are set apart from the other elements of fictional worlds—refrigerators, mountains, trees—by their intentional (object-related) inner life; that is, by having perceptions, thoughts, motives, or emotions). [75, pg. 17]

Jens Eder còn phân biệt bốn đặc điểm nhân vật: (1) Là sản phẩm sáng tạo (có cấu trúc văn bản riêng); (2) Là bản thể hư cấu (có các đặc điểm riêng trong thế giới hư cấu); (3) Là một biểu tượng (gửi thông điệp đến khán giả) và (4) Là ký hiệu (tạo ra hiệu quả giao tiếp với khán giả).

1.2.6. Môi quan hệ nhân vật và cốt truyện

Nhân vật và cốt truyện luôn có mối quan hệ hữu cơ, liên kết chặt chẽ. Trong hành trình diễn ra chuỗi nguyên quả, với không gian - thời gian nhất định, hành

động nhân vật thúc đẩy câu chuyện tiến lên phía trước. Phân tích các loại kiểu cốt truyện, hành động tăng tiến luôn xuất phát từ một tình huống kích hoạt xung đột, tạo mâu thuẫn được đẩy đến cao trào.

Xung đột là bản chất của kể chuyện trong các loại hình nghệ thuật có liên quan đến *nhân vật*, *hành động nhân vật* và được xây dựng hợp lý để kích thích sự quan tâm của khán giả. Một người giàu đánh rơi vài trăm *dollars*, hầu như không có ảnh hưởng gì, nhưng người đưa hàng nghèo, mất cái xe đạp, phương tiện kiếm sống cho gia đình thì lại là tai họa. Có lẽ vì thế mà bộ phim *Kẻ cắp xe đạp* (*The bicycle Thief*, De Sica, 1948) mới cuốn hút khán giả. Trong bài báo *Xung đột trong văn học là gì? (What Is Conflict in Literature?)* [69] nhà nghiên cứu Dan Brown tổng kết về hai hình thái xung đột trong kể chuyện:

(1) Xung đột bên trong, liên quan đến “đấu tranh với chính mình” của nhân vật, với mong muốn, hoặc niềm tin đối lập nằm bên trong họ, thúc đẩy sự phát triển nhân cách, làm thay đổi bản chất của họ trong tiến trình triển khai cốt truyện. Chẳng hạn, những xung đột nội tâm của cô Jane Eyre trong phim *Jane Eyre* (Thanhouser, 1910). Cô yêu ông chủ lâu đài, nhưng khi biết ông ta đã có vợ, cô đấu tranh với chính mình. Để giữ đạo đức, lòng kiêu hãnh, tự tôn của bản thân, cô bỏ đi khi trong người không có một đồng nào;

(2) Xung đột bên ngoài, là cuộc “đấu tranh với thế lực bên ngoài”, làm cản trở động cơ, mong muốn của nhân vật và tạo ra căng thẳng khi họ cố gắng vươn tới mục tiêu của mình. Xung đột bên ngoài có thể là kiểu xung đột giữa các nhân vật với nhau vì lợi ích (phim *Bố già*); Xung đột với thiên nhiên khi nhân vật chống chọi các thảm họa động đất, bão lũ... (phim *Đường Sơn đại địa chấn – Aftershock*, Phùng Tiểu Cương, 2010); Xung đột với sức mạnh siêu nhiên như ma quỷ, thần linh... (phim *Vòng tròn định mệnh - The Ring*, Gore Verbinski, 2002); Xung đột nhân vật với xã hội là đối kháng lại xã hội, hoặc chuẩn mực xã hội (phim *Romeo và Juliet*, Franco Zeffirelli, 1968)...

Xung đột là một dạng thức của hành động mà nhân vật là tác nhân được

thể hiện bằng những mâu thuẫn, những “va chạm” với các *vấn đề* trong câu chuyện để tìm kiếm giải pháp giải quyết các vấn đề đó. Các xung đột trong các bộ phim có thể là *bạo lực thể chất, bạo lực tinh thần* (có sức hủy hoại còn hơn nỗi đau thể xác), hay những xung đột *cảm xúc, tình cảm* gần gũi với khán giả bởi chúng phản ánh những sự thật mà hàng ngày họ đối diện. Có lẽ vì thế mà các bộ phim như *Câu chuyện tình yêu* (*Love Story*, Arthur Hiller, 1970), *Người đàn bà đẹp* (*Pretty Woman*, Garry Marshall, 1990), *Hương đàn bà* (*Scent of a Woman*, Martin Brest, 1992), *Những chiếc cầu ở quận Madison* (*The Bridges of Madison County*, Clint Eastwood, 1995)... đã tạo được dấu ấn với họ.

Bàn về xung đột, Tzvetan Todorov đã tổng kết trình tự 5 bước kể chuyện trong không gian hư cấu. Đó là: (1) Trạng thái cân bằng, mọi thứ đều như nó vẫn tồn tại; (2) Trạng thái cân bằng bị phá vỡ do tình huống mới xảy ra; (3) Nhân vật nhận ra trạng thái mất cân bằng; (4) Nhân vật tìm cách tạo trạng thái cân bằng mới; (5) Trạng thái cân bằng mới được thiết lập [103, pg. 4].

Tzvetan Todorov cho rằng, quá trình kể chuyện kéo theo sự biến đổi của nhân vật khi câu chuyện bị phá vỡ cân bằng và nhân mạnh vào những điểm cơ bản trong cách nhân vật cân bằng các trạng thái diễn ra. Đó là: (1) Câu chuyện được dẫn dắt bởi nhân vật chính, hiệu chỉnh lại trạng thái cân bằng (trước khi xung đột xảy ra); (2) Trạng thái cân bằng sau hiệu chỉnh, không là trạng thái ban đầu (khả năng kết thúc xung đột cũ, dẫn đến xung đột tiếp theo do các vấn đề mới nảy sinh trong thời gian, không gian mới cùng sự kiện mới); (3) Diễn biến câu chuyện từ trạng thái cân bằng ban đầu đến trạng thái cân bằng mới kéo theo những biến đổi (giải quyết xung đột có thể làm thay đổi nhân vật, từ diện mạo đến nội tâm (sự tha thứ), v.v... dẫn đến cái kết hạnh phúc hay bi thương, thành công hay thất bại; (4) Ở bước trung gian trong kể chuyện, các hành động có khi vượt ngưỡng thông thường (với các giải pháp loại trừ xung đột khác nhau có thể dẫn đến hậu quả nặng nhẹ khác nhau); (5) Trong quá trình tìm kiếm trạng thái cân bằng mới, nhiều khả năng phá vỡ cân bằng có thể xảy ra (xung đột này được giải quyết, nhưng là

nguyên nhân tạo ra xung đột tiếp theo).

Tóm lại, cốt truyện và nhân vật phải liên kết hữu cơ trong câu chuyện. Nếu *cốt truyện* là cái khung để câu chuyện tiến triển theo trật tự nhân – quả, với không gian, thời gian xác định thì *nhân vật* là tác nhân mang tính “động”, thúc đẩy câu chuyện tiến triển. Thông qua các xung đột và việc giải quyết chúng của nhân vật, câu chuyện tiến triển (do được kể) và đi đến kết.

Từ các lý thuyết về cốt truyện và nhân vật được trình bày ở trên có thể thấy sự kế thừa. Từ trần thuật văn học và kể chuyện điện ảnh kinh điển, đồng thời có sự phát triển phù hợp với đặc trưng của phim truyện truyền hình – nơi cốt truyện và nhân vật được triển khai kéo dài, phân nhánh và biến đổi liên tục. Luận án tiếp cận các khái niệm này như một nền tảng để lý giải mối quan hệ hữu cơ giữa cốt truyện và nhân vật trong cấu trúc kể chuyện dài tập.

Trên cơ sở đó, các khái niệm về cốt truyện, nhân vật và xung đột sẽ được vận dụng trong các chương phân tích nhằm làm rõ cách tổ chức đa tuyến truyện, sự phát triển nhân vật dài hạn và các cơ chế duy trì kịch tính trong các phim truyện truyền hình được chọn làm trường hợp nghiên cứu (case-study).

1.3. Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình

1.3.1. Khái lược về kể chuyện phim điện ảnh cổ điển và đương đại

Dòng phim Hollywood cổ điển thường đi theo cách kể ba hồi của Aristotle. Tác giả David Bordwell trong bài viết *Điện ảnh Hollywood kinh điển: Nguyên tắc và quy trình kể chuyện (Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures)* [19] đã đưa ra nguyên lý cơ bản kể chuyện ba hồi của điện ảnh Hollywood cổ điển (1917-1970). Đó là: (1) Tuyến cốt truyện luôn là tuyến tính, với nhân vật vượt qua mọi trở ngại để đạt đến mục tiêu; (2) Nhân vật chính luôn là tác nhân của chuỗi nhân – quả, chấp nhận mọi trở ngại, là đối tượng chính mà khán giả quan tâm. Phim Hollywood kinh điển luôn theo công thức cố định: Cốt truyện phát triển theo các bước cân bằng - mất cân bằng - tranh đấu và giải quyết rắc rối - cái kết; (3) Thời gian câu chuyện phim có giới hạn cuối (*deadline*), dẫn đến cao trào và kết sau cao trào.

Cùng quan điểm với David Bordwell, Michael Tierno trong cuốn *Thi pháp của Aristotle cho các nhà biên kịch: Bí mật của kể chuyện từ tư duy vĩ đại trong văn minh Phương Tây (Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets From the Greatest Mind in Western Civilization)* [63] cho biết: khi duyệt kịch bản phim Hollywood, hầu hết các nhà sản xuất phim sẽ đánh giá chúng theo *thi pháp* Aristotle, đó là câu chuyện phải có *cấu trúc ba hồi* rõ ràng, với cao trào thường kéo từ đầu đến giữa câu chuyện, rồi sau đó là kết.

Khi dòng phim Hollywood mới (*New Hollywood*) xuất hiện vào cuối thập niên 70 - đầu thập niên 80, các nhà lý luận điện ảnh đã nghiên cứu và ghi nhận kiểu *cấu trúc kể chuyện bốn hồi*. David Bordwell đã phân tích cấu trúc bốn hồi của bộ phim *Bạn có thư (You've got the Mail, Nora Ephron, 1998)*. Trong cuốn *Kể chuyện phim trong Hollywood mới: Hiểu về kỹ thuật kể chuyện phim kinh điển* [61], Kristin Thompson chỉ ra cấu trúc phim bốn hồi của Hollywood mới gồm: (1) Thiết lập câu chuyện; (2) Các hành động rắc rối; (3) Sự phát triển; (4) Cao trào và cái kết. Tác giả chia hồi hai (của cấu trúc ba hồi) thành hai phần, với những sự kiện rắc rối xảy ra và sự phát triển lên đến đỉnh điểm cùng các “cú vặn”. Kiểu cấu trúc này tạo cho khán giả nhiều sự ngạc nhiên và tò mò hơn, thu hút mỗi quan tâm của họ vào nhân vật chính, trải nghiệm những thay đổi lên xuống của cảm xúc, với sự triển khai cốt truyện lắt léo, vòng vo, phức tạp. Sự che giấu hay thay đổi mục tiêu mà nhân vật chính theo đuổi làm cho khán giả chờ mong các sự kiện tiếp theo với những bước ngoặt khó lường, hay đổi hướng... Cấu trúc này lôi kéo sự chú ý, cảm xúc khán giả vào giải pháp cuối cùng cho loạt hành động.

Cách chia cấu trúc bốn hồi cũng ăn khớp với cách *kể chuyện phức tạp* của điện ảnh hiện đại. Đó là cách *kể với nhiều tuyến cốt truyện, nhiều nhân vật, nhiều mục tiêu*, có các mạch truyện đan xen, khó đoán cùng các cú “vặn”, gây bất ngờ. Cách kể này còn được gọi là *kể chuyện giải đố (puzzle narratives)* [20], gắn với lý thuyết được khởi xướng bởi Warren Buckland và Thomas

Elsaesser..., như trong bộ phim *Chuyện tâm phào* có ba tuyến cốt truyện, cùng ba tuyến nhân vật đan xen. Hoặc bộ phim *Kẻ mất trí nhớ*, với kể lồi đảo ngược thời gian và quan hệ nhân quả trong câu chuyện... Sự phát triển của kể chuyện phức tạp phim điện ảnh góp phần xây dựng cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình.

1.3.2. Đặc điểm của kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình

1.3.2.1. Nhiều cốt truyện

Đầu thế kỷ XXI, phim truyện truyền hình có những bước chuyển vượt bậc, với sự xuất hiện nhiều bộ phim và lôi kéo khán giả. Phim truyện truyền hình “học” cách kể chuyện phức tạp của điện ảnh với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật, mạch truyện đan xen liên kết lồi cuốn, kết nối chặt chẽ với khán giả. Trong cuốn *Kể chuyện phức tạp trong phim truyền hình đương đại Mỹ*, tác giả Jason Mittell chia phim truyện truyền hình thành bốn kiểu [47, pg. 45]: (1) Hợp tuyển (*anthology series*) với mỗi tập là một câu chuyện, như *Chuyện kể từ hầm mộ nhà thờ* (*Tales from the Crypt*, William Gaines và Steven Dodd, 1997); (2) Phim nhiều tập (*episodic series*) chung câu chuyện, nhưng mỗi tập là một câu chuyện nhỏ, như *Luật pháp và trật tự* (*Law and Order*, Dick Wolf, 1990); (3) Phim nhiều tập (*episodic serial*) pha trộn giữa dài tập và từng tập, như *Hồ sơ tuyệt mật* (*The X Files*, Chris Carter, 1993); (4) Phim truyện dài kỳ (*serial*): Đan xen cốt truyện dài hạn và ngắn hạn, như *Đường dây tội phạm* (*The Wire*, đạo diễn David Simon, 2008). Và quan niệm của Jason Mittell về *Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình* là:

Vậy chính xác thế nào là kể chuyện phức tạp? Ở cấp độ cơ bản nhất kể chuyện phức tạp là sự tái định nghĩa các dạng thức phim truyền hình từng tập (*episodic hay series*), dưới tác động của kể chuyện dài tập (*serials*), không nhất thiết phải là sự kết hợp hoàn toàn mà là một sự cân bằng chuyển dịch giữa hai hình thức kể chuyện này (So what exactly is narrative complexity? At its most basic level, narrative

complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration—not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance). [47, pg. 32]

Tác giả Stevan Jonson trong cuốn *Mọi điều xấu là tốt cho bạn: Làm cách nào văn hóa đại chúng hiện nay thực sự làm ta trở nên thông minh (Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter)* [94] khẳng định: *nhiều tuyến cốt truyện (multiple threading plots)*, với nhiều cốt truyện diễn ra đồng thời là một trong các yếu tố cốt lõi, tạo nên cách kể chuyện phức tạp của phim truyện truyền hình. Ông lấy bộ phim *Những cảnh sát phố Hill (Hill Street Blues, Steven Bochco và Michael Kozoll, 1981)* có cách kể chuyện phức tạp, đa tuyến truyện, (có lúc có đến tới 10 tuyến), dù khoảng nửa số tuyến chỉ liên quan đến một vài cảnh ngắn rải rác trong vài tập phim, để làm ví dụ. Ranh giới giữa các tập phim lại khá mơ hồ. Mở đầu của tập sau phát triển theo vài tuyến cốt truyện từ tập trước và cái kết của nó lại mở ra cho vài tuyến cốt truyện của tập sau.

Kristin Thompson trong cuốn *Kể chuyện trong phim điện ảnh và phim truyền hình (Storytelling in Film and Televisions)* [62], từ trang 74 đến trang 93 đã trình bày đặc điểm của cách kể chuyện phân tán (*the dispersal of narrative*), cùng với sự tương hỗ trong cách đóng mở các tuyến cốt truyện của cách kể phức tạp phim truyện truyền hình. Vấn đề này được Tom Sloatweg giải thích trong cuốn *Chủ nghĩa cổ điển hiện đại trong phim truyện truyền hình đương đại* [60]:

... Các tập phim có thể chứa các cốt truyện xen kẽ giữa các mạch truyện độc lập, dẫn đến sự kết thúc hài hòa và các mạch truyện mở. Những cốt truyện mở này giao nhau với nhiều tập phim, theo thông lệ ở cấp độ theo mùa hoặc một mùa thành phần. Điều này dẫn đến việc kéo dài, trì hoãn và tạm đình chỉ các hành động cũng như sự kiện vốn có, là một phần của mạch truyện mở (... episodes can contain

plotlines which alternate between self-contained strands that result in a harmonious closure, and open ones. These open plotlines intersect several episodes, conventionally on a seasonal or sub-seasonal level. This results in the stretching, delayment and suspension of actions and events that are part of the open narrative strand). [60, pg. 35]

Theo cách giải thích này, thì kể chuyện phức tạp trong phim truyện truyền hình không theo một mạch truyện duy nhất mà dựa vào sự *lặp lại*, sự *tái cấu trúc* liên tục các sự kiện, để lôi kéo khán giả theo dõi câu chuyện trong phim. Những tập phim không nhất thiết phải có kết đống, mà sử dụng cấu trúc từng tập, như điểm tựa, tạo mạch truyện xuyên suốt phim. Đây chính là *sự cân bằng dịch chuyển* giữa cách kể từng tập và cách kể dài kỳ của phim truyện truyền hình mà Jason Mittell đề cập. Có thể hình dung các cốt truyện chính của kể chuyện chuyện đa tuyến cốt truyện đan xen vào nhau, tạo thành sợi dây, kết xoắn bằng nhiều sợi màu sắc khác nhau, dài ngắn khác nhau, kết với nhau từ đầu đến cuối phim. Có những sợi đi xuyên qua vài tập, có những sợi đứt đoạn ở đâu đó, rồi lại tiếp vào từ đâu đó, cũng có sợi lại xuất hiện lưng chừng, rồi đi tiếp... làm cho câu chuyện phim phát triển xuyên suốt. Sự xuất hiện kiểu “đứt quãng” các đoạn dây này (các chi tiết không gây ra kết quả hay giải pháp nào, cho tới tận sau này trong phi, được Kristin Thompson gọi là “nguyên nhân treo” (“dangling cause”) [62, pg. 21] và đánh giá cao vai trò của nó, vì giúp cho khán giả theo dõi qua các lần phim ngắt quãng, cả các lần nghỉ quảng cáo.

Do phim truyện truyền hình có thời lượng dài nên cần duy trì sự hứng thú và của khán giả qua nhiều tập, nhiều mùa. Việc tiến hành triển khai cốt truyện theo các cách “phi tuyến tính”, “đa tuyến tính” , “song song”... sẽ tạo ra sự phức tạp cần thiết, biến câu chuyện thành một “trò chơi giải đố” hay “mê cung” lôi cuốn, buộc khán giả phải chủ động lắp ráp thông tin, dự đoán và gắn bó lâu dài với bộ phim. Các cách triển khai các kiểu các kiểu cốt truyện đối với phim truyện hình nhiều tập cũng tạo hiệu quả rõ rệt. Các kiểu truyện “phi tuyến tính”,

“đảo ngược thời gian”... sẽ tạo bất ngờ, che giấu manh mối, kích thích xem lại. Trong khi đó, kiểu cốt truyện “đa tuyến tính”, “song song” lại giúp xây dựng thế giới truyện phong phú, khắc họa nhiều góc nhìn, tạo điểm nhấn cảm xúc đan xen, tránh đơn điệu. Còn kiểu cốt truyện “vòng tròn”, “hồi tưởng”... lại giúp khắc họa sâu sắc nhân vật, giải thích được động cơ hành động, tạo các “khúc cua bất ngờ” dựa trên quá khứ. Xét về mặt hình thức, các kiểu triển khai cốt truyện cũng khiến thông tin truyện bị phân tán giống như một thứ “keo dính” kết nối các tập phim, tạo sự tò mò kéo dài của khán giả.

1.3.2.2. Nhiều nhân vật

Nhân vật chính có vai trò dẫn dắt câu chuyện phát triển. Kể chuyện phức tạp phim truyền hình sử dụng nhiều nhân vật chính cho đa tuyến cốt truyện, với sự đan xen các mạch cốt truyện ngắn hạn (một tập hay vài tập) và dài kỳ (xuyên suốt một mùa hay vài mùa phim). Mỗi nhân vật chính có các đặc điểm tính cách, động cơ, tâm lý và mục tiêu của mình thông qua các hành động hòa vào từng cốt truyện, liên kết với nhau xuyên suốt [49, pg. 227]. Sự phát triển cốt truyện dựa vào những xung đột của nhân vật xảy ra theo chuỗi nguyên nhân - hậu quả. Có một sự cố (nguyên nhân), kích hoạt hành động nhân vật, tạo nên hậu quả, là nguyên nhân tiếp theo và cứ thế chuỗi chuyện tiến về phía trước. Các xung đột và giải quyết xung đột sẽ khắc họa nên tính cách nhân vật để khán giả nhận dạng, lý giải cho các hành động mà nhân vật thực hiện theo sơ đồ tư duy và nhận thức của bản thân. Theo các tác giả Jens Eder, Janidis Fotis và Sneider Ralf thì các nhân vật trong phim đều trải qua một quá trình *nhân vật hóa* (*characterization* - còn gọi là *tính cách hóa*) từ khán giả, giúp họ nhận dạng thói quen, hành động, những tình huống và quan hệ xã hội của nhân vật [31, pg. 35]. Đây là một quá trình “động” được thực hiện theo hai cách: *Nhân vật hóa từ trên xuống* và *nhân vật hóa từ dưới lên*. Nhân vật hóa từ trên xuống liên quan đến sự kích hoạt những sơ đồ, mô hình, kiểu mẫu đã có sẵn trong ký ức khán giả. Chẳng hạn, khuôn mẫu của kẻ keo kiệt, gã trăng hoa, hồng nhan

họa thủy... có sẵn trong xã hội, được khán giả “áp” vào để nhận dạng, khi “tiếp xúc” với nhân vật. Nhân vật hóa từ dưới lên là cách khán giả tập hợp phân tích liên tục các thông tin nhận được, kết nối vào kiến thức bản thân, xây dựng nên một khuôn mẫu nhân vật, với đặc điểm cụ thể. Quá trình nhân vật hóa, động cơ của các nhân vật tạo nên giao diện giữa họ và hành động, gọi lên phần tâm lý, thế giới nội tâm và các tính cách cá nhân, duy trì và điều chỉnh hành vi của họ.

Trong thế giới *nhiều nhân vật chính* của phim truyện truyền hình, nhân vật không xuất hiện một mình mà gắn kết với các nhân vật khác và cùng các nhân vật phụ có liên quan tạo thành *hệ thống nhân vật (character constellation)* [31, pg. 27]. Hệ thống các nhân vật thể hiện nhiều mối quan hệ đa chiều giữa các nhân vật, như quan hệ xã hội, mâu thuẫn, các mối liên kết, các tiêu chuẩn và giá trị về đạo đức, cùng sự tương đồng và khác biệt giữa họ, khơi gợi bản chất thật, cũng như trật tự trên dưới của nhân vật chính/ phụ, làm rõ các chức năng thể hiện kịch tính và chủ đề câu chuyện. Càng nhiều nhân vật chính xuất hiện, các nhà làm phim lại càng phải xây dựng các nhân vật với diện mạo, tính cách, thói quen, hành động, ứng xử riêng biệt nhưng liên kết với nhau, sao cho không bị rời, không nhàm chán, phù hợp với mạch truyện và cuốn hút khán giả.

1.3.2.3. Triển khai kể truyện phim truyện truyền hình

Mạch truyện (*narrative arcs*) là thuật ngữ thể hiện cách triển khai kể chuyện, nghiêng về nhân vật, hay về cốt truyện trong *kể chuyện phức tạp của phim truyện truyền hình*. Tùy vào yếu tố thúc đẩy câu chuyện mà có hai kiểu mạch truyện sau:

(1) Kiểu thứ nhất: Mạch truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện (*Plot Driven Narratives*) với các hành động tiết tấu nhanh, buộc khán giả phải liên tục theo dõi các điểm nhấn cốt truyện, tạo nên liên kết liền mạch hoàn thiện cho cấu trúc kể chuyện tổng thể. Nó thể hiện không phải chuyện xảy ra với nhân vật mà là cách nhân vật phản ứng và tham gia vào sự kiện câu chuyện. Động cơ, quyết định và lý do đưa ra quyết định của nhân vật tạo nên sự gắn kết nhân vật với

mạch chuyện đi theo cốt truyện. Chẳng hạn như trong phim truyện truyền hình *24 giờ*, hay phim *Truy tìm chứng cứ*.

(2) Kiểu thứ hai: Mạch truyện được thúc đẩy bởi nhân vật (*Character Driven Narratives*) có xu hướng tập trung nhiều vào xung đột nội tâm hơn là xung đột bên ngoài. Với mạch truyện này, những tình huống, những bước ngoặt, những thử thách bất ngờ xuất hiện, buộc nhân vật phải thể hiện bản thân và đưa ra quyết định, tạo nên sự biến đổi và phát triển. Có ba kiểu mạch truyện thúc đẩy bởi nhân vật: (1) Mạch diễn biến tích cực - nhân vật vượt qua khó khăn, trở ngại, trở thành người tốt; (2) Mạch diễn biến tiêu cực – nhân vật liên tiếp sai lầm, dẫn đến thất bại; (3) Mạch diễn biến tĩnh – nhân vật giữ vững bản chất và niềm tin.

Giờ đây, khi phim truyện truyền hình đã trở thành “món ăn” tinh thần không thể thiếu của xã hội, không chỉ là người thưởng thức, khán giả còn tham gia vào thảo luận, khen ngợi, phê bình và có thể làm thay đổi cả câu chuyện, số phận nhân vật... Họ cũng có những tác động mạnh mẽ vào thị trường của dòng phim này. Sự *nhận thức của khán giả* và sự *kết nối* với họ của những bộ phim là hai vấn đề rất quan trọng, góp phần làm nên thành công và sự phát triển cho các sản phẩm nghe nhìn này.

Những phân tích trên cho thấy kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình vừa kế thừa các mô hình kể chuyện của điện ảnh hiện đại, vừa phát triển chúng trong bối cảnh truyền hình – nơi tính phân tán, trì hoãn và tái cấu trúc tự sự trở thành nguyên tắc tổ chức chủ đạo của câu chuyện.

Các đặc điểm như đa cốt truyện, đa nhân vật, mạch truyện đan xen... sẽ được sử dụng như khung lý thuyết chính để phân tích cấu trúc kể chuyện phức tạp, cách vận hành các tuyến truyện và sự gắn kết tổng thể của câu chuyện trong các phim là các trường hợp nghiên cứu ở những chương tiếp theo.

Sau khi đã trình bày các đặc điểm nổi bật của kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình, có thể thấy, việc phân tích sâu sắc các yếu tố như đa cốt truyện, đa nhân vật, cũng như sự tương tác của khán giả với phim đòi hỏi phải

có những công cụ lý thuyết phù hợp. Mục 1.4 tiếp theo đây sẽ giới thiệu các lý thuyết như *Nhận thức từ trải nghiệm*, *Kết nối với nhân vật* nhằm cung cấp nền tảng lý luận để lý giải và phân tích những đặc điểm của kể chuyện phức tạp đã được trình bày ở trên. Đây chính là bước chuyển tiếp quan trọng để làm rõ cơ chế tiếp nhận, kết nối và phản hồi của khán giả với câu chuyện cùng với các nhân vật trong phim truyện truyền hình hiện đại.

1.4. Lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm* và *Kết nối với nhân vật*

1.4.1. Lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm* (*Cognitive Theory*)

David Bordwell, trong cuốn *Kể chuyện trong phim truyện* [16] khẳng định vai trò quan trọng của khán giả đối với một tác phẩm phim điện ảnh - truyền hình, vì theo ông, kể chuyện điện ảnh là quá trình tương tác giữa cốt truyện và phong cách để đưa ra các chỉ báo, dẫn dắt khán giả xây dựng câu chuyện phim [16, pg. 53]. Dựa vào lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm*, ông cho rằng: "... 'sự hiểu' bộ phim của khán giả là nguyên tắc mục tiêu cơ bản của kể chuyện" ("...the spectator's comprehension of the story is the principal aim of narration...") [16, pg. 30].

Khi thưởng thức một tác phẩm điện ảnh – truyền hình, để hiểu được câu chuyện phim, khán giả có một loạt hoạt động. Đó là do: (1) Nhìn thấy hình ảnh chuyển động (nhờ khả năng điều chỉnh ánh sáng và lưu ảnh trên võng mạc của mắt người); (2) Kích hoạt kiến thức sẵn có với các lược đồ tư duy từ những trải nghiệm thế giới thực hàng ngày để dự đoán, thiết lập các giả thuyết và khẳng định đúng/sai của chúng; (3) Xây dựng cấu trúc phim từ vô số chỉ báo, những mảng miếng, những khoảng trống, v.v... để khớp các sự kiện vào khung trình tự thời gian, theo suy luận bản thân. Vì câu chuyện trong phim luôn đi theo một cốt truyện, nên khi xem phim, khán giả theo các chỉ báo có sẵn mà lựa chọn đưa ra các giả thuyết và suy luận nhờ các *lược đồ* (*schemata*) và các *khung nhận thức* (*frame of re-cognition*) của họ, kiểm tra đối chiếu các giả thuyết và các lược đồ đưa ra xây dựng cấu trúc câu chuyện theo *cách hiểu* của mình [16, pg. 30]. Chẳng hạn, khi thấy con dao nhọn dính đầy máu đặt trên mặt

bàn, khán giả sẽ mừng tượng ra vài tình huống đã có trong trải nghiệm cá nhân. Con dao này được dùng để mở lộn? Có ai vừa bị đâm? Liệu có là hung khí trong một vụ án mạng... Hàng loạt giả thuyết được đưa ra. Từ đó, họ thiết lập những giả thuyết theo suy luận của mình và đi theo trình tự các sự kiện liên quan xảy ra tiếp theo mối quan hệ nhân quả. Giả thuyết đưa ra có thể đúng và cũng có thể sai. Nếu sai, một giả thuyết mới được hình thành, phù hợp tình huống và diễn biến châu chuyện.

Khán giả xây dựng câu chuyện dựa vào các lược đồ nguyên mẫu (nhận dạng các loại người, các kiểu hành động, các địa điểm, địa phương, v.v...), lược đồ mẫu tạm thời (chủ yếu dựa vào các khuôn mẫu câu chuyện “kinh điển”) và lược đồ tiến trình (tìm kiếm động cơ thích hợp và quan hệ nhân quả trong thời gian và không gian). Nói rộng hơn, khi các quá trình này mang tính liên chủ thể, thì câu chuyện cũng được tạo ra. (The viewer builds the fabula on the basis of prototype schemata (identifiable types of persons, actions, locales, etc.), template schemata (principally the “canonic” story), and procedural schemata (a search for appropriate motivations and relations of causality, time, and space). To the extent that these processes are intersubjective, so is the fabula that is created). [16, pg. 49]

Cốt truyện là sự trình bày, sắp xếp các sự kiện trong câu chuyện với một trình tự, theo quan hệ nhân quả, trong không gian và thời gian nhất định, nên cốt truyện khuyến khích khán giả thực hiện một cách có hệ thống các suy luận tuyến tính về các nguyên nhân hậu quả đó theo những nguyên tắc cụ thể: (1) Cách kể chuyện *logic*, làm rõ mối quan hệ nhân quả giữa các sự kiện, khuyến khích khán giả suy luận tuyến tính về nguyên nhân hậu quả châu chuyện, ngăn chặn phức tạp hoá quan hệ nhân quả đó; (2) Về thời gian và thời lượng câu chuyện, đề xuất thời lượng và tần suất lặp lại của các sự kiện, hỗ trợ hoặc cản trở khán giả thuyết lập độ dài châu chuyện; (3) Về không gian, cốt truyện thông báo cho khán giả

biết không gian xung quanh liên quan đến câu chuyện. David Bordwell cho rằng cốt truyện có khả năng thao túng giả thuyết và suy luận của khán giả bằng nhiều cách chính sau đây.

- Thứ nhất: Sử dụng độ trễ, trì hoãn việc tạo nên toàn bộ câu chuyện

Để thao túng giả thuyết và suy luận của khán giả, người ta thường sử dụng *độ trễ* nhằm trì hoãn việc hiểu rõ toàn bộ câu chuyện. Có thể tóm tắt nội dung một bộ phim trong vài dòng ngắn ngủi, tương tự vô số câu chuyện xảy ra hàng ngày. Vậy điều gì khiến khán giả bị lôi cuốn bởi một bộ phim? Đó là do cốt truyện phim luôn tìm cách thao túng giả thuyết và suy luận của họ, tạo nên những hiểu sai, hiểu chậm với các giả thuyết và suy luận nhầm lẫn, từng bước giúp họ hình thành cấu trúc câu chuyện. Người ta sử dụng độ trễ để trì hoãn việc tạo nên câu chuyện hoàn chỉnh của khán giả, ngăn cản họ xây dựng cấu trúc câu chuyện, dẫn dắt họ đi theo những con đường ngoằn ngoèo, đặc thù để khơi dậy sự tò mò, sự hồi hộp và sự ngạc nhiên trong tiến trình thiết lập câu chuyện của họ. Chẳng hạn, như trong bộ phim *Bố già*. Khán giả làm quen với Michael trong tiệc cưới cô em gái của anh. Nhân vật Michael là một thanh niên thông minh, có học thức và thờ ơ với công việc làm ăn của gia đình, còn Vito Corleone lại không để Michael dính dáng vào giống như người ngoài cuộc, một chú “quạ trắng”. Nhưng khi Vito Corleone bị ám sát, Michael hoàn toàn thay đổi. Tìm cách bảo vệ cha với sự nhanh nhạy và quyết liệt của một cựu chiến binh, chủ động đề xuất và tham gia vào kế hoạch tiêu diệt kẻ thù của gia đình. Khi giết chết trùm ma túy Sollozzo cùng đại úy cảnh sát biến chất rồi trốn thoát, khán giả mới nhận ra Michael xứng đáng trở thành *Bố già* thế hệ mới, không chỉ bởi thông minh, nhạy bén, quyết đoán mà còn rất kiên nhẫn, bí ẩn, lạnh lùng và cũng tàn độc. Sự bộc lộ từng phần tính cách của Michael qua các trường đoạn phim đã lôi kéo sự tò mò và ngạc nhiên của khán giả, cũng là cách *tạo độ trễ* (dẫn đưa thông tin về tính cách của Michael), làm thay đổi suy nghĩ và suy luận của khán giả về nhân vật này. Kiểu tạo độ trễ thường được sử dụng trong các bộ phim trinh thám hình

sự. Các thông tin đưa ra hoặc rất ít (hoặc rất nhiều), khiến khán giả không thể đoán ra, hoặc (ngược lại), đưa ra các giả thuyết và suy luận khác nhau. Chỉ khi đến kết, họ mới biết toàn bộ câu chuyện và nhận ra “trùm cuối”.

- Thứ hai: Tạo các khoảng trống cho giả thuyết và suy luận của khán giả

Cốt truyện luôn chọn những sự kiện của câu chuyện để trình bày và kết hợp chúng theo những cách cụ thể, sao cho để lại *những khoảng trống* cho các giả thuyết và suy luận của khán giả. Với lời dẫn mở đầu phim, kiểu “Ngày xưa có nàng công chúa sống trong vương quốc. Khi nàng tròn 18, vua cha mở tiệc kén chồng”, khán giả có thể tùy ý suy diễn về tuổi thơ của nhân vật công chúa, vì đó là *một khoảng trống*, không có thông tin gì cho họ [14, pg. 54]. Chẳng hạn ở bộ phim *Truy tìm chứng cứ*, với cảnh mở đầu mùa 3, xác chết của cô gái vị thành niên, được chôn ở ngay cạnh dải phân cách đường quốc lộ, lập tức tạo cho khán giả một *khoảng trống* để đặt ra các câu hỏi, giả thuyết và suy luận: Cô gái này là ai? Cô ta bị ai giết? Tại sao xác cô ấy lại được chôn ngay dải phân cách, ven đường quốc lộ? Từ đó mở ra diễn biến của vụ điều tra hình sự.

Cốt truyện tạo ra những khoảng trống tạm thời và luôn tồn tại lý do để các các khoảng trống này xuất hiện. Khoảng trống là một trong những tín hiệu rõ ràng nhất để khán giả suy luận, so sánh với mọi loại lược đồ tư duy được đưa ra và kiểm tra đúng/ sai của mỗi giả thuyết hình thành trong suy nghĩ của khán giả. Tác giả chọn lựa trình bày một số thông tin này của câu chuyện và giữ kín một số thông tin khác, rồi kết hợp những thông tin này theo một cách nào đó, để tạo ra những khoảng trống, gọi lên những giả thuyết và suy luận của khán giả.

- Thứ ba: Tạo ra sự *lặp lại* của các thông tin để củng cố các giả định, suy luận và giả thuyết của khán giả

Cốt truyện luôn kiểm soát số lượng thông tin và mức độ liên quan của các thông tin mà khán giả nhận được với câu chuyện. *Sự lặp lại* của một hành động, lời nói, hoàn cảnh nhiều khi là các chỉ báo nhằm củng cố các giả định,

suy luận hay giả thuyết về câu chuyện. Đôi khi đó là cách nhắc lại những thông tin từng có, những chi tiết xảy ra trong quá khứ, những màn hồi tưởng lặp lại. Các thông tin đó ăn khớp với những gì còn thiếu trong suy luận hiện tại, để khán giả chắc chắn hơn với những giả thuyết và suy luận mà họ đưa ra, giúp họ xâu chuỗi các sự kiện, cũng như củng cố những suy luận của họ. Ví dụ trong phim *Biến chất*, những tên cướp nhóm buôn ma túy Mehico, theo lễ nghi báo thù, bò lê đến ngôi miếu thờ có đặt bức ảnh Walter (nhân vật trong phim), làm cho khán giả tò mò và khi nó xuất hiện lần hai ở tập phim khác, họ khẳng định anh ta sắp bị giết. Bằng các thủ pháp nói trên, cốt truyện trình bày thông tin gợi ý và dẫn dắt khán giả hiểu và xây dựng cấu trúc câu chuyện, thông qua các lược đồ tư duy, các giả thuyết và những suy luận của chính họ.

Những điểm đặc biệt trong cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình, một mặt nằm ở *tính chất dài kỳ (hay thời gian)*, giúp trình diễn các quá trình vượt ra ngoài mối quan hệ nhân quả đơn giản, khả năng tung hứng nhiều cốt truyện với một mạng lưới nhân quả phức tạp hơn, khó đoán hơn, nâng cao sức hấp dẫn về mặt nhận thức của bộ truyện, tạo các lực đẩy đan xen/ giao cắt ảnh hưởng đến kết quả cuối cùng. Mặt khác, cách kể này *kích thích và duy trì sự quan tâm của khán giả* theo thời gian, bằng cách tập trung vào các tương tác lâu dài hơn giữa cá nhân và xã hội. [43, pg. 48-52]

Trong phim truyện truyền hình đương đại, không có những màn làm khó *sự hiểu* của khán giả như kể chuyện phức tạp kiểu *giải đố (puzzle film)* phim điện ảnh. Các cốt truyện đan xen, xoắn xuýt vào nhau, từ mùa này sang mùa khác của phim truyện truyền hình dường như tạo điều kiện thuận lợi để khán giả tiếp cận với cách kể chuyện. Họ được đưa qua những trải nghiệm nhận thức cực độ, với những mảnh ghép lớn hơn, những mối quan hệ mơ hồ, thay đổi liên tục, kết nối các tình tiết cách xa nhau về thời gian. Loại phim này, với sự tương tác nhiều cốt truyện, với thời gian kéo dài hơn làm cho khán giả liên tục tạo ra các giả thuyết và kỳ vọng vào sự đúng sai của những giả thuyết này. Thất vọng

khi giả thuyết của họ sai, thú vị khi giả thuyết của họ được xác nhận, những điều này tạo nên tính liên tục, sự phát triển trong nhận thức của họ. Trong họ hình thành, phát triển các lược đồ, ý tưởng và nhận thức hỗ trợ *sự hiểu* câu chuyện, nâng cao sự quan tâm, kết nối với câu chuyện. Khán giả xây dựng, diễn giải, đánh giá lại cốt truyện của phim nhiều tập (dài tập), di chuyển về mặt nhận thức theo cách *nhìn lại quá khứ*. Họ ghi nhớ những gì cần thiết và các nhân vật, diễn giải các mối quan hệ nhân quả trong câu chuyện và hướng tới tương lai, đưa ra các phỏng đoán về diễn biến của truyện, hành động của các nhân vật, giả thuyết về sự phát triển cốt truyện tiếp theo và những cái kết, cuối cùng “thâu tóm” toàn bộ câu chuyện và *hiểu được toàn bộ nội dung* [42, pg. 277].

Yếu tố quan trọng nhất trong kể chuyện phim truyền hình trình thám - tâm lý hình sự là các cốt truyện thường che giấu nhiều bí mật, những nút thắt, những bí ẩn, bất ngờ và những cú sốc... Đó là cách sử dụng cốt truyện với nhiều loại công cụ cốt truyện, nhất là cốt truyện “vặn”, để thao túng tâm trí và kỳ vọng của khán giả, tạo sự hồi hộp, tò mò, ngạc nhiên, bất ngờ tác động đến cách hiểu, cũng như đánh giá bộ phim... Tác giả Pérez López và Hector J. đã giải thích điều này trong cuốn *Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyền hình dài tập* [86]:

... Cảm xúc ngạc nhiên được khơi dậy bởi một khúc quanh trong cốt truyện vặn, dẫn đến những đánh giá tích cực của khán giả về bộ phim. Rõ ràng sự bất ngờ này sẽ kích thích sự tò mò của họ đối với câu chuyện, hướng họ vào việc nhận dạng các phẩm chất nghệ thuật, điều hành chiến lược tạo sự bất ngờ, cung cấp một qui trình đánh giá, làm tăng khả năng chấp nhận bộ phim của họ (... Where the emotion of surprise provoked by a plot twist leads to a positive appreciative judgment of the show. It is normal for this surprise to stimulate the spectator's curiosity about the story, orienting it mainly toward the identification of the artistic qualities that orchestrate the strategy of the surprise, feeding an evaluative process that enriches the appreciative

act). [86, pg. 60]

Phim truyện truyền hình với các cách thể hiện với nhiều kiểu cốt truyện khác nhau, hỗ trợ việc hiểu, cũng như duy trì sự chú ý của khán giả, từ mùa này qua mùa khác, thao túng trí óc và lôi cuốn họ tham gia vào những tình tiết rối rắm phức tạp của phim, dẫn dắt họ vào mê cung câu chuyện. Đây cũng là cơ chế mà các công cụ cốt truyện như “tình huống mập mờ” hay cốt truyện “vận”..., đã được trình bày ở mục 1.2.3, vận hành tạo hứng thú cho khán giả xem phim.

1.4.2. Lý thuyết *Kết nối với nhân vật*

1.4.2.1. *Sự nhận dạng nhân vật*

Các nhà lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm* đưa ra rất nhiều hướng khác nhau về cách kết nối khán giả với các nhân vật phim. Trước hết người ta quan tâm đến sự kết nối giữa người tiếp nhận (độc giả, khán giả) với các nhân vật trong câu chuyện, thông qua quá trình gọi là *nhận dạng (identification)* nhân vật. Tác giả Kent L. Michael, trong cuốn *Sức mạnh của kể chuyện trong quan hệ công chúng: Giới thiệu 20 kiểu cốt truyện chính (The power of storytelling in public relations: Introducing the 20 master plots)* [46], ở trang 483 giới thiệu khái niệm “nhận dạng” là của Burke, một trong những học giả đầu tiên chỉ ra cách thức ngôn ngữ “cấu tạo nên biểu tượng” của hiện thực khách quan. Và theo đó, “Sự nhận dạng xảy ra khi mọi người tin rằng họ có điểm chung với ai đó, hoặc điều gì đó, hoặc tin rằng họ không giống ai đó, hoặc điều gì đó. Sự nhận dạng đồng thời vừa cho biết ta là ai và ta không là ai” (Identification happens when people believe they have something in common with someone or something else, or believe they are unlike someone or something else. Identification is simultaneously what we are and what we are not”). [46, pg. 483]

Tác giả Berys Gaut trong nghiên cứu *Sự nhận dạng và cảm xúc kể chuyện phim (Identification and Emotion in Narrative Film)* [35] quan niệm “nhận dạng nhân vật” là sự tưởng tượng, khi phóng chiếu bản thân mình vào hoàn cảnh và vị trí của nhân vật thông qua tưởng tượng thay đổi những khía cạnh tính cách

khác với nhân vật, từ đó, dựa vào khuynh hướng của bản thân để phản hồi cảm xúc theo những cách khác nhau [35, pg. 203-204]. Chẳng hạn, khi đọc cuốn tiểu thuyết, hay xem phim, một cách chủ quan người ta luôn có cảm giác nhân vật này, hay nhân vật kia có gì đó hơi giống mình ở phương diện nào đó, hoặc giống với ai đó mà họ quý mến, hoặc ghét. Họ thấy nhân vật đó có những tính cách sâu sắc, lịch thiệp đáng ngưỡng mộ, hay nham hiểm, độc ác đáng sợ, cần lánh xa... Như thế, người đọc, người xem đã có sự nhận dạng nhân vật tình huống trong câu chuyện. Nhận dạng có thể là việc khán giả thích một nhân vật, chia sẻ cảm xúc với nhân vật, muốn được giống như nhân vật. Tuy nhiên đó chỉ là cảm xúc và trải nghiệm cá nhân vì thực chất họ không phải là nhân vật mà chỉ đang hình dung mình giống với nhân vật ở một khía cạnh nào đó.

Jens Eder, trong *Hiểu về nhân vật* [75] coi "... các nhân vật phim như *bản thể hư cấu nhận dạng được, có một cuộc sống nội tâm, tồn tại như một cấu trúc sáng tạo có chức năng giao tiếp*" (... film characters as *identifiable fictional beings with an inner life that exist as communicatively constructed artifacts*) [75, pg. 18]. Với quan niệm trên, vai trò chủ chốt của nhân vật là giao tiếp với khán giả.

Trước hết, *nhân vật là bản thể hư cấu*. Tuy mô phỏng con người, nhưng nhân vật lại không phải là con người thật và nhận thức về con người của khán giả không giống như nhận thức về nhân vật. Khi xem phim, họ được kích hoạt những kiến thức về phương tiện thể hiện và các qui luật giao tiếp với phương tiện đó (phim điện ảnh, phim truyện truyền hình,...), đồng thời họ cũng được kích hoạt các kiến thức văn hóa, xã hội, lịch sử, tâm lý, cùng các lược đồ tư duy, các khuôn mẫu con người, các trải nghiệm bản thân... để từ đó nhận dạng nhân vật. Theo tác giả này, là bản thể hư cấu mô phỏng con người, nhân vật sẽ có ba đặc điểm cơ bản để nhận dạng. Đó là *diện mạo, tư duy và quan hệ xã hội*. Chẳng hạn, trong phim *Bố già*, ở trường đoạn đầu phim, khán giả đã thấy sự khác biệt giữa hai nhân vật con trai ông trùm, là Sonny và Michael cũng như

thấy rõ tính cách của họ. Sonny sôi nổi, cuồng bạo, phóng túng. Ngay trong đám cưới em gái mình, anh ta đã lôi cô bạn thân của em vào buồng kín làm tình. Trong khi đó, Michael thể hiện thâm trầm, kín đáo và trang nhã. ngài nói chuyện với Kate (bạn gái của anh ta) và nhẹ nhàng cho cô biết ca sĩ lừng danh Johnny, người mà cô ngưỡng mộ, là con nuôi gia đình mình.

Ngoài ba đặc điểm cơ bản để nhận diện nhân vật, tác giả Jens Eder cũng đưa ra các mức phản ứng của khán giả với nhân vật: (1) Nhận thức ban đầu về hình ảnh và âm thanh bộ phim; (2) Sự hình thành khuôn mẫu tinh thần nhân vật; (3) Sự suy luận về ý nghĩa gián tiếp của nhân vật; (4) Xây dựng các giả thuyết về mục tiêu (lý do) và kết quả của nhân vật; (5) Phản hồi thẩm mỹ về cách thức thể hiện nhân vật trong phim từ đó đưa ra phản ứng của khán giả [75, pg. 19]. Chẳng hạn ở mức (4), “Xây dựng các giả thuyết về mục tiêu (lý do) và kết quả của nhân vật”. Trong tiến trình kể chuyện, nhân vật sẽ liên tiếp có những hành động mang tính nguyên nhân – kết quả dựa theo khung cốt truyện và liên tục làm khán giả căng đầu óc để đưa ra các giả thuyết, các suy luận không ngừng nghỉ về chuyện do đâu anh ta/ cô ta hành động như thế và nếu làm như thế hậu quả sẽ ra sao. Bộ phim càng nhiều câu hỏi khó, đôi khi càng lôi cuốn khán giả, vì họ phải “động não” để tìm ra lý do và để tưởng tượng ra cái kết. Tuy nhiên không nên lạm dụng điều này. Những cốt truyện quá rối rắm phức tạp với nhiều nhân vật, đôi khi sẽ làm khán giả phiền chán và bỏ cuộc. Ngược lại những cốt truyện quá đơn giản và dễ đoán cũng vậy. Luôn cần một sự cân bằng trong trò chơi giải đố này để lôi cuốn khán giả.

1.4.2.2. Lý thuyết Kết nối khán giả của Murray Smith

Murray Smith có nghiên cứu với những phân tích về cách đề phim truyện điện ảnh – truyền hình lôi cuốn, duy trì sự quan tâm của khán giả và kết nối với họ. Ông cho rằng, kết nối với nhân vật là đặc thù của quá trình hoạt động tưởng tượng để hiểu, diễn dịch và chấp nhận *cách kể chuyện*, rồi suy luận, đặt giả thuyết, phân loại quá trình trình diễn, chiến lược của nhận thức từ trải nghiệm,

ghi nhận, hay phản hồi câu chuyện. Sau đó, bộ phim làm phong phú các trải nghiệm của khán giả, giúp họ thông qua những giả thuyết, tình huống và các giá trị, làm nắm bắt được những gì mà họ chưa rõ. Dựa trên lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm, trong cuốn *Sự kết nối nhân vật: Tiểu thuyết, cảm xúc và điện ảnh* [59], Murray Smith trình bày sự kết nối nhân vật với *ba cấp độ* là: (1) sự nhận biết (*recognition*); (2) sự đồng chỉnh (*alignment*); (3) lòng trung thành (*allegiance*) [59, pg. 81-84].

(1) Sự nhận biết (*Recognition*): Là quá trình xây dựng nhân vật của khán giả trong câu chuyện. Họ khái niệm hóa một nhân vật, liên tục tái nhận dạng nhân vật đó trong suốt câu chuyện, như tên, tuổi, diện mạo, giọng nói... Dù là nhân vật hư cấu, những đặc điểm tính cách của nó vẫn tương đồng với ai đó trong đời thực. Sự nhận biết này giúp khán giả phân biệt nhân vật chính với nhân vật phụ và sự khác biệt giữa các nhân vật trong câu chuyện. Tác giả cho rằng, sự nhận biết mang tính “tự động” vì rõ ràng. Trong bộ phim *Jane Eyre* (Cary Joji Fukunaga, phiên bản 2011), khán giả nhận ra Jane là cô gái mồ côi, nghèo khổ, tuy không xinh xắn nhưng ưa nhìn, tự trọng và sâu sắc. Tuy bị chà đạp, nhưng cô không khuất phục... Còn Rochester là một quý tộc điên trai, giàu có nhưng cô độc, thông minh, đa tài nhưng độc đoán. Rochester yêu Jane, định lừa dối để cưới cô bởi bị trói vào cuộc hôn nhân bất hạnh với người vợ điên.

(2) Sự đồng chỉnh (*Alignment*): Là cách khán giả tiếp cận với cảm xúc, kiến thức và hành động của các nhân vật, gắn kết không gian - thời gian với họ. Sự đồng chỉnh có hai chức năng lồng ghép nhau. Đó là gắn kết không gian - thời gian (*spatio - temporal attachment*) và tiếp cận chủ quan (*subjective access*), trong đó, kết nối không gian - thời gian là khi kể chuyện không chỉ bị hạn chế trong hành động của nhân vật mà còn chuyển dịch lưu loát giữa các tuyến không gian - thời gian của những nhân vật khác. Tiếp cận chủ quan là mức độ tiếp cận với nhân vật có thể thay đổi từ nhân vật này sang nhân vật khác trong câu chuyện.

(3) Lòng trung thành (*Allegiance*): Là cách khán giả đánh giá đạo đức, thái độ và giá trị của nhân vật, từ đó tạo nên *phản hồi cảm xúc* (yêu, ghét, thông cảm, đồng cảm...). Khán giả có thể *đồng chính* cùng với nhân vật nào đó, nhưng không nhất thiết phải *trung thành* với họ và ngược lại. Chẳng hạn, khán giả có thể đồng chính với nhân vật cường hào và tiếp cận hành động, suy nghĩ, cảm xúc của hắn, nhưng lại không tán đồng cách hành xử độc ác, đạo đức suy đồi của nhân vật này. Cách kể chuyện cho phép chúng ta *nhận biết* (*recognize*) nhân vật, nghĩa là xác định cá nhân nhân vật và nhận dạng lại (*re-identify*) họ trong câu chuyện. Một quá trình, vừa là bước đầu cần thiết để kết nối với nhân vật, phân biệt các loại nhân vật và đồng thời là quá trình kết nối đang diễn ra. Theo Murray Smith, *sự nhận biết*, *sự đồng chính* và *lòng trung thành* là ba quá trình khác biệt, nhưng cần thiết và quan trọng, tác động qua lại với nhau trong kể chuyện để hình thành nên một khái niệm, được gọi là “cấu trúc của sự cảm thông” (*Structure of sympathy*) [59, pg. 5]. Và chính “cấu trúc của sự cảm thông” này giúp chúng ta giải thích được vì sao *nhân vật phản anh hùng* được xây dựng với rất nhiều khiếm khuyết vẫn có thể nhận được sự đồng cảm từ khán giả.

1.4.2.3. Sự đồng cảm và sự cảm thông

Nhà nghiên cứu Suzanne Keen trong *Lý thuyết về sự đồng cảm trong kể chuyện* [41], cho rằng *sự đồng cảm* (*empathy*) là khi cảm nhận được nỗi đau của ai đó (hiểu được nỗi đau đó thế nào), còn *sự cảm thông* (*sympathy*) là khi thấy thương xót cho ai đó (thấy đau đớn như họ đau) [41, pg. 209]. Tác giả Daniel Jerónimo Tobón trong nghiên cứu *Sự đồng cảm và thấu cảm: Hai khuôn mẫu hiện đại của kết nối nhân vật* [64], lại coi sự đồng cảm và sự cảm thông là *hai khuôn mẫu hiện đại kết nối* khán giả với nhân vật.

Đồng cảm là sự chia sẻ cảm xúc gián tiếp, tự phát, có thể được khơi dậy khi chứng kiến trạng thái cảm xúc của người khác, bằng việc nghe kể về tình trạng của người đó, hoặc qua việc đọc, xem. Sự đồng cảm liên quan đến người sáng tạo tác phẩm và người tiếp nhận. Sự đồng cảm của tác giả thể hiện trong quá trình

tạo dựng thế giới hư cấu và tạo hình nhân vật, mong muốn gợi lên những phản ứng đồng cảm ở người tiếp nhận tác phẩm [64, pg. 865].

Cảm thông là thái độ ủng hộ nhân vật nào đó, có khuynh hướng đứng về phía nhân vật đó và ủng hộ họ của khán giả. Sự cảm thông có thể là phản ứng cảm xúc của khán giả đối với tình huống mà nhân vật gặp phải, buồn khi nhân vật bất hạnh, vui khi nhân vật hạnh phúc, mong đợi nhân vật thành công, tức giận khi nhân vật bị đối xử bất công...[64, pg. 876]. Tác giả cho rằng *sự cảm thông* luôn hướng về người khác và với nhân vật phim thì đó là sự hướng cảm xúc của khán giả vào nhân vật. Sự cảm thông thông qua sự tưởng tượng ra những trạng thái cảm xúc hoặc tinh thần của nhân vật để tạo nên cảm xúc thân thiện hay ác cảm, yêu hay ghét, thông cảm hay từ bỏ nhân vật của khán giả. Daniel Jerónimo Tobón nhận xét về hai thái cực của sự cảm thông đối với các nhân vật trong những tác phẩm hư cấu, đó là thiện cảm và ác cảm và cho rằng sự cảm thông với các nhân vật hư cấu thường được kết hợp với sự ác cảm với các nhân vật khác tạo nên kịch tính câu chuyện [64, pg. 878].

Sự cảm thông dựa trên đánh giá của khán giả về mặt đạo đức và tình cảm đối với nhân vật mà họ quan tâm, tương đồng với *lòng trung thành*, như Muray Smith đã phân tích ở trên. Trong bộ phim *Jane Eyre*, khán giả thiện cảm với cô Jane Eyre vì tốt bụng, can đảm, lòng kiêu hãnh và không để mất phẩm giá. Còn họ không có thiện cảm với Rochester, một quý ông nhưng là kẻ ích kỷ, sẵn sàng lừa dối Jane... Ác cảm đối với nhân vật này chỉ giảm đi ở cuối phim, khi ông ta bị mù và trở nên cô độc. Khi Jane trở nên giàu có, cô chọn quay về bên Rochester vào thời điểm ông tuyệt vọng, thì khán giả cảm động trước tình yêu chân thành của cô.

Bất kỳ tác phẩm hư cấu nào, dù là tiểu thuyết, phim điện ảnh hay phim truyện truyền hình hướng đến lượng người tiếp nhận lớn đều có mục tiêu lôi cuốn sự quan tâm của họ đến số phận của các nhân vật trong tác phẩm. Những mâu thuẫn xảy ra giữa các nhân vật với các quan điểm đạo đức khác nhau, hoặc

sự khác biệt về nền tảng đạo đức tạo ra sự ưu tiên của khán giả đối với nhân vật này hay nhân vật khác. Chính cuộc đấu tranh giữa thiện và ác là nền tảng cho cách kể chuyện cuốn hút, bởi đó là cách thức hiệu quả tạo sự kết nối các nhân vật với khán giả và khơi dậy sự quan tâm của họ đối với câu chuyện.

1.4.2.4. Sự cảm thông với nhân vật phản anh hùng

Khi tiếp xúc với các tác phẩm hư cấu như tiểu thuyết, phim điện ảnh hay phim truyện truyền hình, nhiều khi khán giả lại đối diện với các xung đột cảm xúc của bản thân. Đó là sự cảm thông với những hành động của các nhân vật phản diện, biện hộ cho hành động của họ, mong muốn họ thay đổi bản chất để thay đổi cục diện và số phận, thương xót cho cái kết bi thảm của những kẻ phản diện... Chẳng hạn, liệu khán giả có thể phân biệt rõ ràng cảm xúc (yêu/ghét) với nhân vật Vito Corleone, ông trùm người Italia, kẻ giết người không ghê tay, bá chủ các băng đảng *mafia* ở New York, thao túng nhiều lĩnh vực kinh tế ngầm. Về mặt đạo đức, khán giả khó có thể có cảm tình và yêu quý ông ta. Nhưng thực tế, nhân vật Bó già này lại ghi dấu ấn sâu đậm trong lòng hầu hết người đọc tiểu thuyết cũng như khán giả xem phim. Họ ngưỡng mộ sự thông minh, quyết đoán của ông thời trẻ (giết chết tên trùm Fredo khi định cướp tiền của nhóm), cảm động trước tình cảm của ông với gia đình, sự kiên định với nguyên tắc của bản thân (không buôn bán ma túy, mại dâm)... Điều này cho thấy sự yêu/ghét của khán giả không đơn thuần phụ thuộc vào phẩm chất của nhân vật. Đó cũng là cách hình thành sự cảm thông với các nhân vật “phản anh hùng” (anti-heros), xuất hiện gần hai chục năm trở lại đây, trong phim truyện truyền hình nhiều (dài) tập của Mỹ, cũng như nhiều nước phương Tây khác. Các nhân vật này được khán giả yêu thích, bất chấp nhiều hành động xấu xamà họ đã gây ra. như nhân vật Tony Soprano (*Gia tộc Sopranos – The Sopranos*), Don Draper (*Những gã khủng – Mad Men*)...

Vì sao các nhân vật phản anh hùng lại có sức mạnh quyến rũ và lôi kéo khán giả đến như vậy? Trong nghiên cứu *Sự đồng cảm và thấu cảm: Hai khuôn*

mẫu hiện đại của kết nối nhân vật [63], từ trang 880 đến trang 883, tác giả Tobón, đã đưa ra các đặc điểm để lý giải cho khuynh hướng này của khán giả.

- Thứ nhất: Sự cảm thông từ đánh giá của khán giả có tính tương đối

Trong cuộc sống thường nhật, các đánh giá đạo đức với một con người luôn mang tính tương đối. Sự đánh giá đạo đức đối với các nhân vật trong phim điện ảnh và truyền hình cũng vậy. Khi so sánh nhân vật phản anh hùng với các nhân vật xấu xa khác, nếu anh ta có nhiều điểm tốt hơn, khán giả sẽ dành thiện cảm cho anh ta. Dựa vào khuôn mẫu cụ thể, hành động hoặc đạo đức nhân vật không được đánh giá theo thang đo tuyệt đối mà là tương đối. Vì vậy *không có sự đối lập thực sự* giữa phán xét đạo đức đối với các *nhân vật phản anh hùng* và sự cảm thông của khán giả.

- Thứ hai: Sự cảm thông có thể được gọi từ các phẩm chất phi đạo đức

Trong cuộc sống thực, người ta vẫn có thể cảm mến một ai đó, dù bị rất nhiều người chê trách, hoặc dành thiện chí cho ai đó với vẻ ngoài lịch thiệp, nhưng lại lẳng nhăng và nói dối. Các nhân vật phản anh hùng trong tác phẩm điện ảnh và truyền hình cũng vậy. Đôi khi họ để lại trong khán giả ấn tượng và bị họ lôi cuốn vào câu chuyện xấu xa, như bị bỏ bùa. Tobón cho rằng: “Nhiều nhân vật phản diện lại có các phẩm chất phi đạo đức, khiến họ trở nên hấp dẫn, thậm chí đáng ngưỡng mộ: sức hút cá nhân, trí thông minh, sắc đẹp, ý chí... Điều này cho thấy rằng nhiều khi, phẩm chất vô đạo đức có thể làm thay đổi cán cân theo hướng có lợi cho một nhân vật...” (Villains tend to have a lot of amoral qualities, which make them appealing, even admirable: personal charisma, intelligence, beauty, willpower... This shows that often, amoral qualities can tip the balance in a character's favor...) [64, pg. 882].

Murray Smith trong bài báo *Làm thế nào để nhân vật Soprano trở thành kẻ sát nhân quyến rũ và lôi cuốn vậy? (Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer?)* [58], cho rằng, sức mạnh của nhân vật nằm ở khả năng bỏ qua các quy tắc để đạt tới mục tiêu cùng với sự liều lĩnh

và lừa đảo trắng trợn. Hành động của hắn mang tính nghịch lý, vừa gọi sự cảm thông trên nền tảng đạo đức chung, vừa cuốn hút của việc vi phạm đạo đức gây nên phản cảm. Và việc kết hợp hai chiều ngược nhau này, tạo sự hấp dẫn...

Dĩ nhiên những nhân vật phản anh hùng này cũng sở hữu cả những giá trị đạo đức, thuyết phục khán giả cảm thông với họ. Phan Quân trong phim truyện truyền hình Việt Nam *Người Phán xử* là một nhân vật như thế. Là một trùm xã hội đen, từng làm nhiều việc phi pháp, dung túng cho con trai và các đàn em làm điều sai trái, phạm pháp..., tuy nhiên, ông ta lại có uy tín, được giới giang hồ tôn trọng, sẵn sàng nghe theo sự phán xử của ông. Và đặc biệt, ông ta coi trọng gia đình, với những câu nói nổi tiếng như: “*Gia đình là thứ tôn tại duy nhất. Còn tất cả những cái khác, có hay không có không quan trọng!*”, hay “*Bố sống để được tôn trọng, để gia đình của bố hạnh phúc*”...

Những nhân vật phản anh hùng thường sở hữu cả những giá trị đạo đức thuyết phục khán giả. Ví dụ như nhân vật Walter White trong phim truyện truyền hình *Biến chất* (sẽ được phân tích ở chương sau), dù tàn ác, lừa dối vợ con và người thân, giết người tàn bạo, bằng mọi giá gạt bỏ các chương ngại trên con đường trở thành ông trùm, nhưng anh ta lại là người cha yêu thương gia đình, chăm sóc con cái, kiếm tiền để lo cho họ, biết ân hận về những tội ác mình gây ra ... và khán giả lại dành sự thương xót và sự cảm thông cho anh ta.

Tính chất dài kỳ của phim truyện truyền hình được trang bị để phát triển “cấu trúc của sự cảm thông”. Theo tác giả Alberto N. Garcia, ở trang 36 của nghiên cứu *Cảm xúc đạo đức, nhân vật phản người hùng và giới hạn của lòng trung thành (Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance)* [34], thì “cấu trúc của sự cảm thông” giúp khán giả nhận dạng và cảm thông với các *nhân vật phản anh hùng*, kết hợp những đặc điểm đáng ngưỡng mộ (tính chuyên nghiệp, trí thông minh, lòng dũng cảm) cùng những đặc điểm kém cỏi khác (bạo lực, hèn hạ, lừa dối, tàn ác) [34, pg. 56]. Tác giả Noel Carrol trong cuốn *Phim, cảm xúc và thể loại (Film, Emotion and Genre)* [24], đã tổng kết thành

bốn *chiến lược kịch tính* để các bộ phim truyện truyền hình duy trì thái độ cảm xúc tích của khán giả đối với *nhân vật phản anh hùng*: (1) sự ngoan cường của các nhân vật; (2) sự hiện diện của gia đình; (3) hành động ăn năn; (4) nạn nhân hóa nhân vật; [24, pg. 30]. Đây là những chiến lược cho phép câu chuyện hướng vào phản hồi cảm xúc khán giả. Một đặc điểm nữa là, câu chuyện về các *nhân vật phản anh hùng* luôn đi kèm với những “cú vấp”, hay nút thắt thúc kịch tính, thể hiện dần những quan điểm đạo đức, sự biến đổi và phát triển tính cách nhân vật, tạo nên sự thăng trầm cảm xúc khán giả, từ đó mà có được sự cảm thông của họ.

1.4.2.5. Phản hồi cảm xúc khán giả

Tác giả Víctor Aertsen trong *Sự đồng tình đối với các nhân vật hư cấu: Nghiên cứu về các yếu tố liên quan đến tâm lý học xã hội và quan điểm nhận thức từ kinh nghiệm* (*Sympathy for fictional characters: An examination of the factors involved from a social psychology and cognitive film theory*) [67] tổng kết được bảy loại cảm xúc cơ bản, tạo thành sự cảm thông của khán giả với nhân vật như sau:

(1) Sự chấp thuận (*Approval*): là *dạng cảm thông* hình thành từ sự chấp thuận đạo đức của các nhân vật, phát sinh từ vô thức của khán giả, có xu hướng thể hiện *sự thiên vị* trong các đánh giá đạo đức đối với những người mà họ thích. Chẳng hạn nhân vật Michael trong phim *Bố già* đã lên kế hoạch giết chết mọi đối thủ và kẻ thù, để trở thành ông trùm, nhưng khán giả không ghét anh ta, vì sự nhìn nhận của họ với mối thù của những kẻ đã giết cha, giết anh, giết vợ mới cưới của anh ta, cũng như mối nguy hiểm anh luôn phải đối mặt.

(2) Sự ngưỡng mộ (*Admiration*): Kết nối với các nhân vật có những ứng xử đạo đức chính trực sẽ tạo cho khán giả sự cảm thông và nếu những ứng xử đó xảy ra trong tình huống đặc biệt sẽ tạo nên sự ngưỡng mộ. Người cha trong phim *Cuộc sống tươi đẹp* (*Life is beautiful*, đạo diễn Roberto Benigni, 1997) là nhân vật đáng được ngưỡng mộ. Sự ngưỡng mộ nhân vật cũng có thể khiến

khán giả quên đi những lỗi lầm khác của nhân vật đó, làm tăng độ cảm thông của họ. Đôi khi, với những nhân vật phản anh hùng, với một vài qui tắc đạo đức được họ đặt ra, lại làm khán giả tán đồng, chẳng hạn như không bao giờ đánh đập phụ nữ, không làm hại trẻ em...

(3) Lòng trắc ẩn (*Compassion*): Sự cảm thông của khán giả đối với nhân vật còn thể hiện qua lòng trắc ẩn. Họ thương xót, lo lắng khi thấy các nhân vật rơi vào những tình huống eo le, nguy hiểm hay chịu đựng những sự chèn ép, tủi nhục... Lòng trắc ẩn đối với một nhân tăng lên khi bản thân khán giả từng trải nghiệm những cảm xúc tương tự. Sự thương xót của khán giả cũng tăng lên khi thấy những nhân vật phản diện biết ân hận, hối lỗi.

(4) Sự lôi cuốn (*Attraction*): Các nhân vật có diện mạo bắt mắt, phong cách thần thái, thông minh, nhã nhặn cao quý rất dễ thu hút khán giả. Vẻ đẹp, sự gợi cảm, sự lôi cuốn, hay sự rách rưới của các nhân vật không chỉ tạo ra niềm vui cho khán giả mà còn tạo ra một sức hút mạnh mẽ với họ, tạo điều kiện thuận lợi cho sự chấp thuận đạo đức của nhân vật, còn gọi là hiệu ứng hào quang.

(5) Sự quen thuộc (*Familiarity*): Khán giả thường sẽ thiện cảm hơn với những gì quen thuộc mà họ có từ nhận thức, từ trải nghiệm. Các nhân vật trong phim được chuyển thể từ một cuốn tiểu thuyết mà họ từng đọc sẽ nhận được sự chú ý và sự thiện cảm của họ, vì họ đã yêu quý các nhân vật đó trong tiểu thuyết. Đôi khi sự yêu thích nhân vật đã được hình thành ngay khi bắt đầu xem phim, vì họ đã có dấu ấn quen thuộc về các nhân vật ấy. Người bố trong phim truyện truyền hình Việt Nam *Về nhà đi con* (đạo diễn Nguyễn Danh Dũng, 2019) là nhân vật như vậy. Ông tận tụy, hết mực yêu thương các con, làm chỗ dựa tinh thần cho chúng. Các cô con gái của ông đều nhận thấy hạnh phúc lớn nhất mà họ có là người bố luôn sẵn sàng bao bọc và luôn nói “Về nhà đi con!”, khi họ cần một mái ấm.

(6) Sự đồng điệu (*Homophily*): Khi thuộc cùng một tầng lớp xã hội, cùng tuổi tác, cùng chủng tộc, cùng giới tính... sẽ có những đồng điệu trong đánh giá và thiết lập kết nối của khán giả với các nhân vật trong phim. Khuynh hướng đồng

điều ở đây là sự tương đồng về kinh nghiệm, giá trị và thái độ.

(7) Sự thân mật (*Intimacy*): Khi khán giả chứng kiến những khoảng khắc mang tính gợi cảm riêng tư của nhân vật trong phim bao gồm cả những tình huống tế nhị và xấu hổ của các nhân vật, thúc đẩy thái độ cảm thông đối với họ dựa trên cảm giác đồng lõa và chia sẻ thân mật [73, pg. 72]. Tuy nhiên sự thân mật này có giới hạn nhất định nhất là khi trình diễn trên màn ảnh lớn và nhỏ: không gian thân mật tinh tế sẽ mở rộng và lôi kéo cảm xúc khán giả nhưng nếu nó thô thiển và trắng trợn sẽ tạo ra sự phản cảm.

1.4.3. Sự tác động của khán giả vào quá trình kể chuyện phim

Phim truyện điện ảnh là loại phim mà khán giả chỉ có thể tiếp cận khi nó đã được hoàn thành và được phân phối ở ngoài rạp. Vì thế, trong quá trình sáng tạo và sản xuất loại phim này, khán giả hầu như không thể can thiệp vào cách kể chuyện của đạo diễn, cách diễn xuất của diễn viên và càng không thể can thiệp vào nội dung câu chuyện. Khán giả chỉ có thể bình phẩm, sau khi đã xem nó. Khác với phim truyện điện ảnh, phim truyện truyền hình nhiều tập có quá trình sáng tạo và sản xuất lâu, có thể cả năm, thậm chí là vài năm, hết mùa nọ, sang mùa kia. Cùng với đó là nó được phân phối trên các kênh sóng truyền hình, các nền tảng kỹ thuật số (*digital platform*), với cách thức vừa sản xuất, vừa phát hành và có lẽ, đây là cách thức đặc thù của sáng tạo và sản xuất loại phim này. Chính vì đặc thù này mà khán giả hay các yếu tố khách quan khác như truyền thông, báo chí, dư luận xã hội... có điều kiện can thiệp vào nội dung, cách kể chuyện hay cách diễn xuất của diễn viên. Bằng việc tiếp cận với phim, lại vừa góp ý với nơi sản xuất và các tác giả phim, khán giả đã tham gia “can thiệp” vào việc sáng tạo và sản xuất phim truyện truyền hình. Hầu hết các cốt truyện của phim điện ảnh (tình huống ngoài dự kiến, sự đảo ngược, bắt đầu từ giữa câu chuyện, các màn hồi tưởng và dự báo, cái kết mập mờ, mục tiêu bí ẩn, đánh lạc hướng, người kể chuyện không đáng tin v.v...) đều được sử dụng vào kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình. Cách kể chuyện phức tạp này

đã cung cấp các cơ hội sáng tạo và những phản hồi của khán giả. Đó là điều đặc biệt trong kể chuyện phim truyện truyền hình và được coi là một đặc điểm trong sáng tác, sản xuất loại phim này. Sự phát triển của truyền hình kỹ thuật số và các trang *web*, các kênh trả tiền v.v... đã tạo ra một không gian vô cùng lớn cho sự phát hành các chương trình phim truyện hình và mang lại cho khán giả vô số lựa chọn khác nhau. Bên cạnh đó sự tương tác giữa khán giả truyền hình và phim diễn ra trên vô số các trang mạng và thể hiện trên bảng xếp hạng cũng là yếu tố tác động đến sự tồn tại của các mùa phim sau.

Tác giả Stevan Jonson, trong nghiên cứu *Mọi điều xấu là tốt cho bạn: Làm cách nào văn hóa đại chúng hiện nay thực sự làm ta trở nên thông minh như thế nào* [40] của mình, tác giả xác định ba yếu tố tạo nên cốt lõi của cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình là: (1) *Đa tuyến cốt truyện* (*multiple threading plots*), với hai hoặc nhiều cốt truyện diễn ra đồng thời. Đây là điều thú vị nhất, khi nghiên cứu về đặc điểm của phim truyện truyền hình nhiều tập; (2) *Dấu báo* (*flash arrow*), một dạng dấu báo hiệu hoặc điểm báo trước phức tạp hơn; (3) *Mạng xã hội* (*Social Network*), sự tham gia của khán giả trên các kênh sóng truyền hình, *internet* hay nền tảng số.

Bằng việc viết các bình luận (*comment*), các nhận xét (*review*) trên các trang cá nhân, hay các trang *fan page* của các hãng, cơ quan hay nơi sản xuất phim truyện truyền hình nhiều tập, thậm chí là viết *email* cho các biên kịch, đạo diễn, diễn viên... của các phim đang phát sóng mà khán giả đang tiếp cận, họ có thể tác động để thay đổi nội dung, cách kể chuyện, hay diễn xuất của diễn viên. Sự tương tác giữa khán giả và các bộ phim đang được phát sóng là yếu tố quan trọng, tác động đến sự tồn tại của các mùa phim tiếp theo.

Đây là đặc điểm đặc trưng trong sáng tạo và sản xuất phim truyện truyền hình nhiều tập ở thế giới cũng như ở Việt Nam. Những người làm phim phải thấu hiểu, tư duy về nó và chấp nhận, sẵn sàng điều chỉnh nội dung câu chuyện phim, cũng như cách thể hiện câu chuyện để đáp ứng nhu cầu khán giả, nhưng phải đúng

với nguyên tắc sáng tạo phim truyện truyền hình. Cũng không thể vì chạy theo nhu cầu của khán giả mà làm sai nguyên tắc kể chuyện phim, làm mất ý nghĩa của chủ đề, thông điệp của phim. Người làm phim cần luôn ý thức về trách nhiệm định hướng nội dung, thẩm mỹ và dư luận cho công chúng khán giả.

Tóm lại, cốt truyện trong phim truyền hình với các công cụ triển khai như độ trễ, khoảng trống và sự lặp lại (theo phân tích của Bordwell) chính là bộ máy thao túng giả thuyết và suy luận của khán giả, khiến khán giả liên tục dự đoán và điều chỉnh nhận thức về diễn biến câu chuyện. Bên cạnh đó, hệ thống nhân vật, đặc biệt là các nhân vật phản anh hùng, đóng vai trò như phương tiện kích hoạt cảm xúc và đánh giá đạo đức, thúc đẩy sự đồng cảm, thấu cảm và trung thành của khán giả (theo Smith, Tobón). Lý thuyết nhận thức và kết nối được trình bày ở mục 1.4 chính là cơ chế lý giải cho việc hai yếu tố trên (cốt truyện và nhân vật) tương tác với nhau như thế nào để định hình trải nghiệm và nhận thức của khán giả về câu chuyện, từ đó tạo nên sức hút đặc biệt của phim truyền hình nhiều tập.

Các lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm và lý thuyết Kết nối với nhân vật cho phép mở rộng cách tiếp cận kể chuyện từ bình diện cấu trúc sang bình diện tiếp nhận, nhấn mạnh vai trò chủ động của khán giả trong việc kiến tạo ý nghĩa và gắn bó với câu chuyện cũng như các nhân vật.

Trong luận án, những tiếp cận này sẽ được vận dụng để phân tích cách các phim truyện truyền hình điều hướng giả thuyết, cảm xúc và mức độ gắn kết của khán giả qua nhiều tập, nhiều mùa, qua đó làm rõ hiệu quả của các chiến lược kể chuyện phức tạp trong từng trường hợp nghiên cứu cụ thể.

1.5. Khung phân tích (Analytical Framework)

Để phân tích các bộ phim truyện truyền hình (case study), nhằm xem xét các bộ phim này đã vận dụng các công cụ cốt truyện, xây dựng nhân vật như thế nào (trong chương 2), cũng như cách tạo kết nối cảm xúc của khán giả với phim (trong chương 3), một “khung phân tích” (Analytical Framework) được

đề xuất. Khung phân tích này được xây dựng từ hệ thống các khái niệm, vấn đề lý luận đã trình bày trong chương, gồm các tiêu chí sau:

- Tiêu chí về cốt truyện: (1) Các kiểu cốt truyện; (2) Công cụ cốt truyện; cách triển khai cốt truyện; (3) Sự liên kết các cốt truyện và mức độ phức tạp của các liên kết này.

- Tiêu chí về nhân vật: (1) Kiểu nhân vật, mối quan hệ giữa nhân vật và cốt truyện; (2) Cơ chế tạo sự kết nối nhân vật với khán giả.

- Tiêu chí về cấu trúc kể chuyện: Các cách kể chuyện phức tạp của phim truyện truyền hình.

- Tiêu chí về cơ chế tương tác/phản hồi từ khán giả: (1) Mức độ tham gia cảm xúc; (2) Sự đồng nhất với nhân vật; (3) Dự đoán và kỳ vọng; (4) Phản hồi tức thời; (5) Ảnh hưởng đến cấu trúc kể chuyện; (6) Tính lan tỏa cộng đồng; (7) Tác động dài hạn.

Tiểu kết chương

Để làm cơ sở lý luận cho đề tài nghiên cứu *Nghệ thuật kể chuyện phim truyện truyền hình*, một số lý thuyết cơ bản như lý thuyết Kể chuyện điện ảnh - truyền hình; lý thuyết Cốt truyện và Nhân vật; lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm; lý thuyết Kết nối nhân vật với khán giả đã được trình bày với những phân tích về khái niệm, chức năng, vai trò của chúng...

Kể chuyện phim truyện truyền hình nhiều tập thường sử dụng cách kể phức tạp có nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật. Cốt truyện được sắp xếp sự kiện của câu chuyện theo trình tự nhân – quả để kể. Nhân vật là tác nhân, từ cáxung đột bên trong và bên ngoài, thực hiện các hành động thúc đẩy cốt truyện và câu chuyện phát triển.

Các cốt truyện chính - phụ đan xen, bện xoắn vào nhau trong kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình thúc đẩy sự phát triển đến cái kết của câu chuyện. Sự lặp lại và tái cấu trúc liên tục các sự kiện cốt truyện tạo nên sự dịch chuyển cân bằng giữa các tập trong mùa phim, hay giữa các mùa phim. Các cốt

truyện được triển khai theo nhiều cách khác nhau, như tuyến tính, phi tuyến tính, phân tán, đảo ngược, song song... hoặc kết hợp chúng, tạo nên sức cuốn hút.

Nhiều công cụ cốt truyện được dùng một cách hiệu quả để kích thích sự ngạc nhiên, sự tò mò, sự hồi hộp, gây sốc cho khán giả.

Đặc trưng của phim truyện truyền hình là nhiều nhân vật chính - phụ, với đa dạng xung đột xảy ra theo chuỗi nhân - quả. Khi một sự cố (nguyên nhân) kích hoạt hành động nhân vật, dẫn đến hậu quả là nguyên nhân tiếp theo... và cứ thế, câu chuyện phát triển và tiến về phía trước. Các nhân vật đấu tranh với bản thân (xung đột bên trong), cạnh tranh với nhau, với các trở ngại đi đến mục tiêu (xung đột bên ngoài).

Để duy trì sự suy đoán, hiểu bộ phim của khán giả, kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình sử dụng các thủ pháp như *tạo độ trễ*, *khoảng trống* hay *sự lặp lại*, các *lược đồ tư duy*, các *khung nhận thức* khuôn mẫu trong trí óc khán giả, *thao túng* suy luận và giả thuyết của họ.

Một đặc điểm nổi bật của hệ thống nhân vật phim truyện truyền hình là có sự xuất hiện của các nhân vật phản anh hùng, tạo sức hút tạo sự đồng cảm, thấu cảm và duy trì lòng trung thành, tạo đa dạng phản hồi cảm xúc của khán giả. Các nhà sản xuất phim đã sử dụng nhiều thủ pháp để xây dựng các nhân vật phản anh hùng với tín ngưỡng kiên định, yêu thương gia đình, thông minh tài trí và cũng có thể là nạn nhân của hoàn cảnh ...

Ba cấp độ kết nối khán giả là *sự nhận dạng* (nhận biết diện mạo, phong cách, tính tình, hoàn cảnh... nhân vật phim và tái nhận biết anh ta/ cô ta trong kể chuyện), *sự đồng cảm* (cách khán giả tiếp cận với cảm xúc, kiến thức và hành động của các nhân vật, gắn kết không gian - thời gian với các nhân vật), *sự trung thành* (sự đánh giá phẩm chất nhân vật của khán giả, từ đó thể hiện thiện cảm/ ác cảm với nhân vật). Mô hình gắn kết nhân vật theo thang đo thiện cảm/ ác cảm này được Muray Smith gọi là “cấu trúc của sự cảm thông”, thúc đẩy phản hồi cảm xúc của khán giả.

Chương 2: CỐT TRUYỆN, NHÂN VẬT VÀ CÁCH KỂ CHUYỆN PHỨC TẠP PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH

Chương này phân tích các cách (kiểu) *kể chuyện* một số bộ phim truyện truyền hình nước ngoài và Việt Nam bằng “Khung phân tích” (được đề xuất ở cuối chương 1) gồm: *cốt truyện* (các kiểu cốt truyện, các công cụ cốt truyện, sự liên kết các cốt truyện, mức độ phức tạp của các liên kết, cũng như làm rõ liên kết của hai yếu tố cốt truyện và nhân vật trong các bộ phim này); *nhân vật* (kiểu nhân vật, mối quan hệ giữa nhân vật và cốt truyện); *cấu trúc kể chuyện* (các cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình). Các bộ phim được sử dụng để phân tích đã được giới thiệu ở mục 4, phần mở đầu (trang 3).

2.1. Kể chuyện với các mạch truyện bện xoắn và tuyến truyện được thúc đẩy bởi nhân vật trong phim *Biến chất*

Nhân vật chính của phim là Walter White, một giáo viên dạy hóa ở phổ thông trung học. Anh này đang bị ung thư phổi giai đoạn cuối, có đứa con trai tật nguyền và vợ đang mang thai. Bị thúc bách bởi khó khăn anh ta làm thêm bằng việc rửa xe ngoài giờ, nhưng chẳng được bao nhiêu, khó khăn vẫn chồng khó khăn. Cùng quần, anh ta rủ học trò cũ là Jesse Pickman điều chế ma túy đá với ý định kiếm tiền chữa bệnh, chăm lo cho gia đình. Và rồi, anh ta trở thành tội phạm ma túy với biệt danh “Heisenberg”.

Qua 5 mùa (*seasons*) phim, cứ sau mỗi mùa, xung đột mâu thuẫn nhân vật lại được đẩy cao lên cho đến cái kết bi thảm. Walter White sống cuộc sống tội phạm, đối diện với các tình huống nguy hiểm, nhưng nhờ thông minh và đủ tàn nhẫn mà anh ta thanh toán được các đối thủ, từng bước thành ông trùm. Tuy nhiên, cái giá phải trả lại quá đắt là gia đình tan vỡ, những cái chết của người thân và mạng sống của chính mình.

2.1.1. Cách kể chuyện và cấu trúc của phim

Cách kể của bộ phim là kể chuyện *linh hoạt (flexi-narrative)* giống “tiểu

thuyết phim” có các mạch truyện dài ngắn khác nhau, cạnh tranh nhau khó đoán, kéo qua một hai hay nhiều tập (*episode*), một mùa hay tất cả các mùa.

Những bộ phim truyền hình kiểu mới, được gọi là “tiểu thuyết phim”, được xác định bởi các mạch truyện ngắn dài khác nhau, không đoán được, đan xen theo kịch tính của các mạch truyện kinh điển cạnh tranh của cách kể từng tập, nhưng lại liên kết với nhau theo cách mới... (These new series, which are therefore repeatedly called “film novels”, are determined by different, unpredictable long story arcs that are indeed intertwined in the sense of the dramaturgy of classic concurrent story threads of episodic storytelling, but stand in relation to each other in a new way. ...). [85, pg. 6]

Như mảnh vải được dệt bởi những sợi chỉ nhiều màu sắc tạo nên mảng đa màu mà màu chủ đạo là mạch truyện chính, *được thúc đẩy bởi nhân vật* cùng các cốt truyện phụ chuyển động với cốt truyện chính biến đổi không ngừng, giống như các vệt màu khác nhau trên mảnh vải đó. Cách kể này tạo nên sự kết nối chặt chẽ giữa mạch truyện chính về nhân vật Walter cùng các mạch truyện phụ vốn có thể tồn tại độc lập, nhưng lại được ghép thành thể thống nhất và cùng phát triển với mạch truyện chính. Đây là kiểu kể chuyện *phức tạp* được *thúc đẩy bởi nhân vật* cùng các cốt truyện phụ có cấu trúc ba hồi, khép kín tự thân, bện xoắn với mạch truyện chính thể hiện diễn biến câu chuyện và số phận nhân vật chính. Chẳng hạn như ở mùa 1, từ cuối tập 1 sang tập 2 và đầu tập 3 là diễn biến cốt truyện của hai nhân vật Walter cùng Jesse lần đầu điều chế và phân phối ma túy đá do họ sản xuất. Đụng độ với Krazy – 8, kẻ bán lẻ ma túy, hai thầy trò buộc phải giết chết chúng và phi tang xác. Cốt truyện này như một câu chuyện độc lập có mở đầu có kết thúc, nhịp điệu chậm rãi, nhưng hành động lại tàn khốc. Nó cũng để khán giả nhìn thấy mặt tối của nhân vật Walter, khi cần anh ta cũng rất lạnh lùng và tàn nhẫn. Dù sợ hãi, lúng túng, nhưng anh ta đã tự tay giết Krazy - 8 và đồng bọn rồi dùng a xít để phi tang...

Tác giả Emily St. James, trong nghiên cứu “*Biến chất*” sẽ trở thành một trong những phim truyện truyền hình hay nhất từ trước đến nay, nhờ sử dụng thủ pháp Shakespeare [81] nhận xét, bộ phim có mạch truyện phù hợp với mô hình cấu trúc năm hồi. Hồi 1 (mùa 1), nhân vật Walter trở thành tội phạm ma túy. Hồi 2 (mùa 2), Walter “lún sâu” vào *thế giới ma túy đá* Albuquerque, gặp gỡ và kết hợp với những nhân vật như luật sư Saul Goodman và trùm ma túy Gus Fring. Hồi 3 (mùa 3), Walter gia nhập đế chế ngầm của Gus Fring với cao trào là tập 10, khi tìm mọi cách giết một con ruồi vo ve để “làm sạch” căn phòng chế ma túy đá tinh khiết, như điềm báo trước quá trình hủy diệt sẽ xảy ra. Hồi 4 (mùa 4), cuộc đối đầu sinh tử giữa Walter và Gus Fring. Hồi 5 (mùa 5), kết thúc và cái chết của Walter ở tập cuối.

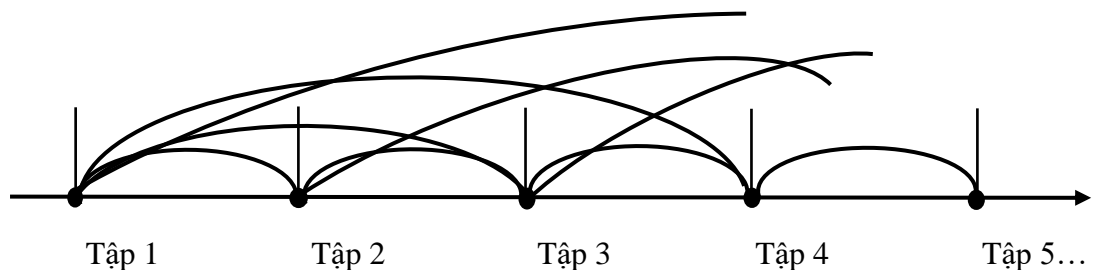
Bên cạnh tuyến truyện chính xuyên suốt 5 mùa thì còn nhiều tuyến truyện phụ chạy song song, xen kẽ, khi kéo dài qua vài ba mùa phim, khi xuyên suốt cả phim. Chẳng hạn như các tuyến truyện phụ: (1) Walter với vợ là Skyler và cậu con trai tật nguyền; (2) Walter với Jesse, học trò và cũng là cộng sự đặc lực, nhân vật chính thứ hai và đi cùng anh ta suốt năm mùa phim; (3) Hank, nhân viên đặc vụ DEA và ông trùm “Heisenberg”; (4) Các ông trùm Hector Salamanca và Gus Fring; (5) Jesse và gia đình anh ta... Các tuyến truyện phụ kết nối với nhau qua các tình huống có khi được giải quyết trong một hay vài tập phim, có khi lại treo lơ lửng qua một mùa hay tất cả mùa phim.

Dù có nhiều tuyến truyện dài - ngắn xen kẽ và song song, cạnh tranh lẫn nhau, nhưng câu chuyện lại được kể mạch lạc, dễ hiểu. Chẳng hạn, câu chuyện về cuộc đối đầu giữa hai ông trùm Hector Salamanca (băng Mehico) và Gus Fring (băng Gà rán) có diễn biến theo *cốt truyện ba hồi* và kéo dài 4 mùa. Hồi 1, sự kết hợp ban đầu của hai băng đảng, phân chia lợi nhuận buôn bán ma túy. Hồi 2, băng Gus Fring thắng thế (hầu hết những thành viên chính của băng Mehico bị chết). Hồi 3, cao trào, Walter tiêu diệt cả hai (mùa 4, tập 13).

Tuyến truyện bí ẩn, thú vị và lôi cuốn về Hank là nhân viên đặc vụ DEA,

phải đối đầu hàng ngày với tội phạm ma túy có biệt danh “Heisenberg” lại là người anh em đồng hao với Walter, kéo dài từ mùa 1 đến gần cuối mùa 5, đi theo *cấu trúc bốn hồi* như Kristin Thompson đã đề xuất [61]. Hồi 1 (mùa 1), giới thiệu về Hank và công việc của anh ta. Hồi 2 (mùa 2), Hank bị ám ảnh và sợ hãi vì lần đầu giết người (Tudo) và chứng kiến đồng nghiệp bị tàn sát. Hồi 3 (mùa 3 và 4), bị ám sát, tuy không chết nhưng bị liệt hai chân. Hank đã phát hiện ra đường dây của Gus Fering và tiếp tục tìm kiếm ông trùm “Heisenberg”. Hồi 4 (mùa 5), cao trào xảy ra khi biết “Heisenberg” chính là người anh em đồng hao với mình thì Hank bị giết. Đây là ưu điểm của cách kể *phức tạp linh hoạt* bộ phim, với sự cân bằng chuyển dịch các câu chuyện ngắn hạn và dài hạn, sự đan xen các mạch truyện phụ trên *mạch truyện chính*, được thúc đẩy bởi nhân vật, cùng các *mạch truyện phụ* được thúc đẩy bởi cốt truyện.

Tác giả Yvy Heußler đã mô tả cách kể chuyện linh hoạt bộ phim *Biến chất* (như đã trình bày) ở sơ đồ dưới [85, pg. 6]. Mỗi mùa, cốt truyện chính và các cốt truyện phụ được kể *phân tán* trong một hay vài tập phim.



Sơ đồ kể chuyện phim *Biến chất*

2.1.2. Triển khai cốt truyện và các công cụ cốt truyện sử dụng trong phim

2.1.2.1. Sử dụng cách triển khai cốt truyện của Todorov

Phim *Biến chất* có các cốt truyện (chính và phụ) được triển khai theo cách: từ *trạng thái cân bằng*, đến *mất cân bằng*, rồi *khôi phục lại trạng thái cân bằng mới*, rồi lại rơi vào *trạng thái cân bằng mới khác trước...* [103]. Suốt 5 mùa phim, nhân vật nhân vật Walter luôn đối mặt với việc *kiếm tiền* và *tránh bị tù tội*. Bởi việc kiếm tiền bằng phi pháp, nên những vấn đề nhân vật này phải đối mặt

là vô cùng rắc rối và khó khăn trong xử lý.

Khi chế ma túy đá Walter và Jesse phải giết Krazy - 8 cùng đồng bọn của hắn để thoát thân. Tìm tới băng phân phối ma túy Tuco, anh ta suýt bị giết (bởi Tuco) và suýt bị lộ (bởi Hank), rồi gây thù oán với băng Mexico. Khi gặp Gus, trùm phân phối ma túy vùng Tây Nam để bán hàng lại bị hắn thao túng. Để mặc Jane là người yêu của Jesse chết khi phê thuốc, là nguyên nhân gián tiếp gây ra vụ tai nạn hàng không. Khi bị Gus định giết, Walter cầu xin Jesse cứu mình rồi bị giam cầm đe dọa. Lập mưu giết được Gus, “lên” làm trùm thì lại bị DEA truy lùng vì giết một cậu bé do vô tình nhìn thấy anh ta đi cướp hóa chất. Giết Mike vì muốn đánh lạc hướng DEA. Cuối cùng, khi thuê băng Jack – Lydia ngăn cản Jesse và Hank thì bị chính băng này cướp hết tiền, giết Hank, bắt cóc Jesse. Cùng đường, anh ta tiêu diệt cả băng Jack – Lydia, cứu Jesse và chết...

Có thể thấy nhân vật Walter luôn phải đối mặt với những thách thức mới, phát sinh trực tiếp từ cách anh ta giải quyết các vấn đề trước đó, một kiểu hỗn loạn không ngừng nghỉ. Mỗi vụ việc xảy ra, kéo theo nhiều vụ việc khác rối rắm, phức tạp, khó khăn hơn. Những vụ giết người với số lượng người bị giết ngày càng tăng, cùng mức độ bạo lực. Bên cạnh đó, số tiền kiếm được cũng ngày càng nhiều, nhưng chi phí để “giải quyết” vụ việc lại càng lớn, khiến nhiều khi anh ta trở về mức không. Tội lỗi càng nhiều, trả giá càng lớn. Cách triển khai cốt truyện mà khi giải quyết vấn đề này lại dẫn đến các vấn đề khác, với *các mạch truyện co dãn và kéo dài mạch truyện chính xuyên suốt các mùa phim* đã tạo ra sức hấp dẫn.

2.1.2.2. Các công cụ cốt truyện sử dụng trong phim

Trong phim có sử dụng nhiều công cụ cốt truyện, tạo hiệu quả kể chuyện.

Cách “Bắt đầu từ giữa câu chuyện” được dùng khi mở đầu tập 1 (mùa 1), với hình ảnh một cái quần dài của đàn ông bay từ không trung, rơi xuống đất giữa vùng sa mạc và một xe ô tô RV lao rất nhanh trên đường cát bụi mù, có ba xác người nằm trên sàn xe... Rồi một người đàn ông trung niên, trên mình

chỉ mặc cái quần lót và cái áo sơ mi đứng cạnh chiếc xe, giơ súng về phía trước, sẵn sàng nhả đạn khi nghe tiếng còi xe cảnh sát, rồi chĩa súng vào họng mình... Với cảnh giới thiệu như vậy phim làm khán giả quan tâm và đặt câu hỏi: “Chuyện gì đang xảy ra?”.

(1) Cách kể thời gian trong phim với thủ pháp *cảnh báo trước* (flashforward) ở tập 1 mỗi mùa phim là sử dụng kiểu *mở đầu từ giữa câu chuyện* (in medias res) tạo thu hút của phim, kích thích sự tò mò và lôi kéo khán giả.

(2) Các “Tình huống ngoài dự kiến” trong phim. Chẳng hạn, khi gã khùng Tuco chuẩn bị bắn Walter và Jesse thì Hank xuất hiện và giết chết y (mùa 2, tập 2); hay Walter và Jesse kẹt trong chiếc xe RV chuẩn bị đem đi phá hủy vì biết Hank đã mò ra dấu vết, nhưng khi anh ta tìm đến bãi xe đòi khám xét, ngay lúc đó, một cú điện thoại báo Marie vợ Hank bị tai nạn do Walter nhờ luật sư Saul tạo ra đã giúp hai người thoát. Hoặc ở cảnh cuối (mùa 5, tập 16), Jesse đang bị băng Jack – Lydia giam cầm, hoàn toàn tuyệt vọng thì Walter đến, diệt cả băng, cứu Jesse trước khi cảnh sát tìm đến.

(3) Các “Tình thế đảo ngược” trong phim. Chẳng hạn, bệnh ung thư giai đoạn cuối của Walter bỗng giảm hẳn (mùa 2, tập 3). Walter sắp bị người của Gus giết, nhưng do Jesse giết chết Dale mà thoát (mùa 3, tập 13). Trong mùa 5, tập 1, Hank trông chờ vào bằng chứng trong máy tính được thu hồi từ Gus, nhưng lại bị Walter dùng từ trường mạnh phá hủy các chứng cứ có trong các máy tính tại kho tài liệu của cảnh sát khiến Hank mất manh mối. Ở kết, băng Jack – Lydia tưởng mình đã thắng thế, nhưng lại bị trúng kế liên hoàn của Walter, rồi bị tiêu diệt (mùa 5, tập 16).

(4) Các “Tình huống mập mờ” được dùng trong vụ đầu độc Brock con trai của Andrea, người yêu của Jesse (mùa 4, tập 12). Jesse có một ống chất độc *ricin* do Walter đưa để giết Gus và anh giấu nó vào điều thuốc lá. Khi cậu bé Brock bị đầu độc, Jesse như phát điên và cho rằng Walter làm. Nhưng cậu bé qua khỏi và tình cờ Jesse phát hiện ra Walter có đầu độc cậu bé, nhưng bằng

một loài hoa, để anh ta giết Gus. Hận Walter không từ các thủ đoạn độc ác nên Jesse giúp DEA tìm chứng cứ để đưa Walter vào tù. “Tình huống mập mờ” này đẩy mạch phim lên cao trào, đồng thời như công cụ *đánh lạc hướng* làm mọi người hiểu nhầm Gus dùng chất độc *ricin* đầu độc cậu bé...

(5) Các “cú vạ” đã làm cho câu chuyện trở nên sinh động và ấn tượng, đôi khi chỉ vài giây cũng làm khán giả hồi hộp. Chẳng hạn như cảnh Jesse đang chuyển xác một tên bán ma túy vừa bị giết từ xe RV vào nhà, bỗng nhiên Skyler đến. Cái xác vẫn nằm ngay sau cái xe ô tô trong khi Jesse tiếp chuyện Skyler (mùa 1, tập 2); tình huống Hank mở cuốn sổ của Dale cùng Walter đoán xem hai chữ W.W. là tên ai (bởi tên nhân vật là Walter White) rồi kể hàng loạt tên, khiến khán giả lo Walter bị lộ (mùa 4, tập 4); Gus tự uống rượu có thuốc độc để lừa Eladio - tên trùm cao cấp nhất băng Mexico, rồi giết hắn và tự cứu mình bằng nhờ chạy đến kịp trạm giải độc gần đó (mùa 4, tập 10); Walter tiêu diệt toàn bộ băng Jack - Lydia cứu Jesse và chết ở tập cuối mùa 5 là “cú vạ” đảo ngược tình thế ở kết.

2.1.3. Nhân vật và các xung đột của nhân vật trong phim

Dù là kiểu cốt truyện nào, cũng không thể thiếu nhân vật cùng xung đột vì ở bộ phim này vai trò và hành động của họ luôn là *động lực chính* thúc đẩy câu chuyện phát triển, duy trì mối quan hệ nhân - quả và liên kết với các thành phần của câu chuyện để tạo nên sức hút.

Bộ phim *Biến chất* xoay quanh số phận của nhân vật chính Walter White, từ một người lương thiện trở thành kẻ tội phạm ma túy. Khán giả cũng được làm quen với các nhân vật khác xung quanh nhân vật chính bằng những câu chuyện thú vị về họ. Chẳng hạn như Jesse Pickman, học trò cũng là người trợ thủ đắc lực cùng Walter chế tạo và buôn bán ma túy đá; Skyler White là vợ Walter, Walter White Jr là cậu con trai bị bại não của Walter; Hank Schrader là nhân viên đặc vụ DEA (cơ quan chống tội phạm ma túy của Mỹ) cũng là anh em đồng hao của Walter; Marie Schrader, vợ Hank và là em gái của vợ Walter; Gustavo

Fring (“Gus”) trùm băng đảng buôn ma túy, cùng hàng chục nhân vật khác. Có nhân vật xuất hiện trong một, hai tập phim; có nhân vật xuất hiện trong một, hai mùa phim hay nhiều hơn. Với số lượng nhân vật chính - phụ nhiều như vậy, bộ phim *Biến chất* vẫn thể hiện được rõ ràng tính cách của từng nhân vật cũng như những xung đột nội tâm của họ, hay các xung đột giữa họ với nhau, giữa họ và xã hội, kể cả giữa họ với thiên nhiên. Bằng các thủ pháp đa dạng, sâu sắc, tinh tế và hài hước của kể chuyện phức tạp, mỗi nhân vật phim đều được nghiên cứu tỉ mỉ, thể hiện chi tiết và chân thực.

2.1.3.1. Xung đột bên trong nhân vật Walter White

Ở tập đầu, khán giả đã thấy một người thầy giáo trung học phổ thông chật vật với cuộc sống thường nhật, với “gánh nặng” vợ con, bệnh tật. Một người như vậy thì khó mà có “tiếng nói” ở nơi làm việc, trong nhà, cũng như ngoài xã hội. Tuy vậy, sâu thẳm bên trong anh ta lại có sự cao ngạo, kiêu hãnh vì bản thân đã từng là chuyên gia đầu ngành trong lĩnh vực hóa học... Khi xung đột “tính nam” trỗi dậy nhân vật như “tỉnh giấc” muốn làm chủ bản thân, làm chủ cuộc đời, làm chủ gia đình và đặc biệt muốn tìm lại sự tôn trọng từng có. Và anh ta chọn con đường điều chế, buôn bán ma túy đá rồi trở thành tội phạm ma túy.

Lựa chọn kiếm tiền bằng cách vi phạm luật pháp để trang trải nhu cầu cần thiết của gia đình, chữa bệnh và khẳng định “tính nam” của mình, Walter đã đối diện với những xung đột nội tâm gay gắt. Ngay lần đầu anh ta đã phải giết những kẻ buôn ma túy khác là Krazy – 8 và đồng bọn (mùa 1, 3 tập đầu). Những lần giết người sau này không còn do dự, sợ hãi. Hành động đẩy xung đột nội tâm Walter lên cấp độ cao hơn, là khi đứng nhìn Jane, người yêu của Jesse, bị sắc chất nôn đến chết mà không cứu vì cô dám tống tiền anh ta (mùa 2, tập 2). Bằng vẻ mặt lúc đầu thờ ơ, rồi lo lắng, rồi lại thờ ơ của nhân vật Walter dần thể hiện cuộc đấu tranh giữa lương tâm với thực tế khắc nghiệt mà anh ta phải đối mặt. Cứu Jane, anh ta sẽ luôn bị đe dọa vì cô là con nghiện, lại thao túng được Jesse. Còn nếu không cứu, Jesse sẽ thuộc về anh ta. Cấp độ giết người của

Walter cũng thay đổi về chất. Lần đầu do tình huống tự vệ, anh ta không thể lựa chọn, còn để mặc Jane chết đã mang tính “chủ động” với cấp độ cao hơn. Nhân vật này đã làm chủ và sử dụng “cái ác” trong mình với nhận thức anh ta sẽ có lợi hơn nếu cô kia chết. Và lúc này với anh ta, lương tâm không quan trọng bằng lợi ích. Cái chết của Jane kéo theo vụ tai nạn máy bay với hơn một trăm người chết do lỗi của cha cô, một nhân viên điều hành bay, bị phân tâm do cái chết của con gái (mùa 2, tập 13)... Trải qua vài vụ giết người trong mùa 3 như bắn chết hai tên buôn ma túy của băng Gus Fering để cứu Jesse (mùa 3, tập 12), không do dự khi thẳng tay tiêu diệt cùng một lúc hai ông trùm của hai băng đảng ma túy kinh địch để trở thành người duy nhất (mùa 4, tập 13)... Việc giết người của Walter vì lợi ích và quyền lực đã trở thành tất yếu.

Từ những xung đột nội tâm liên quan đến giết người để bảo vệ mình, Walter chuyển sang giết người để khẳng định quyền lực ông trùm và không ai có quyền không chế anh ta. Walter rơi vào thế giới cạnh tranh khốc liệt, bạo lực tràn lan, máu me khắp nơi và chỉ thấy anh ta quyết liệt hành động bất chấp thủ đoạn... Xung đột nội tâm của nhân vật Walter lên đỉnh điểm khi băng ma túy Jack - Lydia cướp hết số tiền 80 triệu dollas mà anh ta cất giấu, bắt cóc Jesse, bắn chết Hank... Anh ta đã tuyệt vọng trước cái chết của Hank (mùa 5, tập 14). Đấu tranh nội tâm Walter lên cao trào khi ra tay tàn sát băng đảng của Jack - Lydia, chọn đổi sinh mạng mình để cứu Jesse (mùa 5, tập 16). Anh ta làm việc này với sự bình tĩnh, thanh thản và chết theo kiểu người hùng, dám làm dám chịu.

Là một nhân vật chính của phim, Walter White cũng là mẫu nhân vật *phản anh hùng* có nội tâm phức tạp, đa chiều nhưng dễ hiểu và thú vị. Từ đấu tranh giữa thiện và ác chuyển sang dùng cái ác để giải quyết xung đột lợi ích, quyền lực nhân vật này không chỉ phá hủy bản thân mình, mà còn phá huỷ tất cả những gì đã có để đạt được mong muốn. Nếu như ban đầu tự cho rằng mình làm thế vì gia đình thì ở cuối phim, khi từ biệt vợ, anh ta khẳng định “Tôi làm điều đó cho tôi. Tôi thích điều đó. Tôi giỏi việc đó! Và tôi đã . . . thực sự — tôi đã

sống!” (mùa 5, tập 16). Tuyển truyện phim được thúc đẩy bởi nhân vật Walter, có *diễn biến tiêu cực* và dẫn đến cái kết bi thảm.

2.1.3.2. Xung đột bên trong của nhân vật Jesse

Ngoài nhân vật Walter White, trong phim *Biến chất* còn mô tả một cách đa dạng, phong phú và sâu sắc những xung đột nội tâm của nhiều nhân vật khác. Chẳng hạn như với nhân vật Jesse, một chàng trai thích nổi loạn, vô lo, vô nghĩ bỗng nhiên phải đối diện với các vụ giết người tàn khốc để bảo vệ bản thân. Là người dễ bị tổn thương, Jesse chưa bao giờ được bố mẹ quan tâm đúng mức nên anh ta luôn cảm thấy thiếu thốn tình cảm. Ở nhân vật này có sự trù mến, dịu dàng trong hành vi, lời nói và cả ứng xử nhất, là với trẻ em. Anh ta tránh cho một cậu bé 3 tuổi không bị ám ảnh bởi cảnh bố mẹ nó giết nhau vì say thuốc (mùa 2, tập 6); anh ta tự dằn vặt vì cái chết của Jane (mùa 2, tập 13);... Với Jesse, Walter vừa đáng yêu, lại vừa đáng hận. Hơn một lần anh ta muốn từ bỏ Walter, nhưng như “hai con cháu cháu buộc vào cùng một sợi chỉ”, mối quan hệ này cứ dằng dai không dứt, cho đến khi anh ta “quay xe” báo cho DEA bắt Walter, gián tiếp làm Walter bị cướp tiền, Hank bị bắn chết và anh ta bị bắt cóc (mùa 5, tập 14)... Khi được Walter cứu, ánh mắt vừa thương vừa hận của khi nhìn Walter lần cuối thể hiện những mâu thuẫn ẩn sâu trong tâm trí anh ta... Nếu sự biến đổi của nhân vật Walter có tính tiêu cực (từ người lương thiện biến thành kẻ tội phạm và kết cục là cái chết) thì sự biến đổi của Jesse gợi nhiều ý nghĩa tích cực: có hy vọng làm lại cuộc đời (mùa 5, tập 16).

2.1.3.3. Xung đột bên trong và bên ngoài của các nhân vật khác

Hầu hết các nhân vật nam trong phim đều chất chứa xung đột nội tâm, những ám ảnh suốt cuộc đời. Chẳng hạn như Gus Fring, trùm ma túy vùng, đã chứng kiến người bạn thân nhất của mình bị trùm băng ma túy Mexico giết chết, phải chịu sự áp bức của y suốt nhiều năm để ôm ấp mối thù phải trả. Hay Hector Salamanca, trùm băng ma túy Mexico, chứng kiến tất cả những đứa cháu trai của mình chết dưới tay Gus, đã hợp tác với Walter để tiêu diệt Gus...

Các nhân vật nữ cũng tương tự. Skyler, một phụ nữ tẻ nhạt làm nội trợ, từng bước bất đắc dĩ trở thành đồng phạm của chồng là Walter, tham gia rửa tiền, tổng tiền, trốn thuế... phá hủy gia đình mình theo đúng nghĩa. Cô có tâm lý cũng khá phức tạp: biết chồng bắt đầu kiếm tiền phi pháp, nhưng không quyết liệt ngăn cản. Tránh bị liên lụy, Skyler ngoại tình để Walter ly dị, nhưng cuối cùng cô ta lại từng bước đi vào con đường phạm tội. Luôn tìm cách hạ thấp, làm suy yếu “tính nam” của chồng và thách thức anh ta, Skyler với những mâu thuẫn nội tâm như vậy thì Walter khó mà có được hạnh phúc.

Những xung đột nội tâm của các nhân vật cũng là nguồn gốc tạo ra những xung đột bên ngoài, như xung đột gia đình, xã hội, công việc...

Là bộ phim điện hình, *Biến chất* thể hiện các kiểu xung đột bên ngoài khác nhau. Từ xung đột vì quyền lợi, vì lòng tham muốn chiếm đoạt lãnh địa làm ăn giữa các băng ma túy; xung đột quyền chế ma túy của Walter, Jesse, Dale; xung đột xã hội như việc chữa trị bệnh và khả năng chi trả bảo hiểm; xung đột gia đình; giữa Walter và vợ; giữa Walter và con trai; giữa Hank và vợ; giữa Jesse và bố mẹ; giữa hai chị em Skyler và Marie, cũng như giữa hai anh em đồng hao Walter và Hank...

Cả 5 mùa phim trở nên thú vị nhờ vào nhiều nhân vật, nhiều tính cách, mỗi người mỗi vẻ và nhiều kiểu xung đột, đan xen vào các tuyến truyện, xuất hiện hết lớp này qua lớp khác, bao quanh tuyến truyện chính, thể hiện sự biến đổi của nhân vật Walter White, một người đàn ông từ lương thiện, trở thành tội phạm ma túy, cũng là *người hùng bi thảm* “Heisenber”..., “kéo những nhân vật khác, gồm Skyler, Jesse và Hank chìm sâu vào bóng tối đạo đức với anh ta” (drags others - including Skyler, Jesse, and Hank - into moral darkness along with him”. [73, pg.17]

Là bộ phim truyện truyền hình nhiều tập được chia thành nhiều mùa, *Biến chất* được kể chậm rãi nhưng linh hoạt, nhiều cốt truyện dài - ngắn xen kẽ nhau, theo sát tuyến cốt truyện chính và được thúc đẩy bởi nhân vật. Các nhân vật được

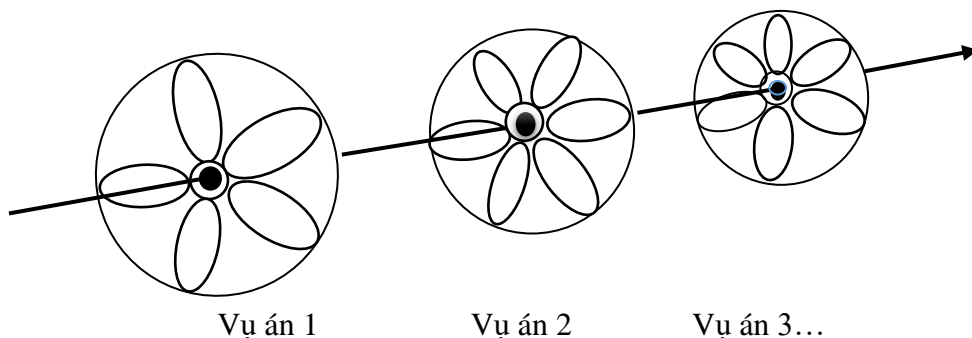
xây dựng chi tiết, các tuyến nhân vật liên kết chặt chẽ hỗ trợ lẫn nhau, xung đột nhân vật được thể hiện hợp lý và chân thực. Kể chuyện trong bộ phim *Biến chất* là một kiểu kể chuyện phức tạp.

2.2. Kể chuyện với tuyến truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện trong phim *Truy tìm chứng cứ*

Truy tìm chứng cứ là bộ phim truyền hình trinh thám - hình sự của Anh. Mỗi mùa phim gồm 6 tập và đang còn tiếp diễn. Bộ phim kể về cặp thám tử Cassie Stuart (Nicola Walker) và DI Sunny Khan (Sanjeev Bhaskar) điều tra các vụ án giết người bí ẩn ở Anh [9]. Mỗi mùa phim kể về một vụ án xảy ra từ lâu, với vô số các nghi phạm liên quan. Trong quá trình phá án, các mối quan hệ chồng chéo của họ với nạn nhân cũng dần được lộ diện và những bí ẩn trong cuộc đời họ cũng được phát lộ.

2.2.1. Cách kể chuyện với cấu trúc phân tán trong phim

Bộ phim *Truy tìm chứng cứ* được kể theo kiểu từng truyện độc lập, liên kết qua việc phá từng vụ án mà *mạch truyện chính tuyến tính, được thúc đẩy chủ yếu bởi cốt truyện* xuyên suốt các vụ án. Mỗi vụ án giống như một bông hoa mà mỗi cánh hoa kết nối quá khứ với hiện tại của *nhân vật - nghi phạm* này và các *nhân vật - nghi phạm* khác. Câu chuyện còn có những *tuyến truyện phụ phân tán* quanh *tuyến truyện chính*, như dây hoa xuyên suốt qua các mùa phim.



Sơ đồ kể chuyện phim *Truy tìm chứng cứ*

Cách kể chuyện có mạch truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện thường chứa các hành động của nhân vật với tiết tấu nhanh “buộc” khán giả phải chú ý theo

đổi để nắm bắt điều sắp xảy ra với các điểm nhấn ở cốt truyện, các cao trào liên tục hình thành mối liên kết liền mạch hoàn thiện cấu trúc kể chuyện. Xuyên qua các bông hoa là mạch truyện chính của hai nhân vật Cassie Stuart và Sunny Khan, thám tử điều tra phá án, cũng là mạch kết nối các mùa phim, (các vụ án) theo kiểu *tuyển tập* phim truyện truyền hình [47, pg. 45]. Mỗi mùa phim là bông hoa, có vòng tròn trong là quá khứ (thời điểm xảy ra những vụ án xảy ra), vòng tròn ngoài là hiện tại (khi vụ án được phát hiện). Các cánh hoa tượng trưng cho các nhân vật, những người tình nghi có liên quan đến vụ án. Từ hiện tại, quay lại quá khứ rồi trở lại hiện tại theo một vòng tròn cùng sự phát triển, thay đổi của từng nhân vật. Số lượng nhân vật - nghi phạm trong từng mùa phim (là số cánh hoa) thay đổi theo câu chuyện.

Bộ phim hình sự *Truy tìm chứng cứ* mang đậm chất tâm lý xã hội. Các cốt truyện của phim không độc lập mà tuần tự nối tiếp nhau, cùng lúc chạy song song với vụ án, cài móc như răng lược theo chiều dọc suốt mùa phim. Dù là cách kể phức tạp với các hình ảnh của từng câu chuyện được dựng xen kẽ, liên tục làm khán giả khó có thể hiểu ngay câu chuyện, nhưng cách kể chuyện và cách dựng lại tạo ra sự mạch lạc với các hành động nhân vật, có tiết tấu nhanh, nhịp điệu hài hòa cùng một lúc vừa tiến vừa mở để giới thiệu nhân vật.

Mạch truyện liên kết các mùa phim gắn kết các cốt truyện phụ và kiểu cốt truyện *phân tán* làm bộ cho phim trở nên lôi cuốn, hấp dẫn. Tuyển truyện của hai nhân vật thám tử là Cassie Stuart và Sunny Khan là liên kết tuyến tính suốt các mùa phim. Hoạt động phá án của các thám tử này làm khán giả hiểu rõ cuộc sống thường nhật với những buồn vui, những khó khăn, những thách thức, những suy tư về nghề nghiệp, về gia đình, về các nạn nhân, các nghi phạm liên quan đến vụ án của họ.

Trong phim, *mạch truyện phân tán* cho từng nhân vật phát triển đồng thời, tuyến tính thể hiện các câu chuyện về cuộc đời các nghi phạm trong vụ án được đan xen lẫn nhau, kết nối với hành trình phá án của hai thám tử. Cách triển khai

những cốt truyện phụ theo nguyên tắc ba hồi. Hồi đầu trong tập 1 giới thiệu vụ án, các nhân vật cũng có thể là nghi phạm, cuộc sống hiện tại của họ và lý do vì sao họ dính líu đến vụ án. Hồi hai với các tập từ 2 – 4 là những khám phá về quá khứ và động cơ gây án của các nhân vật (kể tình nghi). Hồi ba là các tập 5 - 6 với cao trào xảy ra ở cuối tập 5 và đầu tập 6. Thực chất, câu chuyện phá án chỉ là cái khung cho những mạch truyện liên quan đến từng tuyến truyện của nghi phạm và thể hiện thông điệp gửi gắm, cũng là mục tiêu mà các nhà làm phim hướng tới.

Trong mùa đầu, vụ án đầu, cảnh sát tìm thấy xác thanh niên da màu tên là Jimmy bị giết từ 38 năm trước và xuất hiện các nghi phạm là Beth, Jo-Jo, Frankie, Slater cùng Cha Robert. Cuộc đời, số phận của các nghi phạm mở dần ra trước mắt khán giả và quá khứ như đã ngủ yên bỗng bị “đánh thức” khiến tất cả đều rơi vào hoảng loạn, tuyệt vọng.

Nhân vật Beth đang cùng Wilson, người chồng da màu quản lý một câu lạc bộ huấn luyện bóng đá cho trẻ em da màu. Cô đã che giấu quá khứ không mấy bình lặng của mình. Bị cha ruột lạm dụng khi mới 12 tuổi cô bỏ nhà đi “bụi”, rồi “dính” vào gã tình nhân độc ác. Cô theo y làm nhiều điều xấu như đánh đập kỳ thị người da màu, cướp tiền, lừa đảo... và bị án treo sáu tháng. Khi bị nghi ngờ giết Jimmy để cướp tiền cô lo sợ, đi lang thang, rồi định nhảy cầu tự tử nhưng được cứu, được minh oan và quay về với câu lạc bộ của hai vợ chồng. Nghi phạm thứ hai là Frankie mà hiện tại là ngài Phillip, một ông chủ lớn trong kinh doanh, có gia đình êm ấm với con trai và con gái trưởng thành. Ông này từng là kẻ đòi nợ thuê cho Fenwick, một *mafia* sống lưu vong. Frankie bị tình nghi giết nạn nhân vì từng đòi nợ anh ta. Ông này cũng bị chính chủ cũ tống tiền vì hấn nắm được bí mật của quá khứ (những bức ảnh ông tra tấn con nợ). Phillip thuê sát thủ giết Fenwick nhưng bị con trai báo cảnh sát. Phillip chọn tự sát, rồi bỏ cuộc sống nhiều tội lỗi. Nghi phạm thứ ba là Cha Robert và vừa cưới vợ một năm. Ông này cũng đã từng ngoại tình với bạn gái của Jimmy và có con với cô ta. Cha

Robert bị nghi giết Jimmy vì tình...

Cuối cùng kẻ giết hại Jimmy và Nicolas lộ mặt, đó là vợ của Slater một công chức trung lưu có cuộc đời bình yên, nhưng bản thân ông này lại là người đồng tính. Trong thập niên 1970, phong trào kỳ thị đồng tính rất mạnh mẽ ở Anh và bà vợ chỉ biết giới tính thật của ông chồng khi đã có hai mặt con. Mặc cảm trầm cảm rồi chuyển dần sang mất trí nhớ, bắt gặp chồng mình đang “quan hệ” với Jimmy dưới hầm nhà, bà vợ đã tức giận giết Jimmy. Để che giấu, ông Slater giúp vợ chôn xác Jimmy dưới hầm. Sau hai năm, bà Slater lại giết chàng trai Nicolas khi gặp chồng đang cùng “quan hệ” với anh ta trên ô tô. Ông Slater lại giúp bà giấu xác Nicolas trong vườn nhà. Vì tâm thần bất định bà Slater cho rằng chồng mình đã giết người và tiết lộ bí mật với con trai. Anh này liền báo cảnh sát và họ phát hiện ra xác Nicolas... Kết thúc phim, bà Slater bị giam suốt đời tại trại dưỡng lão, còn ông Slater đi tù vì che giấu tội phạm.

2.2.2. Sử dụng cốt truyện kiểu đường cong *Fichtean* trong kể chuyện

Truy tìm chứng cứ là bộ phim về những vụ án liên quan đến nhiều nhân vật, có nhiều cốt truyện, sử dụng *cốt truyện kiểu đường cong Fichtean* để kể và thể hiện số phận từng nhân vật với tính cách khác nhau.

Chẳng hạn như ở mùa 2, từ tập đầu, khi tiến hành nạo vét sông Lea ở London người ta đã phát hiện một chiếc vali ngấm dưới nước đã khá lâu, trong đó có thi thể của một người đàn ông. Từ chiếc đồng hồ đeo tay của nạn nhân, cảnh sát xác nhận đó là David Walker đã mất tích vào tháng 5 năm 1990. Các nghi phạm lần lượt được xác định, với những gia cảnh bất bình thường. Người thứ nhất, là Tessa Nixon, vợ cũ của Walker với con trai riêng là Jason. Hiện cô đang sống cùng chồng mới và con gái chung của hai người. Người thứ hai là luật sư Colin Osborne sống cùng người tình đồng giới là Simon. Họ đang làm thủ tục nhận con gái nuôi là Flo, nhưng bị người tình của mẹ cô bé là Tyler dọa tố cáo vì Colin đã từng rạch sơn xe của một người đàn ông kỳ thị đồng tính. Người thứ ba là Sara Mahmoud, nữ giáo viên, đang chuẩn bị phỏng vấn vào vị trí hiệu

trưởng một trường phổ thông. Cuối cùng là y tá Marion Kelsey, đang làm việc tại một bệnh viện trẻ em, có mâu thuẫn với mẹ và chị gái. Cô này cũng đang bị phê phán vì quá “gần gũi” với một bệnh nhân vị thành niên là Zoe. Nhờ việc phục hồi lại máy nhắn tin của nạn nhân hai thám tử Cassie Stuart và Sunny Khan đã tìm theo các địa chỉ và gặp các nhân vật trên.

Cao trào xung đột lần thứ nhất xuất hiện khi hoạt động của các nhân vật – nghi phạm bị đề ý. Vợ cũ của David Walker là Tessa, do bị điều tra nên công việc bị hạn chế, to tiếng với sếp. Lo sợ không được nhận con nuôi, Colin chấp nhận trả cho Tyler 5000 bảng để không bị tố cáo. Còn Sara luôn lo sợ gia đình, cùng mọi người xung quanh biết chuyện khi xưa đã từng là gái mại “dâm”. Cô này cũng khẳng định không quen biết David. Và cuối cùng, y tá Marion bị phát hiện từng đi theo khủng bố IRA (Ireland) và từng bị bắt vì hành hung cảnh sát. Bị nghi ngờ vì từng đề nghị IRA ám sát David và thời điểm nạn nhân mất tích cô này cũng có mặt ở Luân đôn. Các nhân vật – nghi phạm đối mặt với sự tình nghi ngày một lớn.

Ở *cao trào xung đột* lần thứ hai, trong một cuộc nói chuyện với chồng, Sara đã kể về quá khứ của mình. Sự việc này trở nên tồi tệ khi con trai út tình cờ nghe được và trong lúc buồn bã cậu tâm sự với bạn. Câu chuyện quá khứ của Sara bị lộ và cô phải chịu áp lực tấn công của mạng xã hội... Qua điều tra, các thám tử phát hiện được nạn nhân David Walker cũng chẳng phải là người tử tế gì, khi hẳn là một kẻ biến thái lạm dụng tình dục trẻ em cũng như kiếm lời bằng việc làm này. Nhân chứng Ellen Price xuất hiện và kể cho các thám tử nghe những chuyện tệ hại mà Walker đã làm. Nhân chứng này cũng tình cờ nhận ra chính Sara là một trong những đứa trẻ bị lạm dụng ấy. Các thám tử cũng phát hiện Colin từng bị sa thải khỏi nơi làm việc vì đã từng lạm dụng một nữ đồng nghiệp. Nhưng rồi họ biết đó là cái bẫy của David để hại Colin vì sợ anh này tố cáo những việc xấu xa mà hắn đã làm. Y tá Marion bị khiển trách do bố mẹ Zoe kiện vì cô đã tiếp cận gần con họ. Do bị Ellen Price phát hiện, Tessa lo lắng vì cô là

người mà David Walker nhờ đưa về nhà sau khi bị y và đồng bọn lạm dụng...

Tất cả những chuyện xảy ra đã tạo nên *cao trào xung đột* lần thứ ba. Chồng của Tessa đã mang con gái riêng rời nhà vì sợ những cơn giận của Jason bùng phát. Colin vẫn bị tống tiền vì Tyler biết là anh là nghi phạm vụ án David Walker. Simon người tình của Colin quyết không đưa tiền cho Tyler và họ đã tố cáo toàn bộ sự thật với hội bảo trợ trẻ em. Colin bị buộc phải sống tách khỏi bé Flo chờ khi vụ án kết thúc. Marion quay lại xin lỗi cô bé Zoe và mong cô bé mau khỏe, tuy nhiên chồng Marion bỏ đi vì không thể chịu được quá khứ bất ổn của cô. Còn Sara chủ động gặp các thám tử khẳng định dù David Walker đã từng là “khách” của cô nhưng cô không giết y vì thời điểm đó cô đang đi du lịch ở Italy. Cha của Sara cũng tìm đến gặp chồng của cô và kể lại câu chuyện hồi nhỏ của Sara. Ông cho biết, vì ông mà cô bỏ nhà đi “bụi” cũng như cô đã bị lạm dụng từ khi mới 12 tuổi... Rồi chồng Sara tìm được cái vé đi Italy của cô để chứng minh tình trạng ngoại phạm của vợ mình... Vụ án đi vào bế tắc vì không thể chứng minh một trong các nghi phạm là thủ phạm.

Khi *cao trào xung đột* lần thứ tư xuất hiện và từ điểm này xuất hiện *cao trào xung đột cuối cùng*. Thám tử Cassie mời cả Colin, Sara, Marion đến cơ quan điều tra và họ không tỏ ra quen biết nhau. Đến khi gặp gia đình của các nghi phạm để điều tra sâu hơn về quá khứ của họ, các thám tử phát hiện ra họ đều từng là nạn nhân của lạm dụng tình dục. Marion thì bị chính bố đẻ lạm dụng từ lúc cô mới hơn mười tuổi và mẹ cô biết nhưng làm ngơ. Còn Colin bị người bạn của bố anh ta lạm dụng nhiều lần. Các thám tử cũng tìm ra mối liên kết giữa các nghi phạm với nhau: đều từng là bệnh nhân của cùng một bệnh viện tâm thần. Thám tử Cassie sau nhiều suy nghĩ, đưa ra giả thuyết về mối liên hệ khác thường giữa các nhân vật này: đó là, liệu có thể xảy ra chuyện các nghi phạm này nhờ nhau giết họ kẻ đã lạm dụng mình không? Cassie cho rằng nếu xảy ra như vậy thì các nghi phạm sẽ có bằng chứng ngoại phạm. Các thám tử đi tìm kẻ đã lạm dụng Colin là Paxton và ông ta đã chết mất xác ngoài biển.

Còn cha của Marion đã treo cổ tự tử trong rừng, sau thời điểm David chết... Cassie đã bí mật bám theo Marion và bắt gặp cả ba nghi phạm gặp nhau trong một quán ăn ở ngoại ô. Giả thuyết của cô đã được khẳng định. Đây chính là “cú vạ” *gây sốc*, là *cao trào* trước khi kết phim. Khi sự thật được bóc trần, Marion là người giết David, Colin giết bố của Marion và dàn dựng như vụ tự tử, còn Sara giết chết Paxton kẻ lạm dụng Colin trên tàu ngoài biển. Các nghi phạm bị bắt. Colin ngồi kể lại câu chuyện của anh ta và nói với thám tử Cassie rằng: “Có thể bỏ tù tôi nhưng cô không có quyền phán xét, nếu cô chưa từng trải qua những khôn khổ như tôi từng trải qua. Chuyện với Marion và Sara còn tệ hơn thế!” (tập 6 mùa 2). Sau “cú vạ” này, Sara và Marion cũng kể hết mọi chuyện cho chồng của họ.

Cassie trao đổi với Khan và đề nghị, vì các nghi phạm đã chịu đựng quá nhiều tổn thương trong quá khứ, hiện tại họ đang có những đóng góp tốt cho xã hội và việc bỏ tù họ không còn ý nghĩa.... Họ quyết định dừng điều tra vì không đủ yếu tố cấu thành tội phạm. Câu chuyện phim kết thúc bằng một “cú vạ”.

Cách trình bày loạt câu chuyện về số phận các nghi phạm trong tiến trình phá án theo cốt truyện *kiểu đường cong Fichtean* với tình tiết căng thẳng xuất hiện từ cảnh đầu tiên, với *các đợt xung đột liên tục* ở phần *hành động gia tăng*, giúp câu chuyện duy trì được sự căng thẳng, khơi gợi tò mò của khán giả.

2.2.3. Triển khai cốt truyện và các công cụ cốt truyện trong phim

Từ câu chuyện về hài cốt của một nạn nhân bị phát hiện dẫn đến các vụ điều tra phá án, bộ phim *Truy tìm chứng cứ* được thực hiện với cách kể *mạch truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện*. Các nhân vật liên tiếp gặp những tình huống cần phải giải quyết, để từ đó lại xảy ra tình huống tiếp theo, đẩy câu chuyện phát triển với tiết tấu nhanh, đi từ tình huống này sang tình huống khác, hành động này sang hành động khác, từ cao trào này sang cao trào khác và đến đỉnh điểm (phát hiện ra hung thủ), để rồi đến cái kết cuối. Các cốt truyện liên quan đến nhân vật chạy vòng tròn, kết nối quá khứ và hiện tại tạo nên bức tranh

cuộc đời của từng nhân vật xung quanh án mạng.

Bộ phim cũng xây dựng nên hai nhân vật thám tử là Cassie Stuart và Sunny Khan chân thực, cuốn hút bằng các cốt truyện phụ về họ. Các nhà làm phim đã tạo nên cặp thám tử Cassie và Sunny hỗ trợ nhau, ăn ý trong công việc điều tra phá án. Các cốt truyện về tuyến các nhân vật này được khai thác tốt, thúc đẩy tuyến truyện phá án phát triển, liên kết, đan xen với các cốt truyện phụ về các nhân vật khác trong các tập phim cũng như cốt truyện chính về vụ án.

Thám tử Cassie Stuart sống với bố và con trai. Bố cô là người vui vẻ, yêu thương con gái và cháu trai, nhưng luôn bị ám ảnh việc mẹ cô bỏ đi theo người khác. Cassie là người đa cảm, thông minh, quyết đoán. Cô giỏi nghiệp vụ phá án, luôn đưa ra những giả thuyết “khác thường” và cũng không kém phần “kỳ quặc”, bất ngờ để tìm ra hung thủ vụ án nhanh chóng, chính xác. Công việc tiếp xúc với nhiều tội phạm và chứng kiến nhiều cảnh tượng kinh hoàng làm cô bị trầm cảm. Do sai sót trong phá án, gây ra việc một nghi phạm bị giết cùng những xung đột với người cha làm Cassie căng thẳng nội tâm. Cô gặp tai nạn giao thông và chết ở lúc sắp nghỉ hưu. Người cha của cô ở lại với ân hận muộn màng. Còn thám tử Sunny là một người đàn ông ly dị vợ, sống với hai cô con gái vị thành niên. Anh là thám tử nhanh nhạy, tốt bụng và luôn quan tâm đến đồng nghiệp, lại là một ông bố mẫu mực luôn lo lắng, chăm sóc, dạy dỗ hai cô con gái...

Truy tìm chứng cứ chủ yếu sử dụng các công cụ cốt truyện “Tình huống mập mờ”, “đánh lạc hướng” và những “cú vặn” để tạo nên sự cuốn hút.

Chẳng hạn, ở mùa 1, cuối cùng các thám tử phát hiện ra kẻ giết người lại chính là bà vợ mất trí nhớ của ông Slater. Còn ông Slater chỉ che giấu cho vợ của mình. Hay ở mùa 2, vụ án ấu dâm, với ba nạn nhân cùng giết những kẻ xâm hại mình để trả thù, nhưng người này lại giết kẻ thù của người kia, tạo các bằng chứng ngoại phạm hoàn hảo. Hai thám tử cuối cùng cũng che giấu sự thật khắc nghiệt, dùng điều tra vì nhận ra các hung thủ thực ra cũng là các nạn nhân. Họ

đã chịu đủ đau khổ và giày vò và những kẻ thủ ác (trong vở bọc là nạn nhân) chết cũng xứng đáng.

Những công cụ cốt truyện được các nhà làm phim sử dụng một cách khéo léo, hiệu quả, tinh tế tạo nên sự chân thực và hấp dẫn của bộ phim từ đầu đến cuối. Cách kể chuyện phân tán phim *Truy tìm chứng cứ* được thực hiện theo kiểu tuyển tập các vụ án, cùng hành trình phá án của hai thám tử Cassie Stuart và cộng sự của mình là Sunny Khan. Với các cuộc điều tra xuyên suốt các mùa phim, nhiều nhân vật, nhiều tuyến cốt truyện, mạch truyện thúc đẩy bởi cốt truyện, bộ phim *Truy tìm chứng cứ* đã kể các câu chuyện điều tra phá án sinh động, lôi cuốn, phản ánh chân thực những mảng tối trong xã hội nước Anh hiện đại và tạo ấn tượng với khán giả.

2.2.4. Nhân vật và xung đột nhân vật

Bộ phim *Truy tìm chứng cứ* trình bày mặt tối của xã hội nước Anh, với ma túy, mại dâm, lạm dụng tình dục trẻ em, khủng bố, giết người bao che tội phạm, sự trả thù, v.v... Xuyên suốt những câu chuyện về các vụ án trong các mùa phim, khán giả làm quen với số phận của các nhân vật, những bí mật đời tư, những nỗi đau, nỗi sợ hãi, những ân hận mà họ phải gánh chịu trong suốt thời gian dài. Câu chuyện phá án chỉ là cái “nền” để đạo diễn trình bày bức tranh xã hội với những xung đột quyết liệt, sâu sắc vừa với người ngoài và vừa với chính mình của các nhân vật, cũng như với cách đối diện nghịch cảnh, những giằng xé nội tâm trong mỗi họ.

Ở mùa 3, phim lại kể về một vụ án giết người hàng loạt của kẻ thủ ác là bác sĩ tâm thần Tim Finch. Với cuộc sống hai mặt, bên ngoài là một bác sĩ giỏi, thành đạt, một ông chủ gia đình có hai cô con gái ngoan và bà vợ hiền lương. Tuy nhiên hẳn lại là kẻ lạm dụng tình dục và sau đó là tìm cách thủ tiêu các nạn nhân là các thiếu nữ vị thành niên. Giỏi thao túng tâm lý người khác, hẳn dễ dàng qua mặt bạn bè, người thân. Như nhân vật Chris Lowe mất cả sự nghiệp, gia đình trở thành kẻ vô gia cư vì bị buộc tội ấu dâm luôn coi Tim Finch là ân

nhân mà không biết chính hắn dùng thẻ ngân hàng của anh truy cập trang mạng đen. Các cô con gái của Tim cũng không hề biết bao nhiêu năm qua hắn đã hành hạ, lừa dối mẹ mình như thế nào... Khi bị các thám tử dồn vào chân tường và bị bắt, hắn bình thản nhận tội và đưa họ đến nơi chôn xác các nạn nhân mà không chút ân hận.

Câu chuyện của James Hollis, một người bạn của Tim Finch cũng không kém phần bi hài. Do nhầm tưởng cậu con trai Eliot của mình đâm chết nạn nhân và giấu xác cô bé, ông tìm cách che giấu cho cậu 18 năm trời mà không biết thật ra thứ con trai ông đâm phải là một con hươu, còn cái chết của nạn nhân là do Tim Finch gây nên. Ông ta đẩy con trai mình chìm vào ma túy và rượu chè suốt cả tuổi trẻ vì anh ta nghĩ mình giết người nhưng được bố bao che.

Có thể thấy các nhân vật (các nghi phạm) trong bộ phim *Truy tìm chứng cứ* được khám phá chủ yếu thông qua cốt truyện vụ án, thay vì có một hành trình biến đổi nội tâm chủ động như nhân vật Walter White trong bộ phim *Biến chất*. Họ là nạn nhân của quá khứ. Cách kể chuyện và cốt truyện dần làm rõ thân phận, số phận của họ. Đây chính là điểm độc đáo trong xây dựng nhân vật của bộ phim nhằm tạo ra sự chú ý của khán giả và cũng là khác biệt trong cách xây dựng nhân vật của bộ phim *Biến chất*.

Kể chuyện trong bộ phim *Truy tìm chứng cứ* là một kiểu kể phức tạp.

2.3. Kể chuyện từ giữa, đan xen quá khứ - hiện tại trong *Trần Tình Lệnh*

Văn học Trung quốc hiện nay đang rất phát triển với đa dạng đề tài mà một trong đó là dòng tiểu thuyết *kiếm hiệp huyền huyền* có yếu tố *đam mỹ* (võ thuật, giang hồ kết hợp với siêu nhiên, phép thuật, thần thoại và đồng tính nam). Tiểu thuyết được yêu thích là *Ma đạo Tổ sư* của tác giả Mặc Hương Đồng Khứu và năm 2019 đã được chuyển thể thành phim *Trần Tình Lệnh*.

Phim *Trần Tình Lệnh* kể về cuộc đời của Ngụy Vô Tiệp, một đứa trẻ mồ côi được gia tộc họ Giang nuôi dưỡng. Ngụy Vô Tiệp là người tốt bụng, nhiệt huyết và luôn sẵn lòng hy sinh vì lẽ phải. Trong lần đi tập học tu Tiên tại gia tộc

Lam thị, anh ta gặp Lam Vong Cơ, con trai thứ của gia tộc này, là người bên ngoài lạnh lùng nhưng bên trong ấm áp. Họ kết bạn tri kỷ, thề sống chết có nhau. Khi gia chủ gia tộc Kỳ Sơn Ôn thị muốn chiếm đoạt các *mảnh âm thiết* để tạo sức mạnh bá chủ thiên hạ, bốn gia tộc Lam Thị, Giang Thị, Kim Thị và Nhiếp thị hợp sức tiêu diệt y. Tuy nhiên, vì cứu Giang Trùng, con trai gia chủ họ Giang bị họ Ôn hãm hại, Ngụy Vô Tiệp đã nhường viên đan điều khiển linh lực của mình nên không thể tự chủ được sức mạnh bản thân. Anh ta bị họ Ôn ném xuống Loạn Táng cương. Trước đó, Ngụy Vô Tiệp cùng Lam Vong Cơ đánh nhau với con kỳ thú trong hang lấy được một thanh kiếm cổ, vốn là một trong năm mảnh âm thiết quyền năng và nhờ nó Ngụy Vô Tiệp tu luyện Ma đạo sử dụng oán khí các linh hồn chết để tạo nên sức mạnh bảo vệ bản thân. Do cứu giúp và bảo vệ những người bạn gia tộc Ôn thị từng là ân nhân Ngụy Vô Tiệp một mình đối địch các gia tộc khác. Giữa những âm mưu trùng trùng lớp lớp Ngụy Vô Tiệp bị mất đi những người thân và chết trong trận chiến Ma - Tiên ở Bất Dạ Thiên.

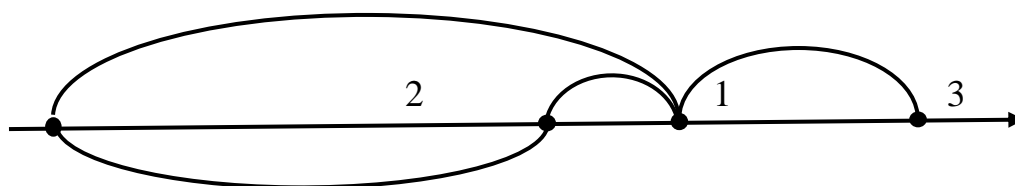
Mười sáu năm sau, Ngụy Vô Tiệp nhập hồn vào Mạc Huyền Vũ là con trai ngoài giá thú của gia tộc họ Kim, kẻ vì muốn báo thù, đã nguyện hiến xác cho anh ta. Ngụy Vô Tiệp và Lam Vong Cơ lại tái hợp rồi cùng nhau phá vỡ vô số những âm mưu của Kỳ Sơn Ôn giăng ra khắp nơi. Họ tìm kiếm sự thật phía sau mọi chuyện từng xảy ra, tìm ra kẻ đã hãm hại Ngụy Vô Tiệp, rửa oan cho anh, lập lại trật tự mới trên giang hồ. Bộ phim dài 60 tập với hai diễn viên chính là Tiêu Chiến (Ngụy Vô Tiệp) và Vương Nhất Bác (Lam Vong Cơ) cùng nhiều diễn viên khác tạo nên một câu chuyện phim vô cùng hấp dẫn với nhiều tình tiết bất ngờ cuốn hút khán giả.

Khác với hai bộ phim *Biến chất* và *Truy tìm chứng cứ* là phim dài kỳ, nhiều mùa, *Trần Tình Lệnh* là bộ phim truyền hình nhiều tập (60 tập).

2.3.1. Cách kể chuyện và cấu trúc phim

Trần Tình Lệnh có cách kể kiểu “Phiêu lưu anh hùng” (*The Hero Journey*) [100] mà nhân vật chính phải vượt qua nhiều trở ngại, thực hiện những nhiệm

vụ hoặc đạt được những mục tiêu và khi trở về có sự biến đổi. Kiểu kể này được sử dụng trong nhiều phim điện ảnh – truyền hình mà Joseph Campbell giới thiệu trong cuốn *Người hùng có ngàn khuôn mặt (The Hero with a Thousand Face)* [23] với hành trình ba hồi (1): Lên đường; (2) Vượt qua trở ngại; (3) Trở về... Tác giả Christopher Vogler trong cuốn *Hành trình của nhà văn (The Writer's Journey)* [64] tổng kết thành 12 bước. Trong cách kể này, mạch truyện chính được thúc đẩy bởi cốt truyện để thể hiện ẩn ức của nhân vật chính, kẻ bị coi là “kẻ hủy diệt” nhưng thật ra là người có lòng thiện lương, trung thực cùng có sự biến đổi bản thân ở kết phim. Tuy nhiên, *Trần Tình Lệnh* không hoàn toàn theo mạch tuyến tính của cách kể trên mà đảo lộn quá trình này. Bắt đầu bằng trận chiến Bất Dạ Thiên, khi Ngụy Vô Tiệp đơn thương độc mã chống lại năm gia tộc tu Tiên, rồi bị rơi xuống vực chết. Sau đó là nhân vật này nhập hồn vào thân xác của Mạc Huyền Vũ của Mạc Gia Trang và cùng các thành viên của gia tộc Cô tô Lam thị chống tà ma, rồi gặp lại với Lam Vong Cơ... Với cách kể chuyện đảo ngược một phần, *bắt đầu từ giữa* (hiện tại), qua hai tập đầu, câu chuyện ngược quá khứ 16 năm trước bằng những hồi tưởng từ giữa tập 2 đến giữa tập 33, rồi lại tiếp tục phát triển câu chuyện hiện tại cho đến hết phim.



Vòng cung 1: Câu chuyện *bắt đầu từ giữa* (*in media res*) với sự quay lại của Ngụy Vô Tiệp, trong hình hài của Mạc Huyền Vũ (từ tập 1 đến giữa tập 2); Vòng cung 2: Các cảnh hồi tưởng dẫn dắt từ tuổi thơ của Ngụy Vô Tiệp, cho đến cái chết của anh này (từ giữa tập 2 đến giữa tập 33); Vòng cung ba: Tiếp tục câu chuyện, từ khi Ngụy Vô Tiệp sống lại, cùng Lam Vong Cơ đi tìm kẻ chủ mưu hãm hại anh này, để trở thành kẻ điều khiển thiên hạ. Nỗi oan của Ngụy Vô Tiệp được hóa giải (từ giữa tập 33 đến hết).

Sơ đồ kể chuyện bộ phim *Trần Tình Lệnh*

2.3.2. Kiểu cốt truyện sử dụng trong kể chuyện

Phim *Trần Tình Lệnh* có cách kể kiểu “truyện lồng truyện”. Câu chuyện đời trước với những oan trái, vu khống mà Ngụy Vô Tiệp phải gánh chịu, bị các

gia tộc tu Tiên tiêu diệt và lồng vào trong câu chuyện đời sau là vụ phá án của nhân vật này cùng Lam Vong Cơ để minh oan cho bản thân, vạch mặt kẻ thủ ác đứng sau. Mỗi liên kết hữu cơ giữa hai câu chuyện là quan hệ đa chiều của các nhân vật chính và phụ trên nền câu chuyện cuộc chiến, nhằm tranh giành quyền lực giữa các gia tộc để trở thành kẻ mạnh nhất.

Ngoài các câu chuyện của cặp nhân vật chính, bộ phim có *nhiều cốt truyện phụ*, với các cặp nhân vật khác. Cặp đôi Ngụy Vô Tiện - Giang Trùng (con trai của người nhận nuôi Ngụy Vô Tiện); cặp đôi Lam Hi Thần (chủ Lam Thị) và Kim quang Dao (chủ Kim thị, sau là Tiên độc quyền uy của giới tu Tiên, cũng là kẻ đứng sau mọi âm mưu); nhóm ba nhân vật Tiết Dương – Hiểu tình Trần - Tống Lam với cái kết bi thảm... Mỗi cốt truyện phụ đi theo cấu trúc ba hồi và liên kết chặt chẽ với nhau trong mạch truyện chính. Điểm đặc biệt của phim là cấu trúc cốt truyện mang “tính kép ẩn - hiện”. Dưới *cốt truyện hiện hữu* là *cốt truyện ẩn giấu* với sự thao túng của một nhân vật bí ẩn, dẫn dắt các nhân vật chính “hành động” theo hướng y chỉ ra và chỉ lộ diện ở phút cuối, (nhân vật Nhiếp Hoài Tang). Ở phía sau, y âm thầm dẫn dụ hai nhân vật chính đi tìm kẻ giết chết người anh ruột (Nhiếp Minh Quyết) của y. Cũng tại thời điểm cuối này của phim, nhân vật chính Ngụy Vô Tiện được giải oan. Kiểu kể chuyện đan xen này tạo nên sự bí ẩn và hồi hộp cho bộ phim.

2.3.3. Triển khai cốt truyện và công cụ cốt truyện sử dụng trong phim

Trần Tình Lệnh có các cốt truyện chính, phụ đan xen hài hòa, với mạch truyện chính được thúc đẩy *bằng cốt truyện*, có nhịp điệu nhanh theo kiểu *truyện lồng truyện*. Trong câu chuyện quá khứ của nhân vật có câu chuyện thứ hai liên quan đến hành trình giải mối oan trong quá khứ và đưa kẻ thủ ác ra ánh sáng. Mỗi liên kết giữa hai phần là sự phục sinh của nhân vật chính Ngụy Vô Tiện. Bên cạnh đó, qua các hành động nhân vật và các xung đột, thông qua những mối liên kết quan hệ nhân – quả trong hai câu chuyện quá khứ và hiện tại, Ngụy Vô Tiện từ kẻ bị nguyên rủa là ác độc được minh oan trở thành người

hùng; Lam Vong Cơ từ một người lạnh lùng, giáo điều, tuân thủ gia tộc trở thành người bảo vệ Ngụy Vô Tiện, cùng nhân vật này giải nổi oan, tìm ra kẻ ác; Giang Trùng từ nỗi hận đã hiểu ra sự cao thượng của Ngụy Vô Tiện, vô cùng ân hận và trách cứ bản thân; Nhiếp Hoài Tang từ cậu học trò vô ưu vô lo trở thành thành kẻ thao túng mọi chuyện để dẫn dắt những người bạn cũ phá án, lột mặt nạ kẻ thù (Kim Quang Dao) để trả thù cho anh trai; Kim Quang Dao từ một đứa con hoang bị vùi dập, khinh thị của gia tộc họ Kim từng bước leo lên vị trí cao nhất nhờ các thủ đoạn kinh người, từ phản bội, lừa dối, “ném đá giấu tay”, “rút củi đáy nồi”, vu oan giá họa, đến giết người,... cuối cùng phải trả giá cho những tội ác của mình.

Để tạo sự lôi cuốn, *Trần Tình Lệnh* sử dụng hàng loạt công cụ cốt truyện. Chẳng hạn như “bắt đầu từ giữa” ở mở đầu phim, kết nối giữa phần quá khứ cùng phần hiện tại của câu chuyện, tạo nên sự xuyên suốt của mạch chuyện, với hơn một nửa là những “cảnh hồi tưởng” và phần còn lại là câu chuyện hiện tại. Cách các nhân vật thoát ra khỏi đăm sâu nhờ một cái hang nằm dưới đáy hồ dẫn ra ngoài, hay việc Ngụy Vô Tiện lấy được thanh kiếm rỉ trong con kỳ thú hóa ra lại là một mảnh của âm thiết, giúp anh tu Ma đạo (với cách sử dụng công cụ cốt truyện “tình huống ngoài dự kiến”); sự xuất hiện của thanh đao ma trong tập đầu tiên khiến cả Mục gia trang hỗn loạn xuyên suốt câu chuyện cho đến khi nó được giải mã chính là “mục tiêu bí ẩn”; các công cụ “đánh lạc hướng” thể hiện trong tình tiết Ôn Ninh bỗng nhiên bị tiếng sáo Ngụy Vô Tiện kích thích khiến giết chết Kim Tử Hiên, hay tiếng đàn Tảo Hoa làm Nhiếp Minh Quyết bị tẩu hỏa nhập ma mà chết đã làm tăng sự bí ẩn của cốt truyện; công cụ “tình huống đảo ngược” và “sự nhận biết” của cốt truyện được sử dụng tài tình ở đoạn kết. Khi nghe tiếng hét cảnh báo của Nhiếp Hoài Tang bị Lam Hi Thần quay người đâm kiếm vào tim, kẻ thủ ác Kim Quang Dao mới nhận ra Nhiếp Hoài Tang mới chính là trùm cuối, là kẻ thao túng mọi chuyện để bóc trần tội ác của y. Suốt bao năm Kim Quang Dao luôn coi thường Nhiếp Hoài Tang là

kẻ vô dụng, yếu đuối, cái gì cũng “không biết”, suốt ngày đôn đáo tìm kiếm sự giúp đỡ của y mà không ngờ đó lại là người buộc y phải lộ mặt và trả giá. Sự ảm mình, sự nhẫn nhịn của Nhiếp Hoài Tang là “cú vạ” hay, là cái kết ngoạn mục của bộ phim.

Trần Tình Lệnh là bộ phim truyện truyền hình với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật mà các cốt truyện chính phụ liên kết chặt chẽ, tạo ra các tuyến truyện chính phụ rõ ràng, bổ sung cho nhau và có cái kết nhân văn. Các nhân vật chính, phụ có quan hệ đan xen với những mâu thuẫn nội tâm, mâu thuẫn bên ngoài được xây dựng một cách thuyết phục, nhằm tạo ra được các tính cách khác nhau, nhưng lại thống nhất về văn hóa, thẩm mỹ trong một thời kì của xã hội phong kiến Trung Hoa. Bộ phim cũng chứa đựng những ý nghĩa nhân văn về thiện – ác với cái kết nhân quả: “thiện giả thiện báo”, “ác giả ác báo”, đồng thời mang ý nghĩa sâu sắc về tình cảm gia đình, anh em, bạn bè, về sự bao dung tha thứ, về công lý và lẽ phải, đậm sắc màu và nhiệt huyết tuổi trẻ.

2.3.4. Nhân vật và xung đột nhân vật phim

Ngoài hai nhân vật chính là Ngụy Vô Tiệp và Lam Vong Cơ, truyện phim có nhiều cặp nhân vật xoay quanh năm gia tộc hùng mạnh đang tranh giành ảnh hưởng, đan xen nhau tạo nên *tuyến nhân vật*, liên kết hài hòa, sinh động trong vòng xoáy tranh chấp quyền lực và tình cảm rắc rối, nhưng lại cuốn hút. Các nhân vật này bị cuốn theo vòng xoáy với những cuộc chiến “huynh đệ tương tàn”, chống đối, phản bội và lừa dối nhau,... đồng thời cũng xuất hiện những nhân vật giữ được sự lương thiện, trượng nghĩa, chân thành và chung thủy. Bộ phim gửi đến những thông điệp sâu sắc về tình cảm bạn bè, gia đình, anh em, trung thành với tín ngưỡng bản thân.

Nổi bật nhất là thay đổi và trưởng thành của hai nhân vật chính trong phim: Ngụy Vô Tiệp và Lam Vong Cơ. Tình cảm sâu sắc, thủy chung, cùng chung mục tiêu diệt gian trừ ác bảo vệ thiện lương của họ là cơ sở để truyện phim phát triển. Hai nhân vật chính này có tính cách khác biệt. Ngụy Vô Tiệp mồ côi cha mẹ,

được Giang thị curu mang nuôi lớn là người thông minh, vui vẻ, khoáng đạt, ồn ào, nhiệt huyết luôn luôn yêu đời, thẳng thắn trung thực và là người hướng ngoại. Ngược lại, Lam Vong Cơ là người hướng nội, công tử nhà giàu, con thứ của dòng tộc Lam thị danh giá, được dạy dỗ theo khuôn khổ quý tộc, tính cách lạnh lùng, cố chấp. Họ như là cặp đôi “oan gia ngõ hẹp” ngay từ lần đầu gặp gỡ, nhưng do cùng có bản tính lương thiện, chân thành nên mau chóng hòa hợp để rồi có thể kết nghĩa huynh đệ tri kỷ, với lời thề nguyện sống chết có nhau.

Trải qua thăng trầm sóng gió trong quá trình trưởng thành, Lam Vong Cơ và Ngụy Vô Tiệp trở thành tri kỷ, sát cánh bảo vệ nhau, vượt qua mọi khó khăn để đi đến cái kết viên mãn. Biết Ngụy Vô Tiệp tu luyện Ma đạo không thể khuyên bạn bỏ tu, Lam Vong Cơ chọn hỗ trợ để anh ta tránh “tẩu hỏa nhập ma”. Khi Ngụy Vô Tiệp đối đầu với các gia tộc khác để bảo vệ những người còn sót lại của tộc Ôn thị, Lam Vong Cơ đã giúp đỡ anh ta. Khi Ngụy Vô Tiệp chết ở cuộc chiến Bất Dạ Thiên, suốt 16 năm, Lam Vong Cơ đánh đàn vắn linh hồn anh ta để mong có ngày gặp lại. Lam Vong Cơ ân hận vì đã không tin tưởng, không cùng đứng chung một chiến tuyến, không bảo vệ được bạn mình. Vì vậy, sau khi gặp lại Ngụy Vô Tiệp (trong thân xác của Mạc Huyền Vũ) Lam Vong Cơ chọn đứng về phía bạn, cùng tìm ra kẻ thủ ác, rửa sạch nỗi oan khuất cho bạn. Câu chuyện tình bạn giữa hai nhân vật chính thực sự cảm động, tạo ra nhiều cảm xúc cho khán giả...

Bên cạnh hai nhân vật chính, mối quan hệ và xung đột của các cặp đôi nhân vật khác cũng liên kết một cách *logic* với hướng phát triển của câu chuyện. Chẳng hạn, quan hệ giữa Ngụy Vô Tiệp với Giang Trùng. Cùng Ngụy Vô Tiệp lớn lên ở gia tộc Giang thị như hai anh em, nhưng vì là con trai duy nhất, Giang Trùng phải mang trên vai trách nhiệm gia tộc. Giang Trùng muốn cùng Ngụy Vô Tiệp thành một đôi song kiệt trên giang hồ, nhưng khi bị gia tộc Ôn thị hãm hại. Giang Trùng bị mất kim đan điều khiển linh lực bản thân, không thể tiếp tục tu Tiên. Ngụy Vô Tiệp lặng lẽ tìm cách chuyển viên kim đan của mình cho

Giang Trùng, báo ơn dưỡng dục của cha mẹ nuôi, khơi lại sức mạnh tinh thần cho Giang Trùng. Vì không biết chuyện, Giang Trùng luôn trách Ngụy Vô Tiệp tu Ma đạo, nghi ngờ anh gây ra cái chết của chị gái và anh rể, coi anh ta như kẻ thù. Dù vậy, trong nội tâm Giang Trùng luôn luôn dằn vặt, đau khổ vì không quên được những kỷ niệm thời thơ ấu cùng Ngụy Vô Tiệp. Cuối cùng biết chuyện Ngụy Vô Tiệp tặng viên kim đan cho mình, Giang Trùng đau khổ và ân hận. Những giọt nước mắt của nhân vật này trong tập cuối đã làm dịu đi những ân oán vô thường, gọi lên những tình cảm tốt đẹp đáng trân trọng cho khán giả thấy trưởng thành luôn luôn là quá trình trải nghiệm khổ đau, ân oán, yêu thương, thấu hiểu...

Một mối quan hệ của một cặp đôi khác gây ấn tượng mạnh là mối quan hệ tình - thù của nhân vật Tiết Dương và Hiểu Tinh Trần. Một câu chuyện vừa bi thương, vừa kinh dị. Là trẻ mồ côi, Tiết Dương lang thang bờ bụi có tâm địa độc ác: thích ăn kẹo ngọt, nhưng cũng là kẻ giết người không ghê tay. Y giết cả gia tộc Thường thị trong một đêm, cũng như bị các hiệp khách là Hiểu Tinh Trần và Tống Tử Sâm bắt giữ. Y thích Hiểu Tinh Trần từ cái nhìn đầu tiên. Cướp được một trong năm mảnh âm thiết, y nhờ Kim Quang Dao giúp y trốn thoát và bắt đầu tu Ma đạo. Gặp lại Hiểu Tinh Trần lúc đã bị mù, y thao túng lừa dối, dẫn anh này đi giết dân lành nhưng lại nói dối là kẻ ác. Y lừa anh này đâm chết Tống Tử Sâm, người bạn thân, rồi nói cho mới anh biết. Hiểu Tinh Trần tự sát, hồn bay phách tán. Tuyệt vọng, Tiết Dương tìm mọi cách thu hồn phách của Hiểu Tinh Trần mong anh này sống lại, nhưng không thể. Khi Tiết Dương bị giết chết, y vẫn giữ cái kẹo, kỷ niệm cuối cùng của người mà y yêu thương. Với Hiểu Tinh Trần, nhân vật có nhiều mâu thuẫn. Tiết Dương yêu mến Hiểu Tinh Trần vì anh này trong sáng, thiện lương, với lòng tốt không cần báo đáp, nhưng cũng lại căm ghét chính những điều đó bởi anh hiểu rằng, nếu không bị mù thì y không với tới anh. Mâu thuẫn nội tâm khiến y lừa dối và hủy hoại chính người mình yêu thương nhất. Câu chuyện tình - thù của cặp đôi Tiết Dương và Hiểu

Tinh Trần là câu chuyện bi thương, với nhiều mâu thuẫn, xung đột nội tâm.

Có thể nói, các *nhân vật* và các *tuyến nhân vật* trong phim được xây dựng đan xen trong cấu trúc chặt chẽ, hợp lý, cuốn hút, tạo ấn tượng mạnh với khán giả. Cách kể chuyện của phim cũng là một cách kể phức tạp. Sự phức tạp không chỉ nằm ở cấu trúc thời gian mà còn ở hệ thống quy tắc về thế giới quan và mạng lưới quan hệ gia tộc phức tạp mà người xem phải theo dõi.

2.4. Kể chuyện phim truyện truyền hình Việt Nam

Phim truyện truyền hình Việt Nam được hình thành từ những năm đầu của thập kỷ 90 của thế kỷ trước, giờ đây cũng đã đạt được chất lượng nhất định cả về nghệ thuật, nội dung, kỹ thuật cũng như phong phú về đề tài, chủ đề... Vài năm trở lại đây một số bộ phim đã gây được sự chú ý, đón nhận của khán giả, như loạt phim (*series*) *Cảnh sát hình sự*, *Quỳnh búp bê* (2018), *Về nhà đi con* (2019), *Ga ra hạnh phúc* (2022), *Gia đình mình vui bất thành hình* (2023), *Chúng ta của 8 năm sau* (2023 - 2024), *Mình yêu nhau, bình yên thôi* (2024), *Đi giữa trời rục rỡ* (2024), *Hoa sữa về trong gió* (2024), *Độc đạo* (2024), *Gặp em ngày nắng* (2024), cùng nhiều bộ phim khác... Dù kể chuyện trong phim truyện truyền hình của ta vẫn chưa đạt tới tầm của các nước có nền điện ảnh – truyền hình phát triển, như Mỹ, Hàn, Trung quốc,... nhưng cách kể chuyện trong nhiều bộ phim đã mang đậm chất điện ảnh. Các nhà làm phim đã sử dụng kỹ thuật kể chuyện phức tạp, đan xen nhiều cốt truyện khác nhau, nhiều nhân vật chính với các mạch truyện được thúc đẩy bằng cốt truyện, hay nhân vật, sử dụng các công cụ cốt truyện để kể chuyện. Do đó, ít nhiều cũng tạo ra được những bộ phim đáp ứng được nhu cầu thị hiếu của khán giả phim truyện truyền hình Việt Nam.

Trong nghiên cứu, nghiên cứu sinh sẽ phân tích cách kể chuyện của hai bộ phim truyện truyền hình là *Bí mật tam giác vàng* và *Quỳnh búp bê* để khảo cứu, đánh giá việc các nhà làm phim nước ta sử dụng kỹ thuật kể chuyện phức tạp với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật trong loại phim này.

2.4.1. Kể chuyện với các tuyến truyện song song phim *Bí mật Tam giác vàng*

Phim trinh - thám hình sự là một nhánh nằm trong loại phim giật gân ly kỳ và thường có hai đặc điểm. Một là: Câu chuyện diễn ra như một cuộc điều tra. Một hoặc hoặc nhóm các nhân vật chính với vai trò thực hiện cuộc điều tra đó. Chẳng hạn như trong phim *Truy tìm chứng cứ* đã phân tích ở trên, hai thám tử Cassie Stuart và Sunny Khan là các nhân vật chính tham gia điều tra các vụ giết người xảy ra từ nhiều năm trước. Thứ hai, trong phim trinh thám - hình sự, khán giả chứng kiến *một cuộc đuổi bắt* giữa hai bên. Một bên là những người bảo vệ cho công lý và sự bình an của xã hội, bên kia là những kẻ tội phạm tìm cách phá vỡ luật pháp. Các nhân vật chính diện luôn được đặt trong tình huống đối mặt với những ý đồ xấu xa của nhân vật phản diện và phải ngăn chặn họ thực hiện mục tiêu của mình. Các bộ phim trong *series Cảnh sát hình sự* của Việt Nam cũng nằm trong loại phim này và khá quen thuộc với khán giả nước nhà. *Series Cảnh sát hình sự* với hàng chục các bộ phim, với các tên khác nhau, được sản xuất và phát sóng liên tục từ cuối thập niên 1990 tới nay...

Lựa chọn *Bí mật tam giác vàng* để phân tích cách kể chuyện phim truyện truyền hình trinh thám - hình sự Việt Nam là do: (1) Là thể loại trinh thám - hình sự kết hợp tâm lý tình cảm, thể hiện khá thành công một đề tài khó, nhạy cảm về cuộc chiến cam go của cảnh sát hình sự Việt Nam với những kẻ buôn bán ma túy xuyên quốc gia, tại vùng Tam giác vàng; (2) Phim mang đặc điểm phim truyện truyền hình hiện đại, với cách kể chuyện phức tạp *nhiều tuyến cốt truyện, nhiều nhân vật* với các mối quan hệ đan xen; (3) Nếu *Bí mật Tam giác vàng* là bộ phim hình sự mang tính tâm lý xã hội, thì ngược lại, *Quỳnh búp bê* có thể được coi là phim tâm lý xã hội mang tính hình sự.

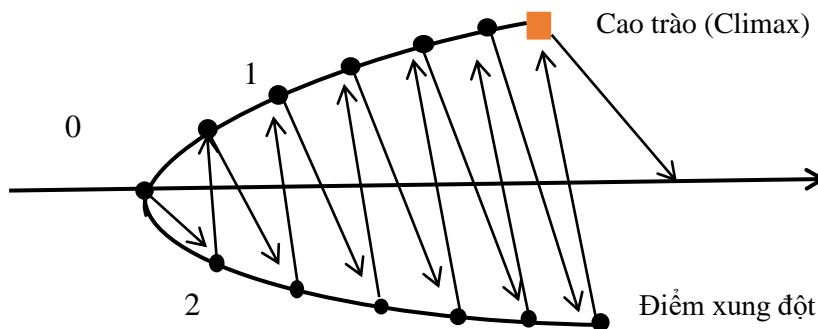
Kể chuyện phim *Bí mật tam giác vàng* có các đặc điểm: (1) Kể chuyện tuyến tính với cốt truyện *kiểu đường cong Fichtean*; (2) Sử dụng các công cụ cốt truyện khác nhau, tạo lôi cuốn, hứng thú, hồi hộp. (3) Phân chia hai lớp đa

nhân vật chính diện - phản diện, các tình huống, sự kiện hành động đối ứng liên tiếp.

2.4.1.1. Cấu trúc tuyến tính với cốt truyện kiểu đường cong Fichtean

Vì câu chuyện phá án của lực lượng cảnh sát chống ma túy nên tính hấp dẫn cũng như kịch tính của bộ phim được đặt lên hàng đầu và cũng là một thách thức với các nhà làm phim.

Mặc dù *Bí mật tam giác vàng* có cốt truyện được xây dựng theo kiểu đường cong Fichtean, nhưng phần *hành động tăng tiến* với hàng loạt xung đột của phim xảy ra kéo dài đến gần cuối bộ phim (đến tập 35) và chỉ trong ba tập cuối cùng (từ tập 36 – tập 38) *cao trào* mới xuất hiện. Đồng thời, sự gia giảm hành động và cuối cùng là cái kết phá án thành công. Với kiểu cốt truyện này, ngay lập tức các nhân vật trong phim được đặt vào tình huống nan giải.



0 - Trục chính câu chuyện;

1- Tuyến truyện của cảnh sát điều tra vụ án ma túy;

2- Tuyến truyện về băng nhóm buôn bán ma túy;

Các mũi tên mô tả sự kiện có quan hệ nguyên nhân – kết quả trong quá trình phá án;

Sơ đồ kể chuyện phim *Bí mật Tam giác vàng*

Ở tập 1, điều bất thường trước khi thực hiện thi hành án với Xỏm Đi đã khiến cho Thượng tá Vinh nghi ngờ và đề nghị hoãn thi hành để tiếp tục điều tra. Cùng lúc, ông trùm tổ chức buôn bán ma túy xuyên quốc gia tên Chiến, còn gọi là “Lão phật gia” lập bàn thờ đờn tin Xỏm Đi chết để cúng bái... và lo lắng, vì nếu Xỏm Đi còn sống thì đường dây buôn bán ma túy của y có thể bị lộ. Bỏ qua phần giới thiệu, đạo diễn phim đi thẳng vào sự việc kịch động với cách kể chuyện của phim điều tra hình sự, hình thành ngay *hai tuyến cốt truyện*

đổi nghịch nhau đồng thời *triển khai thúc đẩy câu chuyện phát triển*. Lực lượng cảnh sát chống ma túy Việt Nam và Lào thực hiện nhiệm vụ đảm bảo an ninh và an toàn xã hội, chống lại bọn buôn bán ma túy xuyên quốc gia cùng những kẻ tha hóa biến chất trong lực lượng của mình. Hai tuyến cốt truyện trên làm nên hai tuyến nhân vật chính diện và phản diện.

Tuyến chính diện gồm có Thượng tá Vinh - cảnh sát điều tra vụ án, thượng úy Hoàn, người mang trong mình dòng máu Lào – Việt. Bên cạnh đó còn có các lãnh đạo công an tỉnh là đại tá Vương, đại tá Trúc, Cay Xin (vốn bạn học cũ của Hoàn) cũng là con gái của Bun Phây, đại gia người Lào, trước là ông trùm đường dây buôn bán ma túy, nay đã giải nghệ và một số nhân vật phụ khác. Tuyến phản diện bao gồm Chiến “Lão phật gia”, Tùng sát thủ và Quang, tay chân thân tín của y; Nathavon, con gái lớn của Bun Phây và hiện là bà trùm ma túy Thái lan, luôn đối nghịch cùng tên “chó điên”, cũng là trùm một nhóm buôn ma túy Thái lan khác. Đường dây ma túy xuyên quốc gia này được bảo kê bởi đại úy Bá và thượng tá Chương trong lực lượng cảnh sát chống ma túy của công an Việt Nam.

Cách đan xen sự căng thẳng vào kết cấu câu chuyện, đặt các nhân vật vào loạt khủng hoảng trên hành trình để đạt được mục tiêu: Xỏm Đi cuối cùng đồng ý khai báo để thoát án tử (tập 1). Vì bị khai ra nên Bá rơi vào tầm ngắm của cơ quan an ninh ta (tập 2); Xỏm Đi tránh được án tử hình, nhưng lại suýt chết vì bị “Lão phật gia” sai người đầu độc (tập 3). Để tránh cho y không biết việc Xỏm Đi chưa chết, ông Vinh quyết định lấy một xác chết giả làm xác của tay này (tập 4). Ông Chương tìm cách loại ông Vinh ra khỏi vụ án bằng cách bôi nhọ ông này. “Lão phật gia” vì giữ bí mật về căn hầm ép ma túy thành bánh mà giết người xây hầm, nhưng lại để cô gái, do y cử đến làm bạn với người xây hầm chạy thoát về Việt Nam, đến công an khai báo (tập 5). Chương phát hiện ra cái xác Xỏm Đi là giả (tập 8). Bá lo lắng bị lộ, được Chương “gợi ý” chạy trốn sang Lào rồi qua Thái (tập 9). Mất Bá, Chương và “Lão phật gia” tìm cách thuyết phục Hoàn thay thế, v.v... (tập 10). Cứ như vậy, từng sự kiện, cái này nối tiếp cái kia đẩy câu chuyện

tiên về phía trước, tạo nên nhịp điệu sôi động của câu chuyện phim. Trong ba tập cuối (từ tập 36 - tập 38) xung đột được đẩy tới đỉnh điểm khi Chương đả rượt đồng nghiệp của Hoàn và biết được thông tin Hoàn đi theo “Lão phật gia” để thực hiện nhiệm vụ triệt phá đường dây buôn ma túy. Y vội báo tin cho tên này. Bị truy sát theo lệnh của “Lão phật gia”, Bá quay lại đối đầu với hắn ta. Không lối thoát, “Lão phật gia” quyết định cho nổ hầm chứa ma túy cùng các cô gái vô tội đang bị bắt làm con tin. Khi cảnh sát Việt Nam và Lào ập đến cũng là khi Bá và Hoàn vật lộn với những tên tay chân của ông trùm, cứu được hai cô gái và ngăn chặn được vụ nổ hầm. Bá chết, Hoàn bị thương. Cả đường dây bị tiêu diệt, chuyên án kết thúc thành công.

Câu chuyện phim *Bí mật Tam giác vàng* kịch tính hóa một mưu đồ tạo dựng và duy trì đường dây buôn bán ma túy xuyên quốc gia của một nhóm tội phạm ma túy, đồng thời mô tả rõ ràng và tập trung vào cuộc chiến của các cảnh sát hình sự Việt Nam chống lại âm mưu đó. Cách kể chuyện đi theo phong cách của những bộ phim trinh thám điển hình được thúc đẩy bởi sự kết hợp giữa mục tiêu mà các nhân vật chính muốn đạt được và những trở ngại mà họ gặp phải. Mục tiêu ngăn chặn một mưu đồ đen tối tạo nên vô vàn thách thức mà các nhân vật chính sẽ phải đối mặt từ đó tạo nên một cốt truyện dễ hiểu và lôi cuốn, tạo được ấn tượng với khán giả. Cách kể chuyện của *Bí mật Tam giác vàng* có đặc trưng bởi nhịp độ nhanh và nhiều sự kiện được thể hiện qua những cảnh ngắn liên tục, tạo thành cấu trúc xung quanh các trục kể chuyện. Các tuyến cốt truyện phụ giữa các nhân vật trong phim như chuyện tình giữa Hoàn và Cay Xin; quan hệ giữa Nathavon và Hoàn; chuyện gia đình ông Bá, ông Vinh, của Bun Phây với các cô con gái là Cay Xin và Nathavon; chuyện của ông Chương với vợ và bò, v.v... đan xen với cốt truyện chính tạo nên sự gắn kết chặt chẽ của các tuyến truyện chính và phụ.

2.4.1.2. Sử dụng công cụ cốt truyện tạo sự lôi cuốn, hứng thú và hội họa

Phần lớn, thể loại phim trinh thám - hình sự thường sử dụng đa dạng công

cụ cốt truyện để tạo nên sự bí ẩn, tính hồi hộp và gay cấn. Các nhà làm phim *Bí mật Tam giác vàng* đã khéo léo sử dụng công cụ cốt truyện để lôi cuốn khán giả. Xin điểm qua một vài trường hợp.

(1) “Tình huống ngoài dự kiến” được dùng trong kể chuyện khi hoàn cảnh cụ thể của nhân vật thay đổi do có yếu tố bất ngờ xảy ra, ngoài tầm kiểm soát của họ và nó xuất hiện như một cú sốc. Tình huống thứ nhất, ngay mở đầu phim. Khi chuẩn bị thi hành án với nhân vật Xôm Đi và tướng khán giả sẽ được chứng kiến tội phạm ma túy bị tử hình thì ông Vinh đề xuất hoãn thi hành án vì có tình tiết nghi vấn phát sinh. Xôm Đi thoát chết và bắt đầu khai báo. Xôm Đi lại bị “Lão phật gia” sai người đầu độc để tránh cho đường dây bị lộ, nhưng anh ta không chết, được bác sĩ kịp thời cứu sống (tập 3) là “Tình huống ngoài dự kiến” tiếp theo. Hoặc trường đoạn khi Hoàn bị “Lão phật gia” sai một cô gái “bán hoa” bám riết và anh này phải báo cho cảnh sát Việt Nam, nhờ hai cảnh sát hình sự Lào giả làm người quen đến mời anh về nhà chơi, để thoát khỏi sự đeo bám của cô gái (tập 15)... Những lần “gỡ rối” như thế xảy ra khi các nhân vật lâm vào tình thế “lực bất tòng tâm” tạo nên sự bất ngờ với khán giả và tạo điểm nổi để câu chuyện được tiếp diễn.

(2) “Đánh lạc hướng” là một kiểu công cụ cốt truyện gây xao lãng, “đánh lừa” khán giả bằng những *chi tiết* có vẻ liên quan đánh lạc hướng chủ động có thể dẫn dắt khán giả đi theo những dự đoán khác nhau, đồng thời làm lu mờ sự thật. Về cơ bản, đánh lạc hướng xảy ra khi một *manh mối sai* được đặt trong câu chuyện. Trong *Bí mật Tam giác vàng*, các tác giả cũng sử dụng loại công cụ này để nhân vật Vinh đánh lạc hướng nhân vật Chiến “Lão phật gia”. Biết hẳn ta đang lo lắng chuyện dùng án tử của Xôm Đi và luôn nghi ngờ chuyện anh này chưa chết, hơn nữa trong lực lượng công an lại có tay trong của băng buôn ma túy này, ông Vinh “thuận nước đẩy thuyền” dùng xác người chết không xác định được danh tính thế vào xác của Xôm Đi và được hỏa thiêu trước sự chứng kiến của nhiều người, rồi đưa tin đến “Lão phật gia”, tranh thủ thời

gian để điều tra vụ án (tập 8 - tập 9). Cảnh “Lão phật gia” đưa cho Nathavon bức ảnh lọ tro của Xỏm Đi để thuyết phục cô ta tiếp tục bán ma túy cho hắn, cũng là một chi tiết đánh lạc hướng của câu chuyện...

(3) “Tình huống mập mờ” là công cụ cốt truyện được dùng khi nhân vật chính rơi vào một tình thế “tiến thoái lưỡng nan”, hoặc phải đối mặt với một tiết lộ gây sốc ở cuối mỗi tập phim nhiều kỳ. Tình huống mập mờ khuyến khích khán giả tiếp tục theo dõi câu chuyện để biết các nhân vật giải quyết tình thế đó như thế nào. Trong phim, ta nhận thấy gần như ngay từ đầu thượng úy Hoàn đã rơi vào hoàn cảnh này vì anh là con lai, có mẹ là người Lào cha là người Việt lại quen biết Cay Xin, con gái út của Bun Phây. Hoàn hội tụ nhiều yếu tố thuận lợi cho chuyên án, nên phương án chọn anh này tiếp cận đường dây buôn bán ma túy của “lão Phật gia” là khả thi. Mà đối với băng này thì Hoàn cũng là lựa chọn hợp lý. Trong phim, Hoàn từng bước trở thành người được băng buôn ma túy này lựa chọn thay cho Bá... Hoàn luôn ở trong tình huống mập mờ có vẻ như thuận theo băng lão Chiến, nhưng lại như chưa hoàn toàn. Ở đây, chỉ có khán giả là biết rõ nhất anh ta đang làm kế hoạch của cấp trên và đang trong tiến trình phá án. Tuy nhiên “Lão phật gia” lại không biết điều này và y luôn trong trạng thái nửa tin nửa ngờ. Chính nhân vật ông trùm này cũng ở trong tình huống mập mờ cho tới hai tập cuối với “cú vặn” thì mọi chuyện mới hoàn toàn sáng tỏ. Sự mập mờ lơ lửng trong cả phim cho đến cái kết. Chứng kiến các sự kiện xảy ra cũng như mọi hành động của hai phe chính diện và phản diện, khán giả là người biết rõ nhất mọi chuyện xảy ra. Tuy nhiên, họ bị cuốn theo vì muốn biết mọi chuyện sẽ đi tới đâu, về đâu và cái kết ra sao? Chẳng hạn, khi rơi vào hiểm cảnh, liệu Hoàn có thoát được ra? Liệu căn hầm có bị nổ?

Tình huống khi Bá bỏ trốn để tránh bị bắt cũng là một “tình huống mập mờ” thú vị. Anh ta bị kẹt giữa một bên là cảnh sát chống ma túy kêu gọi đầu thú, một bên là lời mời gọi của băng buôn ma túy, chạy trốn để khỏi tù tội và hưởng thụ cuộc sống có tiền. Bá bỏ trốn sang Lào rồi sang Thái, bị truy sát để

bị đầu mối. Khán giả theo dõi cuộc chạy trốn của nhân vật Bá và luôn muốn biết cái kết sẽ ra sao?

(4) “Tình huống dự phòng”, là vật được trao cho nhân vật chính để sử dụng mà họ không biết và họ sẽ sử dụng nó. Đó có thể là một món đồ, một mẫu thông tin, hoặc thậm chí là mối quan hệ với người khác trong tương lai. Trong phim *Bí mật tam giác vàng*, khi nhân vật Nathavon vừa thoát khỏi vụ ám sát tại bể bơi, rồi có người giới thiệu cho cô ta một vệ sĩ (tập 2). Chỉ đến tập cuối, Nathavon mới biết vệ sĩ cứu cô trong tình huống nguy cấp (tập 37) là con trai người quản gia của cha cô. Anh này được ông cử đến để bảo vệ cô (tập 38). Đó vừa là tình tiết dự phòng vừa là yếu tố tạo “cú vặn” cuối phim.

(5) “Cảnh hồi tưởng”, là công cụ giúp khán giả nắm bắt được quá khứ của nhân vật, tạo cái nhìn xuyên suốt cũng như mối quan hệ giữa họ với nhau, với các sự kiện xảy ra trong câu chuyện. Trong *Bí mật tam giác vàng*, các cảnh hồi tưởng được sử dụng để làm rõ quá khứ của nhân vật Xỏm Đi, ngòi nổ của câu chuyện phim, đầu mối câu chuyện. Qua những cảnh này, khán giả biết Xỏm Đi trở thành kẻ vận chuyển ma túy ra sao (tập 7). Bên cạnh đó, các mối quan hệ của ông Bun Phây và cô con gái Nathavon cũng được hé lộ... như chuyện ông ta từng là trùm buôn bán ma túy, do bị truy đuổi, bỏ lại người vợ Thái và đưa con gái để chạy trốn về Lào, khiến hai mẹ con rơi vào thảm cảnh. Sau khi lớn lên, cô cũng trở thành một bà trùm ma túy ở Thái. Cô luôn căm hận bố đã bỏ rơi hai mẹ con cô, trong khi ông Bun Phây tìm mọi cách bảo vệ cô và muốn cô rời bỏ công việc thất đức, nguy hiểm đó. Chỉ đến cuối phim Nathavon mới biết bố cô đã lo lắng và bảo vệ cô ra sao (tập 10 và tập cuối).

(6) “Cốt truyện vặn” là thủ pháp phổ biến trong kể chuyện nhằm duy trì sự quan tâm của khán giả, gây ngạc nhiên cho họ với sự tiết lộ thông tin, làm họ sửng sốt. Cốt truyện vặn không đi theo con đường tuyến tính và dường như đã được tác giả gợi ý khi bắt đầu câu chuyện cũng như có thể xảy ra bất kỳ lúc nào, nhưng thường xảy ra nhiều nhất ở phần kết, gần cuối của một câu chuyện, đặc

biệt nêu làm thay đổi cách nhìn về các sự kiện trước đó, được gọi là *cái kết bất ngờ*. Có thể nhận ra vô số “cú vạy” trong phim. Chẳng hạn như khi ông Vinh sử dụng một xác chết đuối để giả làm xác của Xỏm Đi (tập 4) và dường như đã thành công thì ông Chương lại tình cờ gặp bà cụ đang đi tìm xác đứa con trai nhảy sông tự tử, khi biết tin công an có vớt được một cái xác chết trôi. Liên kết các sự việc, Chương nghi ngờ ông Vinh đã dùng xác đó để giả làm xác của Xỏm Đi, đánh lừa băng buôn bán ma túy (tập 8). Chương cử Bá đi điều tra lại và anh ta phát hiện ra cái xác đó là giả, từ đây đưa đến tình huống Bá bị lộ và phải đi trốn (tập 9). Hoặc chuyện ông Chương rủ một cảnh sát dưới quyền ông Vinh đi ăn uống dò hỏi thông tin về Hoàn. Trong lúc nửa mê nửa tỉnh vì say rượu, anh này đã tiết lộ việc Hoàn đang nhận công tác đặc biệt, thâm nhập đường dây buôn bán ma túy, khiến Chương sững sốt. Y vội vàng thông báo cho “Lão phật gia” và Hoàn rơi vào tình huống ngàn cân treo sợi tóc (tập 36). Một “cú vạy” khác là khi Nathavon được vệ sĩ tên Bum Mi hỗ trợ trốn thoát về Lào thì mới biết cha cô luôn quan tâm lo lắng bảo vệ cô... và nhận được từ ông món quà là một mái nhà yên ấm của riêng mình. Bên cạnh sự việc này, chuyện Chương nợ nần ngập đầu, quyết chơi cú chót mang ma túy về nhà cất giữ để bán và thuê người mưu sát cô bồ đang tổng tiền y, dẫn cái kết y bị bắt với lượng ma túy lớn cùng âm mưu giết người không thành. Tuy cú chót cuối này không gây bất ngờ, nhưng cũng làm cho khán giả phân khích vì “ác giả ác báo” (tập 37).

Việc sử dụng các *công cụ cốt truyện* đã tạo nên hấp dẫn của phim. Với các tuyến cốt truyện *hoàn toàn mở* thể hiện cuộc đấu giữa hai phe chính diện – phản diện, với nhiều tình tiết được *công khai ngay trước mắt khán giả*. Họ biết rõ mọi tình huống đặt ra, lý do phải làm như vậy, những hậu quả có thể xảy ra, v.v... từ cả hai phía. Điều gây hứng thú với họ chính là giải pháp xử lý tình huống mà từng bên đưa ra để xử lý vấn đề và so sánh xem liệu giải pháp đó có đáp ứng suy luận và giả thiết của họ hay không? Sức căng của cách kể chuyện nằm giữa việc đưa ra các sự kiện và cách giải quyết những sự kiện đó.

2.4.1.3. *Phân chia hai lớp đa nhân vật chính diện - phản diện và các tình huống, sự kiện, hành động đối ứng liên tiếp*

Bộ phim *Bí mật Tam giác vàng* có nhiều nhân vật, chia ra làm hai tuyến đối cực. Tuyến các nhân vật chính diện, lực lượng cảnh sát chống ma túy và tuyến nhân vật phản diện, những kẻ buôn bán ma túy và những cảnh sát biến chất. Các nhân vật trong phim thường được đặt vào những tình thế như bị săn đuổi, chạy trốn, phải cố gắng hoàn thành một nhiệm vụ, sứ mệnh nào đó, hay chỉ là tìm ra một điều bí ẩn đằng sau những câu chuyện kì lạ. Loạt tình tiết trong phim được đưa đẩy khiến khán giả hồi hộp, không ngừng suy luận, phán đoán. Đến cuối phim, những nút thắt - mở được tháo gỡ khiến họ không khỏi bất ngờ.

Vì là cách kể chuyện triển khai nhờ cốt truyện, nên trong câu chuyện các mâu thuẫn liên tục xuất hiện thúc đẩy câu chuyện triển khai với nhịp độ nhanh. Mâu thuẫn đối kháng giữa hai phe làm cho sức căng câu chuyện được duy trì trong suốt bộ phim. Các mâu thuẫn phát sinh không chỉ từ sự đối địch chính của hai phe mà còn được tích tụ lại từ các xung đột giữa cá nhân các nhân vật với nhau, đẩy các mâu thuẫn dần mạnh lên đi tới cao trào. Chẳng hạn như mâu thuẫn giữa ông Vinh với ông Chương. Ông Chương muốn loại ông Vinh ra khỏi vụ án nên tìm cách vu khống ông Vinh nhận hối lộ để dừng tử hình Xỏm Đi, rồi lại bóc mẽ ông Vinh về vụ giả xác Xỏm Đi; không bắt ngay Bá khi có bằng chứng anh ta bảo kê đường dây ma túy, v.v...; hay như, mâu thuẫn giữa Xỏm Đi, Bá và Chương, khi anh ta được họ khuyên cứ nhận tội về mình rồi sẽ có người cứu, trong khi đó, họ lại muốn anh ta bị tử hình để bịt đầu mối; mâu thuẫn giữa Bá và những kẻ điều hành đường dây là “Lão phật gia” cùng tay chân là Quang và Tùng, Chương, là những kẻ vất chanh bỏ vỏ, tìm cách truy sát anh ta để đảm bảo an toàn cho họ; mâu thuẫn giữa các băng nhóm buôn bán ma túy với nhau; sự tranh giành lãnh địa và khách hàng xảy ra liên tục và đẫm máu tạo nên bầu không khí nặng nề, đẫm máu của câu chuyện. Bên cạnh đó những mâu thuẫn tình cảm nảy sinh trong mối quan hệ tình tay ba giữa hai cô

con gái Cay Xin và Nathavon của ông Bun Phây với Hoàn, cũng như mâu thuẫn giữa Nathavon và ông Bun Phây...

Tất cả các tuyến nhân vật kể trên và những xung đột bên ngoài, hay bên trong mỗi nhân vật đều đan xen, quấn quýt với nhau, hỗ trợ cho sự biến động của hai tuyến chính diện - phản diện chính, thúc câu chuyện đi về phía trước.

Đồng thời các hành động đối ứng như một phản ứng dây chuyền, theo quan hệ nhân quả. Vì thấy Xôm Đi có vẻ quá tự tin mình sẽ không chết khi bị đưa ra pháp trường, dẫn đến việc ông Vinh thấy nên xem xét lại vụ án và xin cấp trên dừng tử hình. Vì vụ tử hình Xôm Đi bị dừng, “Lão phật gia” lo sợ bại lộ, nên sai người đầu độc anh ta. Do Xôm Đi thoát khỏi vụ đầu độc, nên ông Vinh lại tìm cách để Xôm Đi giả chết, nhằm đánh lạc hướng đối tượng, kéo dài thời gian phá án... Cứ một hành động xuất phát từ bên này tức khắc dẫn đến hành động đối ứng của bên kia, hình thành nên một *cuộc rượt đuổi* với tốc độ, nhịp độ ngày càng nhanh, càng ngắn, tạo xung đột ngày càng sâu, sức căng ngày càng mạnh. Chẳng hạn, với nhân vật Bá, đầu tiên chỉ là chạy trốn, rồi bị chính băng đảng của mình truy sát và cuối cùng là bị giết chết. Nhân vật Chương, dường như ban đầu khá nghênh ngang và làm cho ông Vinh phải chịu bao điều tiếng xấu, nhưng dù vô cùng xảo trá, cuối cùng y cũng bị bắt với tội danh mưu sát cùng tang chứng là lượng hàng trắng khổng lồ trong nhà. Các hai phe liên tục hành động đối ứng nhau đã lôi kéo sự tò mò của khán giả là cách kể chuyện tạo ra sức hấp dẫn của phim. Cách kể chuyện trong phim này cũng là cách kể phức tạp.

2.4.2. Kể chuyện với chia đôi giai đoạn trong phim *Quỳnh búp bê*

Quỳnh búp bê là phim truyện truyền hình, tâm lý xã hội (*melodrama*) do Trung tâm phim Truyền hình Việt Nam, thuộc Đài Truyền hình Việt Nam sản xuất, kể về cuộc đời và số phận của các cô gái làm nghề “bán dâm”. Tuy phát trên sóng truyền hình Việt Nam nhưng phim lại được khuyến cáo hạn chế khán giả dưới 18 tuổi vì có nhiều cảnh bạo lực và “nóng”.

Điện ảnh Việt Nam cũng từng có những bộ phim đề cập đến số phận của

những cô gái “bán phần buôn hương” như phim *Cô gái trên sông* (Đặng Nhật Minh, 1987), kể về một cô gái điếm đã cứu sống một chiến sĩ hoạt động cách mạng nội thành Huế; *Gái nhảy* (Lê Hoàng, 2003), mô tả các tệ nạn xã hội thời kỳ mở cửa ở miền Nam nước ta...

Quỳnh Búp bê là bộ phim truyện truyền hình tâm lý xã hội mở ra những góc nhìn đa chiều về những tệ nạn xã hội Việt Nam thời hiện đại. Nguyên mẫu nhân vật chính của truyện phim là một cô gái “bán hoa” với hoàn cảnh bố mất sớm, mẹ lấy chồng khác rồi cô bị bỏ dượng cưỡng bức đến mang thai, mẹ đuổi khỏi nhà, cô bỏ đi “bụi” rồi làm “gái” để kiếm sống và nuôi con. Cô được đưa vào trại phục hồi rồi hoàn lương và lập gia đình mới, sống thanh bình. Các nhân vật khác trong bộ phim cũng được xây dựng dựa theo lời kể của cô gái này [105].

Thành công của bộ phim là ở cách kể chuyện với cốt truyện chính về một cô gái “bán dâm” và các cốt truyện phụ về hai cô gái khác cùng hành nghề, cũng như các nhân vật xung quanh ba cô gái này... Các nhân vật trong phim có các hoàn cảnh khác nhau và số phận của họ phụ thuộc vào cách lựa chọn lối sống, cách hành động của mình.

Nhân vật Quỳnh, cô gái đang mang thai, chạy trốn khỏi gã bố dượng độc ác và biến thái rồi bị lừa bán vào một ổ “mại dâm”, núp bóng là nhà hàng Thiên Thai. Cô gái nhiều lần tìm cách bỏ trốn, nhưng đều bị bắt lại, bị đánh đập dã man để ép “tiếp khách” và được Lan “cave”, một gái “mại dâm” cùng trong nhà hàng Thiên Thai giúp đỡ. Sau khi sinh con, cô này bị chủ nhà hàng ép “đi khách” và có biệt danh là “búp bê”. Cô này cũng bị một gái “mại dâm” khác là My “sói” chèn ép. Trong ổ “mại dâm” trá hình này có Cảnh là đội trưởng đội bảo vệ, đã từng đánh đập Quỳnh, nhưng rồi hai người lại nảy sinh tình cảm với nhau, thì càng bị đố kỵ và căm ghét bởi My. Tên Phong, con trai ông chủ cũng đi đến Quỳnh và vì thế cô càng vướng vào nhiều rắc rối. Đến khi lão chủ cùng con trai bị công an bắt vì tội buôn bán ma túy và kinh doanh “mại dâm” thì nhà hàng Thiên Thai này bị đóng cửa.

Khi nhà hàng bị đóng cửa, Quỳnh, My, Lan, Cảnh và nhiều người khác được tự do. Quỳnh và Cảnh muốn hoàn lương, có ý định cùng nhau xây dựng cuộc sống mới nhưng lại bị My gài bẫy. Cảnh bị giết, con trai Quỳnh bị bắt cóc rồi mất tích. Trong một lần va chạm, Quỳnh đánh My trọng thương và định tự tử. Rồi Quỳnh được Thịnh, em vợ một trùm giang hồ, nhận vào làm tại cửa hàng thời trang. Cô tiếp tục tìm kiếm con trai.

Lan về quê, chuẩn bị lấy chồng nhưng quá khứ làm “gái” bị lộ, cô bị hời hôn, bị cả làng khinh ghét và gia đình từ bỏ. Tuy vậy, Lan vẫn ở lại quê để chăm sóc bố ốm nặng. Ở quê, Lan bị nhóm lưu manh làm nhục, bị xe máy đâm, tổn thương não trở nên điên dại. Quỳnh đưa Lan đi viện chữa trị.

My tìm đến cửa hàng thời trang gây rắc rối, làm lộ quá khứ của Quỳnh. Cô bỏ việc, nhưng khi biết My gài bẫy để Đào (em gái Lan) làm “gái”, cô đã tìm cách cứu Đào. My gài bẫy để Quỳnh gặp lại lão bố dượng. Quỳnh cầm dao đến trả thù y, nhưng bị đâm trọng thương. Lão bố dượng bị xe ô tô cán chết. Quỳnh được đưa vào bệnh viện và được cứu rồi tìm thấy con trai. Cô đã đưa con về sống ở một vùng biển miền Trung.

Lan khỏi bệnh, sống bình yên ở quê. My vào tù vì tội buôn bán ma túy.

Quỳnh búp bê là bộ phim được kể theo cách kể *phức tạp* linh hoạt, cuốn hút với các đặc điểm: (1) Kể chuyện tuyến tính với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật đan xen; (2) Các công cụ cốt truyện được sử dụng hợp lý với nhiều “cú vạy”; (3) Xung đột nhân vật liên tục được đẩy lên cao trào, tạo sức căng câu chuyện.

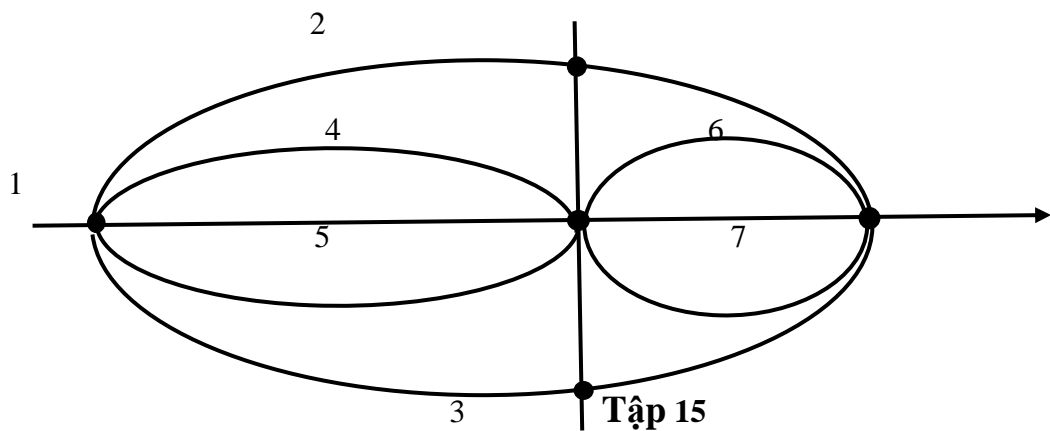
Hãy phân tích các đặc điểm này để thấy rõ cách kể chuyện trong bộ phim.

2.4.2.1. Cấu trúc tuyến tính có nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật đan xen

Trước hết có thể nhận thấy cách kể chuyện về số phận của một cô đã từng làm “gái” hoàn lương, rồi sống cuộc sống lương thiện trong phim sử dụng cấu trúc tuyến tính.

Trong phim, ba cốt truyện về ba cô gái trong ô “mại dâm” đan xen nhau ở các tập phim, vẽ nên một bức tranh tổng thể về thân phận những cô gái từng sa

chân vào “bùn” và sự lựa chọn của từng người trong họ, dẫn đến những cái kết khác nhau. Quỳnh từ bị cưỡng dâm có thai, bị bắt cóc, sinh con, bị ép thành gái “mại dâm”, thoát kiếp và hoàn lương thành công; Lan hoàn lương trở về quê lấy chồng nhưng bị lộ quá khứ, liên tục gặp nạn rồi rơi xuống vực thẳm số phận: bị hủy hôn, gia đình ruồng bỏ, làng xóm khinh ghét, bị làm nhục, bị tai nạn, bị tâm thần, nhưng cuối cùng qua khỏi nhờ Quỳnh giúp đỡ; My độc ác, mưu mô, đố kỵ luôn tìm cách hại người, theo con đường tội phạm, trả giá vào tù.



1. Cốt truyện Quỳnh; 2. Cốt truyện Lan; 3. Cốt truyện My; 4. Cốt truyện Cảnh;
5- Cốt truyện lão chủ và con trai; 6. Cốt truyện Thịnh; 7. Cốt truyện Đào

Sơ đồ kể chuyện phim *Quỳnh búp bê*

Bên cạnh ba cốt truyện về số phận ba cô gái Quỳnh, Lan, My những cốt truyện phụ cũng xuất hiện tùy lúc. Chẳng hạn như truyện của Cảnh, cánh tay phải của chủ Thiên Thai, kẻ từng đánh đập Quỳnh dã man khi cô bỏ trốn, nhưng theo thời gian anh này dần dần yêu cô, cứu con trai cô và muốn cùng cô hoàn lương nhưng bị gài bẫy rồi chết (tập 15); chuyện của lão chủ Thiên Thai tàn nhẫn và nham hiểm, cùng Phong (con trai), một tên ăn chơi trác táng, ác độc và kiêu căng, buôn bán ma túy đẩy bản thân y và lão bố vào tù (tập 15); chuyện của Thịnh, một chàng trai tốt bụng, chân thành giúp Quỳnh tìm đứa con mất tích và làm lại cuộc đời; chuyện của Đào, em gái Lan, sinh viên, ăn học nhờ tiền làm “gái” của Lan, đến khi đối mặt với thực tại suýt rơi vào “bẫy” do My giăng, may có Quỳnh cứu giúp (tập 25).

Cốt truyện của Quỳnh, Lan, My đồng hành nhau cho thấy tuyến truyện chính được vận hành theo sự chuyển động của các nhân vật. Cùng với các cốt truyện phụ khác bổ sung cho sự phát triển của cốt truyện, mạch truyện chính tạo nên các xung đột nhân vật. Từng chặng cuộc đời của ba cô gái Quỳnh, Lan, My diễn ra trước mắt khán giả. Số phận họ như quyện vào nhau với các mảng đời xám xịt khôn khổ dính chặt. Sự biến đổi trong cuộc đời ba cô gái đan xen qua các tuyến cốt truyện hòa quyện nhịp nhàng, tạo nên câu chuyện chân thật, sinh động, dễ hiểu đã lôi cuốn khán giả.

2.4.2.2. Các công cụ cốt truyện được sử dụng hợp lý với nhiều “cú vắn”

Xét theo các cấu trúc kể chuyện phim điện ảnh - truyền hình [101], các tuyến cốt truyện trong phim *Quỳnh búp bê* tuân thủ theo cách kể chuyện ba hồi: nguyên nhân - hậu quả. Truyện phim được chia làm hai giai đoạn trước và sau khi nhà hàng Thiên Thai bị đóng cửa. Khán giả sẽ thấy hai phần của câu chuyện đều có truyện, có cao trào và thoái trào riêng. Cao trào ở phần một là cái chết của Cảnh và sự mất tích đứa con nhỏ của Quỳnh, cũng là nguyên nhân dẫn đến các sự kiện của phần sau. Cao trào ở phần hai là khi Quỳnh gặp lại bố dượng (do My dẫn dụ) và bị thương, suýt chết... Cuối cùng, Quỳnh tìm lại được con trai và về sống ở vùng biển miền Trung. My phải trả giá vì mại dâm và ma túy.

Quỳnh búp bê thu hút khán giả cũng bởi cách sử dụng tốt công cụ cốt truyện, đặc biệt là cốt truyện vắn (*plot twist*). Vừa mở đầu phim, người ta thấy một cô gái đang chạy trốn, được người đàn bà trên xe khách đường dài cứu giúp. Nhưng khán giả không thể ngờ đó là một “mẹ mìn” đi “săn” các cô gái, rồi dụ dỗ để bán cho bọn buôn người và họ ngỡ ngàng khi mẹ “mẹ mìn” bán cô gái cho bọn buôn người. Đây là “cú vắn” thứ nhất, ngay đầu tập 1 của phim. “Cú vắn” thứ hai ở tập 3, khi khách làng chơi đi tìm con gái còn tân và Quỳnh được dẫn đến, nhưng chỉ vài phút sau hấn đuổi cô ra và chửi bới âm ỉ, lão chủ Thiên Thai mới biết mua phải thai phụ, chứ không phải gái tân như được giới thiệu. Một “cú vắn” khác là khi Lan

cùng gia đình đang háo hức và hạnh phúc đợi nhà trai đến rước dâu thì họ hủy hôn vì chuyện cô từng làm “gái” bị lộ (tập 16); Đào bị My lừa chụp ảnh “nóng” để ép bán “dâm” và được Quỳnh nhờ người đe dọa My lấy lại tư liệu (tập 25) cũng là một “cú vạ” thú vị vì phá được âm mưu bắt con gái nhà lành làm “gái” của My. Và còn nhiều “cú vạ” khác, vừa tạo sự đột ngột thay đổi hướng truyện, vừa tạo sự bất ngờ cho khán giả và cả các nhân vật.

Các công cụ cốt truyện khác cũng được sử dụng, nhằm làm cho phim hấp dẫn và lôi cuốn. Kiểu cốt truyện “tình huống bế tắc” cũng được sử dụng. Quỳnh biết Cảnh đã bị giết, nhưng con trai cô thì không biết sống hay chết và cứ như thế trong suốt phần sau là câu chuyện tìm kiếm đứa con trai “xa như chân trời, gần ngay trước mặt” của cô; hay tình huống Phong là kẻ giết chết vợ Vũ, nhưng y và lão chủ tìm cách gài bẫy đổ tội cho Cảnh; My tung tin sai để người phe Vũ giết Cảnh (tập 15); trong mấy tập đầu, Cảnh luôn cho là Quỳnh hư hỏng mà không biết cô là nạn nhân của lão bố dượng, v.v... Đặc biệt kiểu cốt truyện “tình huống ngoài dự kiến” được sử dụng nhiều lần trong phim. Chẳng hạn, Cảnh bị bọn côn đồ đánh hội đồng, thì lão chủ Thiên Thai xuất hiện và cứu anh ta; Quỳnh bị cha con lão Cán bắt nhốt thì Cảnh xuất hiện cứu cô trốn thoát; Lan bị tâm thần, không nơi bầu vú thì bất ngờ Quỳnh xuất hiện và đưa vào bệnh viện; Thịnh tìm cách lấy lại ảnh chụp cảnh nóng của Đào từ tay My; Thịnh đến cứu Quỳnh khi cô xô sát với tên bố dượng, bị dao đâm trúng bụng (tập cuối)...

Bên cạnh đó, công cụ “hồi tưởng” cũng được dùng khi kể lại câu chuyện lúc Quỳnh lúc còn bé, sống hạnh phúc; câu chuyện cô bị bố dượng lạm dụng.

Như nói ở trên, phim *Quỳnh búp bê* có sử dụng *mạch truyện được thúc đẩy bởi cả nhân vật và cốt truyện* [98], trình bày *sự biến đổi các nhân vật* thông qua các yếu tố tác động lên cuộc đời họ, tùy vào lựa chọn chủ quan hay khách quan của họ dẫn đến cái kết dành riêng cho họ, đồng thời thông qua *các hành động của các nhân vật* liên tục đẩy các xung đột của họ tới đỉnh điểm, tạo sức căng

câu chuyện. Bên cạnh đó phim có tiết tấu nhịp điệu nhanh, liên tục tạo nên các nút thắt và cởi bỏ nút thắt gây sự tò mò và ngạc nhiên cho khán giả.

2.4.4.3. Xung đột nhân vật liên tục được đẩy lên cao, tạo sức căng câu chuyện

Bộ phim *Quỳnh búp bê* chủ yếu kể về các xung đột bên ngoài nhân vật. Chẳng hạn, xung đột giữa Quỳnh và mẹ vì bị bố dượng cưỡng bức, mẹ bức tức, đuổi cô ra khỏi nhà; xung đột giữa Quỳnh và lão chủ Thiên Thai vì cô không chịu bán dâm luôn tìm cách bỏ trốn; xung đột giữa Cảnh và Quỳnh vì cô muốn bỏ trốn, còn Cảnh phải canh chừng; xung đột giữa My và Quỳnh vì đồ kỵ; xung đột giữa My và Lan vì Lan bảo vệ Quỳnh; xung đột giữa My và Cảnh vì Cảnh yêu Quỳnh chứ không yêu ả; xung đột giữa Lan và gia đình, hàng xóm khi đòi tư bị lộ; xung đột giữa Đào và Lan vì Lan từng làm “gái”... Các xung đột này xoắn vào nhau, liên kết với nhau, cái này thúc đẩy cái kia tạo nên sức căng của câu chuyện. Khán giả liên tục theo dõi, hồi hộp, lo lắng cho nhân vật Quỳnh và những biến đổi liên tục trong cuộc đời cô cũng như những người xung quanh cô.

Tuân thủ năm bước kể chuyện của Todorov: trạng thái cân bằng - mất cân bằng – nhận biết mất cân bằng- hiệu chỉnh mất cân bằng - trạng thái cân bằng mới [102], các cốt truyện cứ thế triển khai, mỗi tình tiết trong phim tạo nên sức hút tổng thể lôi cuốn khán giả. Chẳng hạn như những lần bỏ trốn của Quỳnh và các cuộc tra tấn ép cô bán dâm (tập 1-2); Quỳnh lần đầu bán dâm bị phát hiện có thai (tập 3); My gài bẫy Quỳnh và Cảnh rồi ly gián lão chủ và Cảnh (tập 10); vụ My bày kế cho lão chủ bắt con ép Quỳnh bán dâm (tập 11); Phong giết vợ Vũ và gài bẫy đổ tội cho Cảnh (tập 13); My bày mưu giết Cảnh và bắt con trai Quỳnh (tập 15); đám cưới Lan bị hủy do quá khứ của cô bị lộ (tập 16); My gài bẫy vụ đánh ghen trả thù Quỳnh (tập 22); Quỳnh nhờ Thịnh cứu Đào khi bị My gài bẫy chụp ảnh nóng ép cô bán dâm (tập 25); My gài bẫy Quỳnh gắp lại bố dượng dẫn đến cú sốc khiến Quỳnh định giết ông ta, nhưng lại bị thương nặng (tập cuối),...

Vì mạch truyện có sự thúc đẩy của cốt truyện nên các nút thắt liên tiếp

xảy ra, đẩy tình huống đến cao trào và làm câu chuyện ngày càng phát triển, gây tò mò và hứng thú cho khán giả. Bên cạnh đó, phim liên tục tạo nên các nút thắt và cởi bỏ nút thắt gây sự tò mò, ngạc nhiên cho khán giả. Mặc dù nội dung bộ phim khá dễ hiểu nhưng cách kể dựa vào các xung đột nhân vật liên tiếp đẩy lên cao trào đã tạo nên sự hứng thú và sức cuốn hút khó cưỡng đối với khán giả. Với nội dung mang tính thời sự, với cách thể hiện một cách kể chuyện phức tạp và linh hoạt, *Quỳnh búp bê* xứng đáng trở thành một trong những bộ phim hay của dòng phim truyện truyền hình Việt Nam. Cách kể chuyện trong phim cũng là một cách kể chuyện phức tạp.

Từ các trường hợp đã phân tích, có thể thấy sự khác biệt về mức độ phức tạp trong xây dựng nhân vật với xung đột nội tâm giữa phim Việt Nam và các phim nước ngoài, chẳng hạn như phim *Biến chất*. Ở các phim nước ngoài, nhân vật được xây dựng như những cấu trúc tâm lý đa tầng, trong đó, xung đột nội tâm mang tính tích lũy, biến đổi theo tiến trình dài và gắn chặt với sự phát triển của cốt truyện. Còn ở phim Việt Nam, nhân vật và xung đột nội tâm có xu hướng được triển khai trực tuyến, thiên về chức năng dẫn dắt cốt truyện với các lựa chọn đạo đức tương đối rõ ràng. Điều này giúp câu chuyện dễ tiếp nhận, nhưng cũng làm giảm độ phức hợp tâm lý và tính đa nghĩa của nhân vật.

Sự khác biệt này không chỉ phản ánh trình độ kỹ thuật kể chuyện mà còn liên quan đến bối cảnh văn hóa – xã hội, truyền thống kể chuyện phim và cơ chế sản xuất. Nếu các phim nước ngoài hướng tới việc khám phá con người như một thực thể phức hợp, đầy mâu thuẫn nội tại, thì nhiều phim Việt Nam vẫn thực hiện chức năng minh họa, tuyên truyền hoặc phản ánh xã hội theo những tuyên ý nghĩa tương đối ổn định. Tuy nhiên, khoảng cách này không phải là bất biến mà có thể được thu hẹp khi các nhà làm phim Việt Nam ngày càng quan tâm hơn tới chiều sâu tâm lý và cấu trúc kể chuyện phức tạp.

Tiểu kết chương

Để xem xét vai trò của cốt truyện, nhân vật và cách kể chuyện phim truyện

truyền hình, nghiên cứu sinh chọn các bộ phim *Biến chất*, *Truy tìm chứng cứ* - phim dài kỳ (5 mùa); *Trần Tình Lệnh*, *Bí mật tam giác vàng*, *Quỳnh búp bê* – phim nhiều tập để phân tích theo “Khung phân tích” (được đề xuất ở chương 1). Có thể thấy sự đa dạng trong các cách kể của các bộ phim này. Đó là cách kể *tuyến tính linh hoạt* trong phim *Biến chất*; cách kể *phân tán* trong phim *Truy tìm chứng cứ*; cách kể *đảo ngược thời gian* trong phim *Trần Tình Lệnh*; cách kể *tuyến tính song song* trong phim *Bí mật Tam giác vàng*; cách kể *phân đôi thời gian - không gian* trong phim *Quỳnh búp bê*...

Các bộ phim trên đều có *nhiều cốt truyện chính, phụ đan xen tương tác nhau*, “dệt” nên tổng thể câu chuyện. *Biến chất* có mạch truyện thúc đẩy bởi nhân vật mô tả sự biến đổi của nhân vật chính, từ một thầy giáo lương thiện sang ông trùm của đế chế “đá xanh” tàn ác và quyền năng, tuy nhiên trong từng mùa hay trong từng cốt truyện phụ (trong một tập hay vài ba tập, hay cả một mùa) mạch truyện phim đi theo cốt truyện. Cả *Truy tìm chứng cứ*, *Trần Tình Lệnh*, *Bí mật Tam giác vàng* có mạch truyện thúc đẩy bởi cốt truyện với các hành động tiết tấu nhanh, thường hay sử dụng trong các bộ phim trinh thám. *Quỳnh búp bê* lại có mạch truyện thúc đẩy bởi cả cốt truyện lẫn nhân vật. Các công cụ cốt truyện được sử dụng đa dạng với sự kết hợp tinh tế, thu hút sự chú ý của khán giả.

Phân tích kể chuyện các bộ phim trên còn thấy một đặc điểm nổi bật nữa, đó là *đa nhân vật*. Nhân vật là tác nhân thúc đẩy cốt truyện phát triển, dựa vào các mâu thuẫn và xung đột tạo các nút thắt, giải quyết các nút thắt từ đó đẩy câu chuyện tiến lên. Phim *Biến chất* với vài chục nhân vật chính - phụ, bằng những thủ pháp đa dạng, sâu sắc, tinh tế và hài hước đã thể hiện thành công các xung đột xảy ra bên trong và bên ngoài các nhân vật, tạo nên sức căng của toàn câu chuyện xuyên suốt năm mùa phim. *Truy tìm chứng cứ* là bức tranh xã hội với với những xung đột sâu sắc của các nhân vật phim, cách họ đối diện với nghịch cảnh, mô tả những giằng xé nội tâm trong mỗi con người. *Trần Tình*

Lệnh có vô số các cặp nhân vật xoay quanh năm gia tộc hùng mạnh tranh giành ảnh hưởng tạo mảng nhân vật liên kết hài hoà và sinh động trong vòng xoáy tranh chấp quyền lực và tình cảm rắc rối mà cuốn hút. *Bí mật Tam giác vàng* phân chia hai lớp đa nhân vật chính diện - phản diện đối nghịch rõ ràng cùng các sự kiện, xung đột, hành động liên tiếp đối ứng nhau. *Quyền búp bê* liên tục đẩy các xung đột nhân vật lên cao trào tạo tạo sự hứng thú, hồi hộp.

Trên cơ sở phân tích sự liên kết cốt truyện và nhân vật, cách kể chuyện trong các bộ phim trên có thể kể luận: *kể chuyện phim truyện truyền hình là cách kể chuyện phức tạp với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật* (phù hợp với khái niệm *kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình* đã trình bày ở chương 1). Cách kể này tạo nên sức hút đa dạng và mạnh mẽ cho phim truyện truyền hình đương đại.

Các kết quả trên làm nền tảng thực tiễn quan trọng để chương tiếp theo (chương 3) đi sâu lý giải hai vấn đề then chốt: (1) Cơ chế nào từ những cốt truyện phức tạp với nhiều tầng lớp và các nhân vật đa diện (đặc biệt là nhân vật phản anh hùng) tác động đến nhận thức, cảm xúc của khán giả, dẫn dắt họ tham gia vào hành trình giải mã câu chuyện; (2) Sự tương tác của khán giả thông qua các kênh truyền thông đã ảnh hưởng ngược trở lại như thế nào đến chính quá trình kể chuyện và phát triển nhân vật trong các phim dài kỳ.

Chương 3: KẾT NỐI KHÁN GIẢ VỚI PHIM TRONG KỂ CHUYỆN PHỨC TẠP PHIM TRUYỆN TRUYỀN HÌNH

Kể chuyện phức tạp với *nhiều cốt truyện* đan xen, theo tuyến tính nhân - quả, trong thời gian - không gian xác định, với các sự kiện biến hóa linh hoạt, bất ngờ và những “cú vặn” với *nhiều nhân vật* được chia thành nhiều tuyến hành động đẩy câu chuyện lên cao trào, cuốn hút khán giả. Các bộ phim được phân tích ở chương 2 với các cách kể khác nhau: như tuyến tính năm hồi ở phim *Biến chất*; phân tán ở phim *Truy tìm chứng cứ*; bắt đầu từ giữa và truyện lồng truyện ở phim *Trần Tình Lệnh*; hai tuyến nhân vật song song, đối nghịch ở phim *Bí mật Tam giác vàng*; phân đôi giai đoạn ở phim *Quỳnh búp bê*.

Trong chương này, nghiên cứu sinh phân tích những yếu tố tạo ra sự kết nối với khán giả từ cốt truyện, nhân vật trong các bộ phim trên cũng như cách duy trì mối quan tâm của họ với phim.

3.1. Kết nối khán giả trong kể chuyện phức tạp với nhiều cốt truyện đan xen

Như quan niệm David Bordwell qua cốt truyện và nhân vật thì kể chuyện là quá trình dẫn dắt khán giả xây dựng câu chuyện. Và do có cách hiểu khác nhau, khán giả xây dựng cấu trúc câu chuyện sẽ khác nhau. Người kể chuyện cần sử dụng những chiến lược kể nhằm kết nối với khán giả để liên tục kích hoạt các lược đồ tư duy, thao túng suy luận, giả thuyết, khơi dậy sự tò mò, sự ngạc nhiên và sự hồi hộp của họ, từ đó có được phản hồi cảm xúc đa dạng, phong phú từ họ [16; pg. 35]. Một số chiến lược kể chuyện trong các bộ phim trên được phân tích và tổng kết như sau.

3.1.1. Kết nối bằng *nhiều cốt truyện* và các “cú vặn” trong phim *Biến chất*

Đạo diễn phim Gilligan đã thể hiện sự mới lạ, phá cách trong kể chuyện phim *Biến chất*. Ngay từ tập 1, mùa 1 đã “mở toang” chủ đề câu chuyện, để khán giả nắm bắt được “sự biến đổi của một con người, từ người lương thiện, sang kẻ tội phạm” (từ “*Ngài Chip sang kẻ mặt sẹo*”, một kiểu chơi chữ). Cốt truyện phim dễ hiểu và gây tò mò. Sự nghèo đói và lo sợ cái chết là nguyên

nhân để kích hoạt mục đích, động lực của nhân vật chính. Các nguyên nhân này kích hoạt một hành trình cam go, kéo dài 5 mùa phim và cuối phim là cái kết bi thảm của nhân vật. Chỉ qua tập đầu, khán giả đã biết chuyện kể về ai, về cái gì, ở không gian - thời gian nào và chủ đề là gì. Các tập còn lại và bốn mùa sau chỉ là quá trình diễn giải nội dung cùng chủ đề của phim.

Với các cốt truyện đan xen, kèm những “cú văng” gây người bộ phim mang đến cho khán giả những khám phá mới mẻ về hành vi, ứng xử của các nhân vật với bản thân và với nhau cũng như cách thể hiện những mảng tối, âm u ẩn sâu trong tâm trí con người. Suốt 5 mùa phim, bên cạnh cốt truyện và tuyến truyện chính về sự biến đổi của nhân vật Walter White, khán giả còn làm quen với nhiều cốt truyện phụ với các tuyến truyện phụ ẩn hiện trong cả phim. Dù cùng lúc phải theo dõi nhiều tuyến cốt truyện nhưng họ vẫn có thể hiểu phim và “bị” cuốn hút do *cách thao túng tâm lý* của các nhà làm phim. .

Khi xem phim, khán giả luôn ở trong trạng thái căng thẳng và bị kích động. Chẳng hạn, trong tập 1, mùa 1, ở cảnh đầu phim là hình ảnh của hoang mạc với núi đá, xương rồng khô như cảnh phim viễn Tây. Một chiếc quần đàn ông lơ lửng rơi từ trên trời xanh xuống mặt đường, chiếc xe CV phóng chèn qua cái quần. Trên xe, một người đàn ông mặc quần lót, đeo mặt nạ phòng độc lái xe “như điên”, ngồi cạnh là một người đàn ông khác cũng đeo mặt nạ phòng độc đang ngất xỉu, phía sau họ là hai xác người lăn qua lăn lại... Khi chiếc xe dừng lại vì lao xuống một hố đất ven đường, từ thùng xe một loại dung dịch chảy tràn xuống. Người đàn ông nhảy ra khỏi xe, ném cái mặt nạ phòng độc ra xa, hai tay ôm đầu thốt lên hai tiếng “Chúa ơi!”. Khuôn mặt người đàn ông đầy đau khổ, ngỡ ngàng, lo lắng. Ông ta mặc vội chiếc áo sơ mi màu lục, nhảy lên xe lấy khẩu súng và máy quay *video* từ một cái xác chết trên sàn xe. Trước máy quay, ông ta thông báo tên tuổi địa chỉ, gửi cho vợ cùng con trai lời vĩnh biệt và đợi tiếng còi hụ đang đến gần. Ông ta đưa súng bước ra đường, chĩa nòng súng về phía trước, sẵn sàng đón nhận loạt đạn từ phía xe cảnh sát bắn vào... Cảnh mở đầu như thế

đã khiến khán giả tò mò và bị lôi cuốn vào phim vì muốn có câu trả lời cho các giả thuyết, các suy luận của lược đồ tư duy về “chuyện gì đang xảy ra?”. Gần cuối tập phim, khán giả mới biết, khi Walter White “tập làm người xấu”, ông ta và cộng sự đã gặp sự cố khó gỡ: Jesse mang ma túy đi bán, bị hai tên chuyên phân phối ma túy đánh, bắt đưa chúng về gặp Walter, đe dọa, tống tiền. Khán giả lại được một phen căng “dây đàn” và nghĩ ông này sẽ “xong đời”. Nhưng họ giật mình khi thấy ông ta dùng hơi độc để giết chết một tên và làm ngất tên kia rồi nhảy ra khỏi xe, giữ chặt cửa, thoát chết trong gang tấc. Tuy nhiên, ông ta lại rơi vào hoàn cảnh “trớ trêu” do chính mình tạo ra: trở thành tội phạm ma túy, giết người và... không còn là người lương thiện.

Cứ thế, những tình huống căng thẳng ngày càng dữ dội, với những “cú vặn” gây sốc tạo nên sức hút của phim.

Tác giả của *Biến chất* đã *thao túng óc phán đoán và những giả thuyết, suy luận* của khán giả trong “trò chơi” đuổi bắt và trốn tìm đầy thách thức. Khi một tình huống xảy ra, dựa vào các lược đồ tư duy, khán giả đưa ra giả thuyết và tìm kiếm giải pháp xử lý tình huống đó, chờ đợi xem có trùng với cách xử lý trong phim và tham gia vào trò chơi đấu trí. Chẳng hạn như câu chuyện của Hank là cảnh sát phòng chống ma túy và là người anh em đồng hao của Walter. Cuộc đấu trí giữa Hank và Walter bắt đầu từ tập đầu, kéo dài đến gần cuối mùa 5, kết thúc bằng cái chết bi thương của Hank. Khán giả nhận ra mâu thuẫn của họ. Một mặt, họ là người thân, là anh em đồng hao, quý mến nhau, hay nói chuyện và hỗ trợ nhau. Mặt khác, họ là đối địch của nhau. Walter điều chế và buôn bán ma túy, Hank là cảnh sát DEA đang điều tra tìm kiếm gã “Heisenberg” quỷ quyệt. Cả hai đều thông minh, nhiệt huyết và cố chấp. Vì vậy, câu chuyện đấu trí giữa hai nhân vật trở thành cuộc suy luận, phán đoán, đưa ra các giả thuyết của khán giả, khẳng định kỳ vọng của họ. Hank điều tra “Heisenberg” rất mất công, nhưng lại không ngờ đó lại là người anh đồng hao mà anh ta kính trọng. Những tình huống tưởng như đi vào ngõ cụt, như sắp sửa lộ bài của một người ở “ngoài sáng” (Walter) và

một người mò mẫm “trong tối” (Hank) làm câu chuyện giống với cuộc rượt đuổi giữa hai nhân vật đối địch, tác động vào cảm xúc và tâm trí khán giả, là chất keo kết dính họ với câu chuyện.

Một thủ pháp khác để thao túng tâm trí và suy luận, lôi kéo khán giả tham gia vào câu chuyện là cách sử dụng *độ trễ*. Tác giả phim ẩn đi một số thông tin, rồi dần dần hé mở để khán giả thấy và hiểu được toàn bộ sự thật đằng sau. Chẳng hạn, câu chuyện về Gus Fring, trùm phân phối ma túy. Bộ phim từng bước bộc lộ quá khứ đau khổ và không kém phần bi thương của Gus cũng như mối thâm thù của y với băng Mehico là ví dụ về sử dụng độ trễ câu chuyện. Gus chứng kiến Max, người bạn thân nhất và cộng sự của y, một tiến sĩ hóa học tài giỏi bị Hector Salamanca, cánh tay phải của Don Eladio trùm băng Mehico, bắn chết khi họ đến xin hợp tác... Trong bao nhiêu năm, Gus ẩn mình, thiết lập xưởng sản xuất ma túy đá của riêng mình bằng một “siêu phòng thí nghiệm” bên dưới tiệm giặt là công nghiệp và âm thầm lên kế hoạch tiêu diệt toàn bộ băng Mehico. Khi cơ hội đến, Gus cho độc vào rượu, tự uống trước rồi mời ông trùm Eladio và đồng bọn trong bữa tiệc mừng chuyển giao công nghệ chế ma túy cho băng Mehico. Cả băng bị y độc chết vì không kẻ nào lường trước việc Gus dám lấy chính tính mạng bản thân ra cược. Gus kịp được giải độc, sống sót sau khi tiêu diệt kẻ thù truyền kiếp (mùa 4, tập 10). Gus và Walter là kỳ phùng địch thủ, cuối cùng, Walter giết chết cả Hector Salamanca và Gus Fring bằng quả bom gài dưới xe lăn của Hector. Câu chuyện về Gus được kể từ từ, bóc dần từng lớp, từng lớp nhân cách con người y là một ví dụ sinh động chứng minh cách đạo diễn phim đã sử dụng *độ trễ*, tạo ra những tình tiết, khéo léo giấu kín, khơi dậy tò mò, duy trì chú ý và thao túng tâm trí khán giả.

Ở *Biến chất*, các cảnh giới thiệu (*teaser*) trước khi màn chữ xuất hiện rồi đi vào nội dung được thể hiện ấn tượng cả về nội dung, tác động mạnh vào tư duy và thẩm mỹ khán giả. Cách trình bày giới thiệu nội dung, chủ đề phim như mùa 1, tập 1, hay mở đầu tập 1, mùa 2 là hình ảnh một con mắt trôi lênh bênh

trong nước. Một chú gấu bông Teddy màu hồng mất một mắt, được lặp lại ở tập 4, được vớt lên cho vào túi đựng bằng chứng liên quan đến vụ nổ máy bay xảy ra trong trong cái kết ở mùa 2, tập 13... Các đoạn giới thiệu này gắn kết cốt truyện phim với khán giả theo các mục đích khác nhau: (1) Đánh lừa suy luận và giả thuyết khán giả, tạo nên sự bí ẩn câu chuyện và khơi gợi sự tò mò; (2) Giới thiệu trước nội dung chính diễn ra trong cả mùa; (3) Mở rộng cách kể chuyện và kích hoạt trí nhớ dài hạn của khán giả qua các hồi tưởng.

Trong 5 mùa phim, khán giả chứng kiến hành trình thay đổi của nhân vật Walter White với sự lặp lại của cốt truyện: Walter và Jess lừa dối, phải giết người, mất hết tiền bạc... và *vòng quay này cứ lặp đi lặp lại*. Mùa 1, họ vừa bắt tay vào chế và bán ma túy, họ gặp và phải giết Emilio và Krazy-8. Mùa 2, họ “vấp” phải tên trùm bán lẻ Tuco Salamanca (trùm băng Mexico), suýt bị giết và tiền có được đã dùng để cứu Jesse bị bắt. Mùa 3, khi Walter có ý định từ bỏ ma túy thì bị Gus dụ dỗ điều chế ma túy. Vì cần tiền cho gia đình và hỗ trợ Hank chữa trị, Walter nhận lời. Rồi để bảo vệ Jesse, Walter giết đệ tử của Gus, Jesse giết Gale khiến cả hai bị Gus không chế. Mùa 4, để thoát khỏi Gus, Walter giết tên này. Mùa 5, Walter kết hợp với băng phân phối ma túy Jack - Lydia. Khi đang kiếm được nhiều tiền thì xung đột giữa Walter và Jess lên đỉnh điểm: bị giăng bẫy, Hank bị giết, Jesse bị bắt, tiền bị lấy hết. Bị cảnh sát truy nã, gia đình tan tác, Walter tìm cách tiêu diệt toàn bộ băng Jack - Lydia, cứu Jesse, và trả giá bằng mạng sống của mình.

Bộ phim cuốn hút khán giả chính bởi sự linh hoạt trong những xử lý tình huống và cao trào ngày một dữ dội, kích thích cảm xúc và sự tò mò, thao túng suy luận giả thuyết của họ, đẩy họ đến những giới hạn cuối cùng. Có thể đó là lý do mà bộ phim này giữ được khán giả và có cả một lượng *fan* lớn.

3.1.2. Kết nối bằng tạo khoảng trống cho giả thuyết và suy luận của khán giả trong phim *Truy tìm chứng cứ*

Với cách kể có nhiều cốt truyện phát triển đồng thời, tạo các *khoảng trống*

trong *giả thuyết* và *suy luận* của khán giả cùng cái kết bất ngờ, bộ phim *Truy tìm chứng cứ* đã kết nối với họ như thế nào?

Nếu như *Biến chất* có cốt truyện dễ hiểu, gây sốc liên tục, hấp dẫn từ tập đầu thì bộ phim *Truy tìm chứng cứ* lại không như vậy vì là phim phá án, mở đầu với một xác chết vô thừa nhận và không biết vì sao lại ở đó. Tuy nhiên, khi xem phim, khán giả có thể nhanh chóng kích hoạt “khuôn mẫu” của loại phim hình sự, theo những lược đồ, giả thuyết có sẵn của họ khi đặt câu hỏi dành cho loại phim này: *Người bị giết là ai? Sao anh ta/ cô ta lại ở đây? Kẻ giết người là ai? Nguyên nhân của án mạng là gì?...* Nhờ có những suy luận theo các lược đồ, khuôn mẫu quen thuộc, khán giả *hiểu được* cách kể chuyện. Trong phim, các thám tử điều tra các mối quan hệ của nạn nhân, thời gian xảy ra vụ án, nguyên nhân giết người tiềm năng, nguyên nhân giết người, tìm kiếm bằng chứng ngoại phạm của nghi phạm, v.v... Các khuôn mẫu, lược đồ tư duy, luôn có khi xảy ra các vụ án ngoài đời, cảnh sát tiến hành điều tra theo cách tương tự, nên khán giả sẽ tự gỡ “cuộn chỉ rối” để hiểu được câu chuyện. *Truy tìm chứng cứ* giúp khán giả khơi dậy khuôn mẫu của các bộ phim hình sự, sắp xếp mọi sự kiện theo đúng trình tự để tạo nên sự hiểu truyện phim. Thú vị là khi cùng với các thám tử trong phim điều tra vụ án, những giả thuyết, suy luận khán giả liên tục được nhào nặn, thay đổi, nhiều khi tưởng đúng hóa sai, tưởng sai hóa đúng, khiến họ luôn trong trạng thái hồi hộp, phấn khích, nóng lòng chờ đợi sự thật được diễn ra trong phim. Khán giả vừa chứng kiến từng bước phá án của hai thám tử, vừa theo dõi các tình tiết trong quá khứ và hiện tại của từ ba đến năm nghi phạm liên quan vụ án. Đạo diễn phim sử dụng nhiều thủ pháp đánh lừa, thao túng tâm lý, suy luận và giả thuyết của họ.

Như ở mùa 3, hai thám tử điều tra vụ án cô gái vị thành niên bị giết từ 30 năm trước, xác được chôn ngay ở dải phân cách đường quốc lộ, hung thủ Tim Finch là kẻ sát nhân hàng loạt, “ẩn” dưới vỏ bọc bác sĩ tâm lý. Đêm giao thừa, thời điểm cô gái bị giết, Tim Finch cùng Peter Car, nhân viên bảo hiểm nghèo,

Chris Lowe, nghệ sĩ vô gia cư, Jamie và cậu con trai đồng tính Eliot thuê chung một biệt thự vùng quê. Cô gái Hayley (nạn nhân) là người dọn dẹp căn biệt thự, trước giao thừa. Cả năm nghi phạm này rơi vào “tầm ngắm” của các thám tử. Điều đáng nghi là tất cả tất cả đều đi ra ngoài, nhưng họ lại nói là ở trong nhà. Đây chính là điểm mấu chốt, là *khoảng trống* để khán giả từng bước theo dõi vụ án điền vào nghi vấn nói dối này. *Ai giết người?* Có thể là Peter Car, chuyên lừa đảo những người già mua bảo hiểm rồi lấy tiền của họ. Hắn giết cô vì tiền? Hay Chris Lowe? Anh này có tiền sử lạm dụng tình dục ở công sở, có tiền án ấu dâm. Hay Eliot? Tôi hôm đó, khi quay về nhà, cậu ta có vẻ hoảng hốt? Còn Jamie đang che giấu điều gì? Hay là Eliot đâm chết cô gái và Jamie là đồng phạm?... Những tình huống xảy ra với các nghi phạm lúc đó chính là tiền đề cho suy luận và giả thuyết của khán giả. Lúc này, Tim Fich, kẻ sát nhân hàng loạt, lại là người đáng tin nhất. Hắn có nghề nghiệp ổn định, có uy tín trong nghề, tính tình sôi nổi, tốt bụng, sẵn sàng hỗ trợ mọi người. Hắn luôn an ủi và giúp đỡ Peter, mua xe nhà (RV) cho Chris Lowe khi anh này sa cơ, chia sẻ những bản khoản về gia đình với Jamie. Chỉ đến hai tập cuối mùa phim, khi hành động của từng nghi phạm trong đêm định mệnh được làm rõ. Peter đi ăn trộm đồ bạc ở nhà thờ gần đó; Chris buồn bã uống rượu đi lang thang; Eliot lái xe đâm phải một con hươu nhưng Jamie, bố cậu lại tưởng cậu đâm chết nạn nhân nên giấu diếm cho con, chân dung kẻ thủ ác mới lộ ra. Các thám tử phát hiện ra Tim từng bị cảnh sát phạt vì chạy xe quá tốc độ gần nơi chôn xác nạn nhân vào thời điểm cô chết. Sự thật được bóc trần, Tim là kẻ sát nhân hàng loạt giết chết Haley và nhiều cô gái vị thành niên khác. Hắn cũng là kẻ gài bẫy huỷ hoại gia đình và sự nghiệp của Chris Lowe. Eliot trút đi gánh nặng nhiều năm, bố cậu ân hận vì đã không tin con trai. Các tác giả bộ phim đã khéo léo đưa khán giả *đi từ nghi ngờ này sang nghi ngờ khác* để kiểm tìm sự thật và lột mặt kẻ gây án, *tạo nên trò chơi đánh đố sinh động và cuốn hút*, kích động sự hào hứng cho khán giả tham gia vào *trò giải đố* gai góc này, cho đến khi mọi

góc khuất được lộ ra, kỳ vọng của khán giả được đáp ứng và tâm lý của họ được giải tỏa. Mỗi mùa phim là một vụ án, mỗi vụ án đều diễn ra một cách tinh tế và cuốn hút khán giả.

3.1.3. Cách kể ẩn - hiện với độ trễ để kết nối khán giả trong phim *Trần Tình Lệnh*

Có thể nói *Trần Tình Lệnh* có mở đầu dường như khó hiểu với khán giả. Điều này không lạ bởi các nhà làm phim đã giữ nguyên trình tự của nguyên tác khi chuyển thể, tức là câu chuyện phim có cốt truyện được bắt đầu từ giữa (*In media res*), khi nhân vật chính Ngụy Vô Tiệm trùng sinh quay trở về dưới thân xác Mạc Huyền Vũ, con trai thứ của Mạc Gia Trang. Vừa trùng sinh, Ngụy Vô Tiệm đã lập tức chạm mặt với những người quen cũ từ 16 năm trước, cũng là thời điểm anh này bị bức chết ở Bất Dạ Thiên, đó là Lam Vong Cơ, người bạn thừa thiếu thời; Ôn Ninh, quý tướng quân khiến vạn người khiếp sợ chỉ nguyện trung thành với mình anh; Giang Trùng, chủ nhân Giang thị, gia tộc từng nuôi anh khôn lớn, kẻ hận anh đã gây tai họa cho gia tộc y; Kim Lăng, con trai Giang Yếm Ly, chị của Giang Trùng.

Sau 2 tập đầu, câu chuyện mới quay lại 16 năm trước, với cách kể hồi tưởng kéo dài tới tập 33, có nhiều tình tiết thể hiện cuộc đấu giữa các gia tộc tu Tiên tiêu diệt gia tộc họ Ôn, bảo vệ chính nghĩa, cùng những âm mưu đẩy Ngụy Vô Tiệm đến họa diệt thân vì tu Ma đạo. Ngụy Vô Tiệm trở thành kẻ phản nghịch, bị các gia tộc tu tiên tiêu diệt trong vụ *Huyết tẩy Bất Dạ Thiên*. Mười bảy tập cuối là câu chuyện Ngụy Vô Tiệm sau khi trùng sinh, sát cánh với Lam Vong Cơ đối đầu các gia tộc, giải quyết một loạt vụ án giết người bí ẩn, đánh bại kẻ thủ ác, giải oan cho bản thân, mang lại bình yên cho toàn giới tu tiên. Thủ pháp tạo *độ trễ* thứ nhất của câu chuyện là *sự bí ẩn nằm ngay trong cốt truyện chính*. Khán giả không biết ai là kẻ đứng sau, gây ra hàng loạt những ân oán, hiểu lầm của người đời với Ngụy Vô Tiệm, khiến anh bị nguyên rủa, trong khi lại là người tốt bụng, trung thực, can đảm, suốt cuộc đời luôn chọn lựa bảo vệ người thân,

sẵn sàng hy sinh vì nghĩa. Anh ta bị coi là kẻ gây ra cái chết của cha mẹ nuôi, của chị gái nuôi, anh rể, trở thành kẻ làm loạn giới tu Tiên, đi theo con đường tà đạo và chết oan ức. Sau khi trùng sinh, Ngụy Vô Tiệp cùng Lam Vong Cơ từng bước tìm ra kẻ đứng sau mọi chuyện ác là Kim Quang Dao, đứa con hoang của gia tộc họ Kim, một kẻ thông minh và xảo trá, không từ thủ đoạn giết cha, giết vợ, giết anh em, giết bằng hữu, từng bước leo lên vị trí Tiên độc điều khiển cả giới tu Tiên. Đến phút cuối cùng khi tội ác Kim Quang Dao bị vạch trần, mọi thứ bỗng trở nên sáng tỏ. Sự chậm trễ này là thủ pháp tạo *độ trễ* để duy trì chú ý và hồi hộp của khán giả suốt 50 tập phim, “tung hứng” suy luận và giả thuyết mà họ đưa ra, tạo cái kết đáp ứng kỳ vọng và sự hài lòng của họ, kẻ ác bị trừng phạt, mỗi thù được báo, Ngụy Vô Tiệp được giải oan.

Thủ pháp tạo *độ trễ* thứ hai sử dụng trong cách kể chuyện là dùng các tuyến *cốt truyện ẩn dưới cốt truyện hiện*. Cảm giác có kẻ vô hình nào đó điều khiển mọi hành động và hướng điều tra của Ngụy Vô Tiệp và Lam Vong Cơ, từ vụ trùng sinh của Ngụy Vô Tiệp, đến việc thanh đao ma ám xuất hiện giết cả nhà họ Mạc, rồi chuyện con cháu thế gia tu tiên bị lừa đến Nghĩa Thành chịu chết, sự xuất hiện của âm hổ phù trong tay Tiết Dương - kẻ giết người không ghê tay, xác chết không đầu của tông chủ Nhiếp thị tại Nghĩa Thành, hay vụ tất cả các gia tộc tu tiên bị hủy linh lực đưa vào Loạn Táng Cương, v.v... Không ai đoán được kẻ đứng sau mọi chuyện là ai. Chỉ đến cái kết, nhân vật bí ẩn mới lộ diện, là Nhiếp Hoài Tang. Vốn là người thông minh, cơ trí, Nhiếp Hoài Tang bày binh bố trận để hai người bạn học cũ điều tra giúp anh tiêu diệt Kim quang Dao, kẻ thù giết chết Nhiếp Minh Quyết, gia chủ tộc Nhiếp thị, cũng là anh trai Nhiếp Hoài Tang. Khán giả luôn chứng kiến một Nhiếp Hoài Tang yếu ớt, bất lực, “một hỏi ba không biết” xoắn xuýt quanh Kim Quang Dao, ần ần chờ thời để “chém” một đao chí mạng. Trước khi chết, Kim Quang Dao đau đớn nhận ra “trùm cuối” lại là Nhiếp Hoài Tang, kẻ mà y coi thường nhất. Đây cũng là cách thao túng tâm trí khán giả, tạo nên cú sốc bất ngờ, giải phóng cảm xúc của họ. Với cách tạo độ

trở công khai và ẩn giấu theo kiểu cốt truyện lồng cốt truyện như vậy, *Trần Tình Lệnh* là tác phẩm phim bạo hồng.

3.2. Kết nối của các nhân vật trong phim với khán giả

Ở mục 3.1., nghiên cứu sinh phân tích cách sử dụng các kiểu cốt truyện để tác động vào tư duy của khán giả, để họ đưa ra các giả thuyết, suy luận cá nhân, lôi kéo sự tò mò, sự ngạc nhiên, sự hồi hộp, kỳ vọng của họ, từ đó tạo sự kết nối của bộ phim với họ. Hay nói cách khác, sử dụng các kiểu cốt truyện để kể chuyện, nhằm kết nối phim với khán giả. Ở mục 3.2.này, nghiên cứu sinh phân tích cách thức các nhà làm phim kết nối khán giả với nhân vật.

3.2.1. Sự kết nối với nhân vật có ấn tượng và sâu sắc

Trong chương 1, nghiên cứu sinh đã đưa ra ba cấp độ gắn kết khán giả với nhân vật phim: (1) Cấp độ thứ nhất, là khả năng nhận biết (hay nhận dạng) nhân vật, tức là sự hiểu biết về các nhân vật và tái nhận biết họ trong kể chuyện phim; (2) Cấp độ thứ hai, là sự đồng cảm: khán giả tiếp cận cảm xúc, kiến thức, hành động, gắn kết không gian và thời gian với nhân vật; (3) Cấp độ thứ ba, là thể hiện lòng trung thành: khán giả đánh giá đạo đức, thái độ và giá trị của nhân vật từ đó tạo nên phản hồi cảm xúc của mình với các nhân vật.

Trong 5 mùa của bộ phim *Biến chất* với hàng chục nhân vật chính phụ, dĩ nhiên việc để khán giả gắn kết với nhân vật là yếu tố quan trọng, tạo nên thành công của phim. Bộ phim *Biến chất* đã tạo nên sự kết nối chặt chẽ giữa các nhân vật và khán giả, khi từng nhân vật phim đều có những đặc điểm tạo nên ấn tượng sâu sắc với họ. Walter White, từ hình ảnh ban đầu là một ông giáo lương thiện, tài năng nhưng nghèo khó, túng quẫn mà lâm vào nghịch cảnh, đến hình ảnh ông trùm điều chế ma túy “Heisenberg” thông minh, xảo trá, tàn nhẫn và giết người như là việc bình thường, bất chấp tất cả để chiếm lấy quyền lực tối thượng; Jesse Pinkman, cậu học sinh con nhà lành, đã cùng Walter điều chế và phân phối ma túy, người từng muốn thành họa sĩ, sớm bị nghiện, nhưng là chàng trai trẻ biết yêu thương, biết phân biệt đúng sai, giữ được phần nào chút

thiện lương; Skyler, người vợ hãnh tiến và độc đoán, vô cùng vị kỷ, giúp chồng rửa tiền, luôn không hài lòng; Hank, một cảnh sát DEA có tài phá án, năng động và trách nhiệm trong công việc, tính tình vui vẻ và ồn ào, sợ và yêu thương vợ cùng người thân; Maria vợ Hank một người phụ nữ hơi hợm, bốc đồng, ăn cắp vặt, hay nói dối nhưng yêu thương gia đình. Mỗi mùa phim đều xuất hiện những kẻ thù khác nhau đối đầu với Walter, kẻ sau tài trí hơn, thâm sâu hơn kẻ trước: Krazy-8, kẻ chỉ điem cho cảnh sát DEA bị Walter giết (mùa 1); Tuco Salamanca thành viên băng Mehico, ít học, điên khùng, suốt ngày phê ma túy đá thích bạo hành và giết người (mùa 2); trùm Hector Salamanca ngồi xe lăn, nhưng cứng rắn và tàn bạo, điều hành sát thủ song sinh tìm giết Walter và Hank (mùa 3); Gus Fring, với vẻ ngoài điem đậm, thâm trầm, lịch thiệp điều hành đường dây phân phối ma túy xuyên quốc gia, một kẻ quyết đoán, thủ đoạn tàn độc, can đảm, dám sử dụng chính sinh mạng bản thân gài bẫy giết chết kẻ thù (mùa 4). Dù bộ phim *Biến chất* có nhiều nhân vật chính – phụ, nhưng khán giả không những *nhận biết rõ đặc điểm, cá tính, phong cách từng nhân vật, phân biệt vai trò của từng người trong câu chuyện mà còn có sự kết nối chặt chẽ về không gian và thời gian, có sự đồng cảm với các nhân vật phim*. Họ hiểu tình huống bế tắc của nhân vật chính: là túng thiếu, con trai cần chữa bệnh, vợ mang thai, bị ung thư giai đoạn cuối... Mọi rủi ro cuộc đời dường như cùng lúc ập xuống đời nhân vật này. Khán giả cũng hiểu và đồng cảm phần nào cho Jesse, chàng trai nghiện ma túy và đi chệch quỹ đạo, gia đình xa lánh, người yêu chết, tương lai mờ mịt. Các nhân vật phản diện cũng gây được sự đồng cảm với khán giả. Mặc dù Gus Fring là kẻ tàn bạo, nhưng việc y tự đưa bản thân vào nguy hiểm gài bẫy giết tên trùm băng Mehico là Eladio, để trả thù cho người bạn chí cốt, có thể lại làm khán giả ngưỡng mộ. Hay nhân vật Mike, tùy tùng của Gus, là sát nhân máu lạnh, nhưng lại là người ông yêu thương đứa cháu gái của y, kiếm tiền chỉ để cô bé có một tương lai tốt đẹp.

Trong phim *Truy tìm chứng cứ* có các nhân vật cốt truyện chính, hai thám tử

điều tra phá án Cassie Stuart và Sunny Khan trở thành những người bạn đồng hành cùng khán giả đi qua bốn mùa phim. Khán giả chứng kiến những khó khăn trong việc điều tra các vụ giết người phức tạp đã hàng chục năm. Họ hiểu và thông cảm cho những mâu thuẫn phát sinh, từ tính cách nóng nảy, sắc sảo của Cassie đối nghịch với sự điềm đạm, tận tụy của Khan. Họ cũng hiểu rõ về gia đình Cassie, sự xung đột giữa cô và người cha của mình, về cậu con trai rất yêu quý của cô, họ làm quen với Khan và hai cô con gái mà anh luôn yêu thương chăm sóc. Họ cảm nhận được nỗi đau của cha Cassie và của Khan, khi cô chết vì tai nạn giao thông (mùa 4).

Trong mỗi vụ án của phim, khán giả lại được làm quen với các nhân vật là nghi phạm mới, hiểu được lỗi lầm của họ trong quá khứ, nỗi ân hận của họ ở hiện tại và niềm hy vọng hướng tới tương lai tốt đẹp hơn. Từ *sự nhận biết* về nhân vật, trong tâm trí khán giả sẽ tạo ra những khung *đồng chính* cùng họ, đồng cảm với hành động, cảm xúc, suy tư của các nhân vật đưa ra đánh giá đạo đức, hình thành các phản hồi cảm xúc tự nhiên của khán giả đối với họ, là sự cảm thông, là yêu thích, là ghét bỏ, là thờ ơ, là tức giận... (như thể hiện *lòng trung thành* với nhân vật). “*Cấu trúc cảm thông*” của khán giả là chất keo gắn kết khán giả với các nhân vật, lôi cuốn khán giả đến với bộ phim.

Trần Tình Lệnh là bộ phim có cấu trúc ít tính phức tạp, nhưng cảm xúc mà các nhân vật mang đến cho khán giả thực sự sâu sắc và ấn tượng, bởi nó phản ánh tinh tế và hoàn hảo những tình cảm chân thành, giản dị nhất mà khán giả luôn hướng tới: tình bạn, tình yêu, tình thương, sự trung thực, sự hy sinh, lòng biết ơn, sự can đảm, chữ tín, v.v... Khán giả được làm quen với vô số các cặp đôi nhân vật, biểu tượng của tình anh em, chị em. Chẳng như Ngụy Vô Tiện – Giang Trùng, Nhiếp Minh Quyết - Nhiếp Hoài Tang, Lam Hi Thần - Lam Vong Cơ, Giang Yêm Ly – Giang Trùng, Ôn Tình – Ôn ninh, hay của tình yêu như Kim Tử Hiên - Giang Yêm Ly, tình bạn như Lam Hi Thần – Kim Quang Dao, Tống Lam - Hiểu Tinh Trần, oan gia ngõ hẹp như Tiết Dương –

Hiếu Tinh Trần, Nhiếp Minh Quyết - Kim Quang Dao, v.v... Mặc dù mối quan hệ các nhân vật chòng chéo nhau, xoắn xuýt vào nhau, nhưng khán giả dễ dàng phân biệt từng nhân vật và câu chuyện của riêng họ, những âm mưu, thù hận, yêu, ghét, buồn, vui của họ, bị lôi cuốn bởi cảm xúc của họ cùng lúc giải phóng cảm xúc bản thân. Dù đây là *câu chuyện huyền huyền* về yêu, hận, tình, thù của giới tu tiên, với những màn ma ám quỷ hiện, hung thi giết người, trùng sinh báo thù lại toát lên sự chân thực trong câu chuyện phim, đọng đầy những cảm xúc có trong đời thực với cái kết cố định theo nguyên tắc của cuộc đời là “thiện hữu thiện báo, ác hữu ác báo”.

Cặp đôi nhân vật chính Ngụy Vô Tiện và Lam Vong Cơ trong phim gọi lên gần như mọi cung bậc cảm xúc. Khán giả *chấp thuận* các giá trị đạo đức và tinh thần của họ, *ngưỡng mộ* con người, tài năng, tính cách và sự trung thành của họ, *cảm thông* với những nghịch cảnh, hiểm nguy, những nỗi đau mà họ gặp phải trong cuộc đời. Họ hầu như bị *cuốn hút* vì vẻ đẹp cả hình thức và nội dung của đôi bạn. Dù là phim hư cấu, với không gian thời đại hoàn toàn khác, nhưng cảm giác *đồng điệu* mà khán giả có được lại rất chân thật. Họ thấy họ *quen thuộc, gần gũi* với các nhân vật trong phim cùng họ chia sẻ một không gian tinh tế, trong sáng của tình yêu và tình bạn chân thành. Thân phận đặc biệt của Ngụy Vô Tiện gọi lên lòng trắc ẩn ở khán giả. Là trẻ mồ côi, anh được tông chủ họ Giang nhặt về nuôi lớn lên cùng hai người con ruột là Giang Yếm Ly (cô chị gái) và Giang Trùng (cậu em trai). Biết ơn gia tộc họ Giang đã cứu mang, anh luôn cố gắng rèn luyện thành tài. Mặc dù Giang Trùng hay so đo tính toán, anh luôn làm hòa và hứa sát cánh cùng cậu, còn Giang Yếm Ly lại thương anh như em ruột. Lớn lên, anh trở thành một chàng trai thông minh, tài năng, khoáng đạt, tốt bụng và cởi mở, luôn có sự phá cách trong tư duy và hành động. Vì tính cách bao đồng mà anh gây thù với Ôn Triều, khiến tộc họ Ôn giết chết bố mẹ nuôi của anh. Giang Trùng quay lại trả thù, nhưng không thành còn bị mất kim đan khiến võ công bị hủy. Để vực lại tinh thần Giang Trùng, báo ân

cha mẹ nuôi, Ngụy Vô Tiệp lặng lẽ nhờ chuyển kim đan của anh cho Giang Trùng khiến anh mất đi linh lực tu tiên. Có trong tay thanh kiếm – một trong năm mảnh âm thiết anh thành công tu Ma đạo, có được *Âm hổ phù* chuyên dùng sáo linh điều khiển các thầy ma giết người. Có siêu sức mạnh, anh hỗ trợ các gia tộc tiêu diệt họ Ôn ác độc, nhưng bị các gia tộc tu tiên phản ứng, gặp nhiều rắc rối bởi một kẻ âm thầm bày kế liên hoàn, hãm hại đồ tội cho anh này. Cuối cùng, Ngụy Vô Tiệp chết trong trận chiến Bất Dạ Thiên. Ngược với Ngụy Vô Tiệp, Lam Vong Cơ sinh ra trong gia tộc Lam thị hùng mạnh. Có vẻ ngoài thanh lãnh, âm trầm, không vương bụi đời, Lam Vong Cơ là người khắt khe, cố chấp nhưng có nội tâm mềm mại và ấm áp. Sự vui tươi, náo nhiệt, tính cách không sợ trời, không sợ đất, sự chân thành và lòng tốt của Ngụy Vô Tiệp là sức hút kéo Lam Vong Cơ ngày một gần với hắn. Ngụy Vô Tiệp đã chọc tức Lam Vong Cơ, lừa uống rượu bị phạt roi, tráo xuân cung đồ thay sách luận, cứu anh này khi đánh quái trên sông, cùng nhau giết kỳ thú dưới hang v.v... Họ dần trở thành đôi bạn chí cốt. Dù không rõ lý do Ngụy Vô Tiệp tu Ma đạo, Lam Vong Cơ luôn tìm cách hỗ trợ và bảo vệ. Cảnh chia ly dưới mưa khi Ngụy Vô Tiệp cuời ngựa bỏ về Loạn Táng Cương, Lam Vong Cơ cầm ô đứng lặng đã tạo ra những cảm xúc buồn rầu, đau đớn cho khán giả. Họ xót xa, ân hận và thương tiếc cho cái chết của Ngụy Vô Tiệp, cảm thông nỗi đau của Lam Vong Cơ, suốt mười sáu năm đánh đàn, “vấn linh” hồn phách người bạn cũ. Anh đã không thể mang người bạn yêu dấu của mình về Cô tô Lam thị. Vì vậy, khi Ngụy Vô Tiệp trùng sinh trở về, Lam Vong Cơ chọn lựa đứng về phía bạn, bảo vệ, rồi cùng bạn phá án, giải mối oan khuất, vạch trần Kim Quang Dao, kẻ chủ mưu đứng sau mọi chuyện. Cảnh gần cuối, khi Ôn Ninh nói cho Giang Trùng biết sự thật về viên kim đan Ngụy Vô Tiệp tặng cho y, Lam Vong Cơ mới hiểu rõ nguyên nhân Ngụy Vô Tiệp phải tu Ma đạo, phải trở thành Di lãng lão tổ, phải “đi một mình trên chiếc cầu độc mộc” để bảo vệ những người anh muốn bảo vệ. Một niềm xót thương dâng tràn trong đáy mắt Lam Vong Cơ khi ôm Ngụy Vô Tiệp bị ngắt, trên con

thuyền giữa hồ sen lặng gió trong đêm khiến sự dịu dàng, âm áp dâng trào, len lỏi vào tim mỗi người khán giả. Họ thật xứng là một cặp tri kỷ. Sự biến đổi của cả hai nhân vật này đều rất *logic* và chân thực. Ngụy Vô Tiện, từ cậu học trò lãng tử, nghịch ngợm, tính cách đặc biệt vui vẻ, hào phóng, đến một Di lãng lão tổ thâm trầm, thủ đoạn cao siêu, thông minh tuyệt đỉnh, lãnh khốc trả thù, luôn giữ vững niềm tin với mục tiêu diệt ác bảo vệ điều đúng đắn; Một Lam Vong Cơ lãnh đạm phong vân, thờ ơ cứng nhắc, một cao thủ võ lâm công bằng và chính trực, ẩn dật, lặng lẽ giấu trong lòng một nỗi đau khôn nguôi về cái chết của người bạn mà anh biết là một người chân chính. Khán giả *cảm động* với mỗi chân tình của hai người. Họ *khâm phục* lòng quả cảm và trung thành của các nhân vật. Họ dường như thấy có gì đó của các nhân vật trong bản thân mình, mong ước có được một bạn người tri kỷ, hết lòng vì nhau như Lam Vong Cơ và Ngụy Vô Tiện. Tình bạn của hai nhân vật này đáp ứng kỳ vọng của khán giả, tạo ra câu chuyện tình cảm sống động, đầy cảm xúc. Ngoài hai nhân vật Lam Vong Cơ và Ngụy Vô Tiện, phim còn xây dựng hàng loạt các cặp đôi nhân vật khác, với các tính cách đa dạng, sâu sắc, linh hoạt tạo nên những tuyến nhân vật liên kết hài hòa với cốt truyện, đưa đến những phản hồi cảm xúc đa dạng và phong phú của khán giả.

3.2.2. Tạo kết nối bằng các nhân vật phản anh hùng

Tác phẩm nghệ thuật là tấm gương phản ánh những biến động về con người, quan hệ xã hội, cuộc sống thực của xã hội đương đại. Đã qua từ lâu, thời mà các bộ phim luôn chia hai phe nhân vật thiện – ác, chính diện – phản diện. Khi xem phim, khán giả luôn đặt câu hỏi đa chiều cho mỗi vấn đề xảy ra, không còn chỉ là hoặc đen hoặc trắng, hoặc đúng hoặc sai một cách giáo điều. Khán giả xem phim mong muốn chứng kiến sự đa dạng trong tính cách con người, nhận ra những xung đột bên ngoài và bên trong bản thân mỗi nhân vật, đi tìm những câu trả lời, những bài học để trải nghiệm và học hỏi. Sự xuất hiện của các *nhân vật phản anh hùng* (cũng được gọi là *người hùng bi thảm*) trong các

bộ phim truyện truyền hình đương đại mang lại cho họ những trải nghiệm chân thực và phấn khích, giúp hiểu rõ bản thân và mọi người xung quanh. Mặt khác, sự ủng hộ của khán giả là yếu tố rất quan trọng trong thị trường phim ảnh cạnh tranh khốc liệt. Những bộ phim góc cạnh, “ngược tâm” phản ánh thực trạng xã hội đương đại, với những *nhân vật phản anh hùng* trở thành trào lưu của phim truyện truyền hình ăn khách. Giờ đây, khán giả bị lôi kéo bởi các *nhân vật phản anh hùng* nhiều hơn, vì các nhân vật này bộc lộ cho họ thấy những giấu kín bên trong mỗi con người: đó là sự phá cách, sự khoáng đạt, sự mong ước vi phạm các luật lệ, qui định, những nhược điểm luôn phải giấu kín, v.v... Phim truyện truyền hình phát triển cả một “cấu trúc của sự cảm thông” [59, pg. 5] giúp khán giả *nhận dạng, đồng cảm và cảm thông với các nhân vật phản anh hùng*, khi nhận ra các nhân vật này được kết hợp nhiều tính cách vừa tốt, vừa xấu của con người trong xã hội đương thời. Các bộ phim *Biến chất*, *Truy tìm chứng cứ* và *Trần Tình Lệnh* đều có các nhân vật phản anh hùng. Trong *Biến chất*, ngoài nhân vật phản anh hùng rõ nét nhất là Walter White, các nhân vật khác như Gus Fring, Hank, Jesse đều có các yếu tố của loại nhân vật phản anh hùng. Trong phim *Truy tìm chứng cứ* lại có những nhân vật phản anh hùng “nhân cách kép”, vừa là sát nhân, vừa là nạn nhân, gợi được lòng trắc ẩn của khán giả. Còn trong phim *Trần Tình Lệnh*, lại có kiểu nhân vật “ngược tâm”, như Ngụy Vô Tiện là người tốt, nhưng lại bị người đời coi là kẻ xấu và chỉ được giải oan ở cuối phim. Còn nhân vật Kim Quang Dao, ban đầu ai cũng nghĩ đó là người tốt, nhưng cuối cùng lại kẻ ác, bày mưu tính kế, để hãm hại người tốt... Cảm xúc của khán giả với các *nhân vật phản anh hùng* mang tính “luỡng đê”, vừa ghét vừa thương. Các nhà sản xuất phim truyện truyền hình đưa ra chiến lược cụ thể, xây dựng các nhân vật phản anh hùng nhằm duy trì sự quan tâm để tạo kết nối tác phẩm với khán giả xem phim. Có thể chỉ ra một vài cách để tạo thái độ tích cực của khán giả với nhân vật phản anh hùng, nhằm kết nối kiểu nhân vật này với khán giả xem phim. [24, pg. 30]

3.2.2.1. Kết nối bởi các nhân vật phản anh hùng

Khi xem *Biến chất*, phần lớn khán giả đều nảy sinh cảm giác ngưỡng mộ sự kiên định của Walter White. Mỗi lần rơi xuống đáy, đối diện hiểm cảnh, mắt trắng mọi thứ, là mỗi lần nhân vật lại đứng dậy, đi tiếp một cách nhẫn nại, kiên trì hướng tới mục đích trở thành ông trùm ma túy quyền lực. Dù con đường lựa chọn có nhiều bạo lực (máu me và xác chết), sự dối lừa, nhưng với thông minh, sự can trường và bình thản trước hiểm nguy, nhân vật luôn tìm ra lối thoát, lại khiến khán giả ngạc nhiên và thán phục. Đó là dùng khí độc để thoát khỏi Krazy - 8 và Emilio trên cái xe RV (mùa 1, tập 1); chặn âm mưu của Krazy - 8, sử dụng mảnh vỡ cái đĩa ăn để thoát chết (mùa 1, tập 3); đòi được tiền bán ma túy đá từ Tuco (mùa 1, tập 7); thoát khỏi sự điều tra của Hank khi anh khán giả ở ngay trước cái xe RV – phòng điều chế ma túy đá di động của nhân vật này và cộng sự (mùa 3, tập 6); giết chết Gale, buộc Gus tiếp tục dùng mình (mùa 3, tập 13); lập mưu để giết Hector và Gus bằng bom gài dưới xe lăn (mùa 4, tập 13); giết toàn bộ băng đảng phát xít, cứu Jesse, trả thù cho Hank (mùa 5, tập 16). Trùm phân phối ma túy xuyên quốc gia Gus Fring cũng là một nhân vật có những yếu tố của *nhân vật phản anh hùng* và ít nhiều có được sự hâm mộ và cảm thông của khán giả, nhất là khi chứng kiến nhân vật này giết ông trùm Eladio và toàn bộ băng Mehico. Sự ảm nhẫn, can đảm và liều mạng của Gus chừng mực nào đó để khán giả sững sốt và cảm phục (mùa 4, tập 10). Cái chết bi thảm của nhân vật Gus ít nhiều gọi lên lòng thương xót và sự tiếc nuối hơn là sự hả hê vì khán giả tiếc nuối cho một nhân tài (mùa 4, tập 15).

Trong phim *Trần Tình Lệnh* cũng xuất hiện những nhân vật phản anh hùng như Kim Quang Dao và Tiết Dương. Kim Quang Dao là nhân vật kiên định và cố chấp. Là con hoang của gia tộc họ Kim giàu có và hùng mạnh, mẹ con nhân vật cũng từng chịu vô số bất công của gia tộc và người đời, như bị bêu nhục, khinh thường. Khắc sâu trong lòng mối thâm thù, ảm nhẫn, nhân vật lập mưu, từng bước tiến lên vị trí Tiên đốc, thống trị cả giới tu tiên, tiêu diệt tên chỉ huy

từng lảng nhục mình, thả sát thủ Tiết Dương, tạo mối họa cho các gia tộc, làm quân sư cho họ Ôn để tiêu diệt các gia tộc khác, rồi lại phản bội Tông chủ họ Ôn khi thế cục thay đổi; giết các anh em gia tộc họ Kim và cha ruột của họ để nắm quyền kiểm soát, vu oan cho Ngụy Vô Tiện, để trừ mối họa tiềm ẩn; giết Nhiếp Minh Quyết người anh kết nghĩa, đối thủ cạnh tranh quyền lực. Nhân vật này giết vợ vì sợ lộ thân phận là em gái cùng cha khác mẹ với mình, chiếm đoạt *Âm hổ phù* để nắm quyền khuynh thiên hạ... Dù lắm mưu nhiều kế, thâm hiểm và tàn ác, nhưng hành trình vươn lên của nhân vật, bằng nỗ lực, trí thông minh, tài trí để lên đến đỉnh vinh quang, thì khán giả cũng khó mà không có chút ngưỡng mộ. Cái chết thảm của nhân vật dưới lưỡi kiếm của Lam Hi Thần, người mà nhân vật tin tưởng và yêu quý nhất, bởi mưu kế của Nhiếp Hoài Khán giáng, kẻ bị coi thường nhất, đáp ứng kỳ vọng, nhưng xen chút nuối tiếc nhàn nhạt của khán giả với nhiều “giá mà” (đừng làm đường lạc lối, đừng dùng mọi thủ đoạn...). Sự “nhớ mãi không quên” tính cách kiên định của các nhân vật phản anh hùng trong các bộ phim, giúp duy trì kết nối các nhân vật này với khán giả.

3.2.2.2. Kết nối bằng thái độ của nhân vật phản anh hùng với gia đình

Để có thể đánh giá phương diện đạo đức, cảm xúc, tư duy, động cơ... của nhân vật phản anh hùng, khán giả luôn có “sự chấp thuận” nào đó về đạo đức, nên cách đánh giá sẽ thiên vị, lệch về cảm tính nhiều hơn. Vì vậy, khi thấy *nhân vật phản anh hùng* thể hiện sự quan tâm chăm sóc gia đình, bạn bè hay người thân của họ, ít nhiều khán giả cảm thông và bỏ qua những mặt xấu hay những sai lầm của họ. Điều này xảy ra một cách vô thức, nhưng lại ảnh hưởng rất nhiều đến sự kết nối và sự cảm thông của khán giả đối với kiểu nhân vật này. Dường như khi các *nhân vật phản anh hùng* yêu thương con cái, gắn bó với gia đình, khán giả lại coi đó là lời bào chữa cho những hành động đáng trách khác mà các nhân vật này gây ra. Gia đình tạo nên hình ảnh “tích cực” của *nhân vật phản anh hùng*, như liều thuốc xoa dịu nghi vấn về đạo đức của họ, là tác nhân hình thành

nên sự “đồng lõa” tình cảm của khán giả với họ. [34, pg. 61]

Nhìn thấy Walter trong *Biến chất* chăm sóc con cái, yêu thương cậu con trai bị bại não, chịu nhục đi rửa xe ngoài giờ, giấu nhem căn bệnh ung thư phổi, v.v... khán giả thấy thông cảm với nhân vật, lý giải theo hướng thông cảm với việc cùng đường, ông ta phải phạm pháp để kiếm tiền nuôi gia đình. Việc điều chế và buôn bán ma túy đá (mùa 1) là hành động không thể tha thứ, nhưng khán giả lại không phê phán nhân vật một cách gay gắt. Thất vọng khi Walter lại tiếp tục điều chế ma túy cho Gus lấy ba triệu đô la, khán giả vẫn “ngâm bào chữa cho nhân vật”, cho rằng ông này đang gặp khủng hoảng, vợ ngoại tình, đòi ly dị, bị Jesse ép quay về chế ma túy, Hank cần tiền chữa trị (mùa 3)... Chứng kiến tình huống nhân vật bị dồn vào chân tường, mất hết tiền bạc, nguy cơ gia đình tan vỡ, Hank bị giết ngay trước mắt, cùng cả trường đoạn nhân vật tiêu diệt băng Jack – Lydia, rồi cứu Jesse, bị thương nặng, ngã xuống... ít nhiều làm mờ tâm trí khán giả vì thương xót cho số phận và cái kết bi thảm của nhân vật, cùng khiến họ có thể quên đi những tội ác mà nhân vật đã từng gây ra. Từ đó, có thể khán giả dễ chấp nhận việc nhân vật phạm tội để có tiền cho gia đình, tiêu diệt toàn bộ băng Jack – Lydia, cứu Jesse, trả thù cho Hank... Cảnh Walter nã cả băng đạn vào Jack – Lydia, khi hãn thỏa thuận trả lại Walter số tiền hãn cướp được nếu để hãn được sống đã tạo cảm xúc thỏa mãn của khán giả (mùa 5. Tập 16). Nhân vật Walter chết, khán giả đã thương xót và dễ dàng quên đi những việc xấu mà nhân vật đã từng làm...

Yếu tố gia đình (tình cảm cha mẹ, con cái, vợ chồng, anh em, bạn bè...) gọi “lòng trắc ẩn” của khán giả, là lý do giảm nhẹ phần nào hành động phi đạo đức của *nhân vật phản anh hùng* và đôi khi họ lại “đồng lõa” với các nhân vật này. Chẳng hạn như tình yêu vô hạn của Kim Quang Dao đối với mẹ mình trong *Trần Tình Lệnh* thật sự cảm động. Nhân vật này luôn trân trọng người mẹ đơn thân của mình, người đã chịu đựng bao khó khăn, vất vả và những lời gièm pha, nhẽ nhục nuôi y khôn lớn. Khi trở thành Tiên đốc, nhân vật đã tạc tượng

mẹ đẻ thờ như bò tát trong chùa. Cùng đường, chạy trốn, nhân vật vẫn quyết mang theo hài cốt mẹ... Trong phim, khán giả cũng nhìn thấy nỗi nhớ thương của nhân vật Tiết Dương với Hiếu Tinh Trần, một kiếm khách lãng tử, lương thiện và thanh bạch. Hiếu Tinh Trần bị mù, đã cứu mạng Tiết Dương, nhưng Tiết Dương lại lừa anh ta, xui anh ta giết kẻ ác, thực ra lại là người lương thiện. Nhân vật này còn lừa Hiếu tình Trần giết chết Tống Lam, người bạn “thanh mai trúc mã” của mình, khiến anh ta phải tự sát khi biết sự thật. Hoàn toàn mất trí, trong suốt tám năm sau đó, Tiết Dương tìm mọi cách gom hồn phách khán giả tác của người Hiếu Tinh Trần, người hấn vừa yêu quý, lại vừa hận và đến chết, vẫn giữ cái kẹo mà Hiếu Tinh Trần cho. Có lẽ khán giả sẽ bối rối, thắc mắc là tại sao đã yêu thương Hiếu Tinh Trần như thế, nhưng Tiết Dương lại hành xử như vậy? Và cũng có lẽ, khán giả cũng tự biện minh với mình rằng, Tiết Dương là kẻ lạc lối, chứa chất những thương tổn tinh thần cũng như không biết yêu thương đúng cách mà thôi...

3.2.2.3. *Kết nối bằng thái độ hối cải của các nhân vật phản anh hùng*

Trong cuộc sống, khi người khác gây cho ta điều khó chịu, thì nhiều khi, chỉ cần một câu xin lỗi cũng có thể làm dịu đi sự bực bội và sẵn lòng bỏ qua. Những hành động mang tính *ăn năn hối cải* của các nhân vật phản anh hùng trong các bộ phim truyện truyền hình cũng có tác động tương tự với khán giả.

Ngạn ngữ có câu “đánh kẻ chạy đi, không ai đánh kẻ chạy lại”, nên khán giả cũng luôn cảm thông với những kẻ xấu, nhưng lại biết “quay đầu là bờ”. Các nhà làm phim cũng hay dùng thủ pháp này để tạo nên sự kết nối bền vững của nhân vật phản anh hùng với khán giả và duy trì lâu dài “lòng trung thành” của họ và các nhân vật phản anh hùng sẽ lại giành được sự cảm thông cũng như khôi phục lại tình cảm này từ họ [53, pg. 51]. Chẳng hạn, không muốn giết Krazy – 8 và định thả tên này, nhưng khi biết tên này giấu mảnh đĩa vỡ để định giết mình, thì Walter đã ra tay (mùa 1, tập 3). Tình huống này dễ làm cho khán giả “đồng lõa” với nhân vật, vì đây là một hành động bất khả kháng, nếu không,

hoặc anh này chết dưới tay Krazy-8, hoặc phải ngồi tù vì bị lộ. Một tình huống khác, khi Walter do dự giữa việc cứu hay không cứu Jane và cuối cùng để mặc cô này chết vì sặc, bởi đây là mối hoạ tiềm ẩn, lôi kéo cô này tái nghiện, rồi tổng tiền anh ta. Cái chết của Jane đã kéo hàng trăm hành khách trên chiếc máy bay 737 chết theo, vì làm cha cô lãng tâm khi điều hành bay. Walter gián tiếp gây ra chuyện này, nhưng khán giả vẫn có thể lý giải, rằng chuyện này là do Jane đã đe dọa và ép buộc anh ta trước (mùa 2, tập 12). Walter cứ từ vụ giết người này, đến vụ giết người khác, cho đến khi anh ta trở thành kẻ giết người bất chấp (cả trẻ em) ở mùa 5. Cú “chốt vắn” cuối cùng, cứu Jesse, trả thù cho Hank và tiêu diệt toàn bộ kẻ thù của ông trong cái kết (mùa 5, tập 16), lại lần nữa lôi kéo sự cảm thông của khán giả, khơi gợi lòng thương xót của họ. Nếu không có những tình tiết của cái kết, có lẽ nhân vật Walter White khó duy trì được “lòng trung thành” của khán giả.

3.2.2.4. Kết nối bằng thủ pháp “nạn nhân hóa nhân vật”

Nạn nhân hóa nhân vật cũng là thủ pháp được các nhà làm phim truyền hình tạo sự kết nối bền vững của các *nhân vật phản anh hùng* với khán giả. Luôn mang lòng trắc ẩn khi chứng kiến những nghịch cảnh, những số phận bi thương, khán giả cảm thông với các nhân vật khi tin rằng họ đang gặp nguy hiểm cần được bảo vệ, khi họ đau khổ hoặc họ bị đối xử bất công [53, pg. 41]. Ngay từ mùa đầu tiên của phim *Biến chất*, khán giả đã thấy nhân vật chính Walter White thật là đáng thương, số phận sao mà khắc nghiệt với nhân vật này. Một thầy giáo với đồng lương ít ỏi, có con trai bị bại não cần tiền chữa trị, có bà vợ mang thai, bản thân mắc ung thư giai đoạn cuối, sống trong một căn nhà cũ kỹ cần sửa chữa và phải làm thêm để kiếm tiền ở xưởng rửa xe. Họ nhận thấy những ánh mắt thương hại của học sinh. Vì thế, khi Walter quyết định cùng cậu học sinh cũ điều chế ma túy đá, phần nhiều khán giả sẽ cảm thông và thương xót hơn là gay gắt phán xét. Đó chính là cách *nạn nhân hóa nhân vật*, làm cho họ trở nên đáng thương để lôi kéo khán giả vào câu chuyện. Và nhân vật Walter trở thành nạn

nhân hết lần này đến lần khác: Nhân vật bị đẩy vào việc phải dùng khí độc giết Krazy - 8 và Emilio vì nếu không Walter bị lộ, đi tù; muốn thả Krazy- 8, nhưng y lại định giết Walter, nên y phải chết; vì Tudo đánh Jesse, cướp hàng, quyết tiền nên Walter phải dùng bom hoá chất phá văn phòng của y để đòi lại tiền... Walter trong suốt năm mùa phim lúc nào cũng là *nạn nhân của tình huống*, bị mắc kẹt vào những cái bẫy không mong muốn, luôn phải tìm mọi cách thoát ra. Cũng vì vậy, khán giả hết lần này đến lần khác *bỏ qua, biện minh, tha thứ* cho nhân vật những gì anh ta đã làm kể cả việc giết người, hóa giải mọi nguy, đó là Jane người yêu Jesse, đệ tử bán lẻ ma tuý của Gus, tiên sĩ Dale, Gus và Hector, cậu bé nhân chứng vụ ăn cắp hóa chất từ tàu hỏa... Khi khán giả nhận ra sự tàn ác cùng cực của nhân vật, phê phán căm giận nhân vật, thì một lần nữa, anh ta lại *trở thành nạn nhân* trong cái kết bị cướp sạch tiền, Hank bị giết, Jesse bị bắt. “Cú vặn” cuối khi nhân vật giết băng phát xít bằng khẩu súng liên thanh, cứu sống Jesse và chết, thì đâu đó, một sự thương cảm sâu sắc lại đến trong lòng khán giả. Nhân vật Walter là một nạn nhân. Anh ta là nạn nhân của tiền bạc, của tham vọng mù quáng..., nhưng trong anh ta vẫn tồn tại đôi chút lương tri. Cứu Jesse chính là cứu phần lương thiện sót lại trong anh ta, là cứu một chàng trai giống như đứa con của mình và hy vọng vào một tương lai tốt hơn cho cậu. Cái kết của Walter có thể làm khán giả không còn ghét bỏ nhân vật này, mà lại thấy thương, hài lòng vì biết anh ta được “giải thoát”, chấm dứt những chuỗi ngày khốn khổ vô tận. Rõ ràng khi xây dựng nhân vật Walter trở thành nạn nhân của xã hội, của chính suy nghĩ, hành động, việc làm của mình, các tác giả làm phim đã sử dụng hiệu quả “lòng trung thành” của khán giả đối với nhân vật. Đây là cách hữu hiệu để kết nối nhân vật Walter với họ.

Với nhân vật Jesse, vốn là con người tốt bụng và chân thành, nhưng lại “sa chân” vào nghiện ngập, bị gia đình xa lánh, một mình cô độc. Cậu trân trọng tình cảm gia đình, rất yêu quý những đứa trẻ, luôn tìm cách bảo vệ chúng. Suốt 5 mùa phim, nhân vật này luôn mang lại cho khán giả cảm giác về một cậu trai lớn xác,

nhưng chưa trưởng thành, với những tính chất ngây thơ, dễ bị lừa gạt, hứng chịu vô số bất công, lạc lõng giữa đời. Cậu hào phóng, tùy hứng, dễ bị kích động, nhưng luôn giữ vững các quan niệm đạo đức, như không đưa trẻ em vào con đường tội lỗi, không làm điều ác, chung thủy, sống vì bạn bè, người thân... Nhân vật này cũng là *nạn nhân* của cuộc đời, chệch đường đi về phía tội ác. Các nhân vật khác trong *Biến chất* lúc này hay lúc khác đều có thể khơi gợi lòng thương cảm của khán giả. Từ Skyler, vợ của Walter, vị kỷ và độc đoán nhưng vẫn chấp nhận và chăm sóc Walter, đến viên cảnh sát Hank thông minh nhưng đôi khi ngây thơ, quá tin ông anh đồng hao, chỉ đến lúc chết mới nhận ra sự thật. Hay là nhân vật Mike, sát thủ của Gus, giết người không ghê tay nhưng lại yêu thương cháu gái vô điều kiện...

Câu chuyện vụ án lạm dụng tình dục trẻ vị thành niên (mùa 2) trong phim *Truy tìm chứng cứ* cũng là minh chứng cho thủ pháp *nạn nhân hóa nhân vật* mà các nhà làm phim sử dụng, để duy trì sự cảm thông, sự đồng lõa, lòng trung thành của khán giả với các nhân vật trong phim.

Các thám tử điều tra Cassie và Sunny phát hiện ra thi thể trong chiếc vali, dưới sông Lea ở London là David Walker, đã mất tích vào tháng 5 năm 1990. Họ tìm ra các nghi phạm liên quan đến nạn nhân gồm luật sư hình sự Colin Osborne, đang gặp rắc rối trong nhận con nuôi, y tá Marion Kelsey làm việc tại khoa ung thư trẻ em, giáo viên Sara Mahmoud đang chờ thăng tiến trong sự nghiệp. Cả ba nghi phạm này từng quen biết Walker... Điều tra sâu hơn, các thám tử phát hiện David Walker trước đây là kẻ môi giới ấu dâm và các nghi phạm đều là trẻ vị thành niên từng bị lạm dụng. Họ đều có bằng chứng ngoại phạm khi nạn nhân bị giết. Bằng các biện pháp nghiệp vụ cảnh sát tìm ra mối liên quan giữa ba nghi phạm và cách họ thủ tiêu chéo những kẻ ác dâm: Colin giết chết bố đẻ Marion kẻ lạm dụng cô hồi nhỏ, Sara giết chết tên ấu dâm từng hại đời Colin và được dàn dựng thành các vụ tự sát. Theo dõi hành trình phá án và chứng kiến những cuộc đời của các nghi phạm bị phá hủy, cùng chữa trị trong

bệnh viện tâm thần, quá trình chữa lành chậm chạp và khó khăn, luôn bất an, mất hoàn toàn niềm tin vào con người và sự tự tin vào bản thân, chưa bao giờ thực sự hạnh phúc... Họ là những kẻ sát nhân và họ cũng là *nạn nhân* của nạn lạm dụng tình dục trẻ em. Dù giết người là tội ác, nhưng dường như trước nỗi đau mà họ chịu đựng khi còn là những cô bé, cậu bé ngây thơ, vô tội kia, khán giả dễ dàng cảm thông và thương xót cho họ. Sự đồng tình với quyết định dùng vụ án của các thám tử điều tra, cũng như sự nhẹ nhõm trong lòng khán giả thể hiện sự đồng thuận với công lý được thực thi là những kẻ ấu dâm đáng phải đền tội.

Thủ pháp *nạn nhân hóa nhân vật* cũng được sử dụng rất hiệu quả trong phim *Trần Tình Lệnh*. Trong suốt bộ phim khán giả biết nhiều về Ngụy Vô Tiện hơn là những nhân vật trong bộ phim biết về anh. Họ biết nhân vật lặng lẽ giấu nhường kim đan điều khiển linh lực tu tiên của mình cho Giang Trùng mà anh này không biết. Họ biết nhân vật theo tu Ma đạo để bảo vệ kẻ yếu, diệt trừ kẻ ác, báo thù kẻ giết cha mẹ nuôi. Họ biết anh bị gài bẫy, bị đổ oan, bị khinh miệt, bị bỏ rơi, bị người đòi nguyên rủa. Họ biết nhân vật là nạn nhân của âm mưu quỷ kế và chết oan ức khi rơi xuống vực. Đồng hành cùng nhân vật Ngụy Vô Tiện trong câu chuyện, nên khán giả hiểu và thương xót, ngưỡng mộ, yêu quý nhân vật. Các tác giả bộ phim tạo ra một câu chuyện có hai cách hiểu. Một là cách hiểu của các gia tộc tu tiên trong phim, coi Di Lăng Lão tổ là kẻ phản anh hùng, một là cách hiểu của khán giả biết anh không phải như vậy. Hai cách hiểu này hoàn toàn đối nghịch, tạo nên sự cuốn hút của câu chuyện đối với khán giả, lôi cuốn khán giả theo dõi, đặt ra những kỳ vọng, mong muốn kẻ đứng đằng sau âm mưu bị vạch trần. Nhân vật Ngụy Vô Tiện thực chất là một *nạn nhân* trong một trò chơi quyền lực, khán giả cảm thông và thiện cảm với anh nhiều khán giả vô cùng phấn khích với cái kết bộ phim: Ngụy Vô Tiện được giải oan, kẻ ác phải trả giá.

3.3. Kết nối khán giả trong phim *Bí mật Tam giác vàng* và *Quyền búp bê*

Đặc điểm dễ thấy ở ở khán giả Việt Nam là yêu thích nghệ thuật, đặc biệt

là các nghệ thuật tạo hình như tuồng, chèo, cải lương, kịch nói, điện ảnh, phim truyền hình... Họ yêu thích những tác phẩm phản ánh cuộc sống của xã hội, con người mà khi thưởng thức, họ cảm nhận được mình cũng có ở trong đó. Người Việt thường yêu mến, chia sẻ, thông cảm với những người yếu thế trong xã hội và ghét những kẻ ỷ mạnh, bắt nạt người yếu thế... Họ cũng sẵn sàng chia sẻ thông cảm với những kẻ lầm lỗi biết “quay đầu” sửa sai, làm ăn lương thiện với quan niệm “đánh kẻ chạy đi, không ai đánh kẻ chạy lại”. Tâm lý đó giúp họ *hiểu được câu chuyện* và *gắn bó với các nhân vật*, tạo ra được đa dạng phản hồi cảm xúc theo các cơ chế *nhận biết* nhân vật, *đồng chính* với nhân vật và *thể hiện lòng trung thành* với nhân vật khi xem các bộ phim truyện truyền hình trên vô tuyến.

Các bộ phim truyện truyền hình đương đại Việt Nam hiện nay đã bắt nhịp với cách kể chuyện phức tạp, nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật, phù hợp khuynh hướng thời đại, duy trì được số lượng lớn khán giả. *Bí mật Tam giác vàng* và *Quyền búp bê* là hai bộ phim truyện truyền hình chừng mực nào đó đã đáp ứng được tâm lý của khán giả khi xem phim. Những người làm phim đã sử dụng những chiến lược kể chuyện để kết nối bộ phim với khán giả.

3.3.1. Kết nối qua kể chuyện có nội dung mở trong *Bí mật Tam giác vàng*

Như đã giới thiệu, *Bí mật Tam giác vàng* là phim trinh - thám hình sự, mang yếu tố tâm lý xã hội. Là câu chuyện của cuộc chiến chống buôn bán ma túy, bảo vệ an ninh, an toàn xã hội, lực lượng cảnh sát chống ma túy và bọn tội phạm “đói đầu” quyết liệt. Khác với nhiều bộ phim truyện truyền hình có “nút thắt” chỉ được mở ở cuối phim, như *Truy tìm chứng cứ*, bộ phim *Bí mật Tam giác vàng* đã “mở nội dung” theo *logic* sẽ phát triển của câu chuyện để khán giả biết nhiều sự việc ngay từ đầu và chỉ họ biết mà thôi. Khán giả là những người *biết nhiều nhất* về “cuộc chiến” giữa hai bên, cùng mục tiêu, động cơ hành động của mỗi bên. Một câu hỏi tự nhiên đặt ra, khi đã biết nội dung truyện phim, làm thế nào để có thể lôi kéo khán giả? Những phân tích sau đây sẽ lý giải câu trả lời cho câu hỏi này.

3.3.1.1. Tạo sự kết nối bằng duy trì suy đoán và giả thuyết của khán giả

Từ việc công khai nội dung câu chuyện mà những suy đoán và giả thuyết của khán giả cho các tình huống đặt ra có khớp được với cách xử lý của các nhân vật trong phim hay không, là cách tạo kết nối của phim với họ. Khi những nghi ngờ được xác nhận, trở thành sự thật được xác lập trong nội dung phim và những suy đoán được đưa ra là đúng (và sẽ hành động, nếu là nhân vật trong phim), khán giả sẽ cảm thấy *hài lòng*. Còn nếu khác, họ sẽ cảm thấy *ngạc nhiên* hay *sửng sốt*. Chẳng hạn, khi thấy nhân vật Xôm Đi chuẩn bị bị tử hình mà vẫn bình thản, khán giả nghi vấn có chuyện gì đó *không bình thường*? Và ở trong phim, khi cấp trên đồng ý với thượng tá Vinh dùng tử hình Xôm Đi, khán giả thấy phần khích vì dự đoán của họ trùng với phán đoán của nhân vật Vinh (tập 1). Hoặc, khán giả biết Xôm Đi chưa chết, nhưng nhân vật Chiến “lão Phật gia” lại không biết dẫn đến họ *hồi hộp* và *mong đợi* diễn biến tiếp theo của câu chuyện? Khán giả biết Xôm Đi bị đầu độc, thoát chết và họ biết để lừa “lão Phật gia”, ông Vinh dùng xác vô thừa nhận thế vào nhưng họ lại lo việc này bị lộ vì họ biết thượng tá Chương, kẻ nội gián, là người thông minh, gian xảo có thể nhận ra chiêu “thay mặt đổi đào” này... Rồi điều lo lắng của họ cũng xảy ra. Chương biết có người chết đuối rồi có người đi tìm, ông ta đoán được việc thế xác chết... Điều này vừa làm khán giả lo lắng nhưng cũng làm họ thích thú vì nó khẳng định phỏng đoán của họ là đúng. Cứ như vậy, sự kiện này nối tiếp sự kiện khác tạo ra *tò mò*, *ngạc nhiên* và *mong đợi* từ khán giả. Sức hút câu chuyện với khán giả nảy sinh từ kết nối các suy luận và giả thuyết của họ với tình huống câu chuyện đến từ cả hai phía. Các điểm “thắt nút – mở nút” nối tiếp nhau lôi cuốn họ theo dõi câu chuyện. Cách kể *kịch tính hóa* mưu đồ của những kẻ buôn ma tuý, bóc trần sự thất bại của chúng trong phim là động lực thúc đẩy phản hồi cảm xúc khán giả.

3.3.1.2. Tạo độ trễ, sức căng câu chuyện, duy trì sự chú ý của khán giả

Để tạo sự cuốn hút của phim, các tác giả phim đã sử dụng tạo *độ trễ*, tạo *sức căng* câu chuyện nhằm duy trì sự chú ý khán giả. Trong phim, sự do dự lựa

chọn giữa ở lại hay trốn ra nước ngoài của nhân vật Bá, một sĩ quan cảnh sát biến chất, tham gia bảo kê cho đường dây buôn bán ma túy là một tình huống tạo độ trễ thú vị và hiệu quả. Nếu ở lại, Bá sẽ bị phát giác, bị kỷ luật vì lỗi lầm, bị đưa ra tòa và sẽ đi tù, thậm chí có thể lãnh án nặng. Nếu trốn ra nước ngoài, trước mắt có thể thoát được án kỷ luật, nhưng sẽ có một tương lai bất định, vì liệu những kẻ trước kia từng được Bá bảo kê, giờ đây có bảo vệ và giúp đỡ? Việc sử dụng những tính toán của nhân vật Bá, chính là cách tạo ra *độ trễ* trong kể chuyện của những người làm phim. Cuộc chạy trốn của Bá khởi đầu từ sự truy sát của bọn buôn bán ma túy tạo nên *sức căng* của câu chuyện, khiến khán giả chú ý theo dõi các tình tiết xung quanh sự kiện này. Tương tự, quá trình nhân vật thượng úy Hoàn thâm nhập vào đường dây của Chiến “lão Phật gia” cũng theo một *độ trễ* diễn ra từ từ. Nhân vật này nhận tiền và sự chăm sóc của “lão Phật gia”, cung cấp cho y một số thông tin vô hại, đi chơi với gái gọi, thân thiết với Nathavon... Biết Hoàn là người của cảnh sát chống ma túy, nhưng khán giả muốn xem cách anh này lấy lòng tin của băng buôn bán ma túy “lão Phật gia”, cách anh này xử lý mối quan hệ với hai cô con gái của ông Bun Phây ra sao. Cao trào xảy ra khi Bá chết, còn Hoàn bị thương trong cuộc đụng độ với băng buôn bán ma túy ở cuối phim.

Cách sử dụng *độ trễ* cũng tạo ra các *khoảng trống* tương ứng, thao túng giả thuyết và suy luận khán giả. Chẳng hạn, họ nghi ngờ và tính toán liệu vụ đổi xác tạo cái chết giả cho Xỏm Đi sẽ lừa được băng buôn bán ma túy của “lão Phật gia” được bao lâu? Họ lo lắng liệu Bá có bị thủ tiêu? Họ dự đoán xem Hoàn có bị sa ngã trước vẻ đẹp và sự sắc sảo của Nathavon? Họ băn khoăn khi biết Chương báo cho Chiến biết sự thật về Hoàn... Những hoàn cảnh và hành động các nhân vật đều tác động và tạo nên phản hồi cảm xúc của khán giả. Đây là những điểm mạnh trong việc lôi kéo khán giả đến với bộ phim.

Sự phân chia các *tuyến nhân vật* rành mạch giúp khán giả *nhận dạng* tuyến truyện, cũng như động cơ, mục đích hành động của nhân vật dễ dàng. Dù

nhịp điệu và hành động nhân vật thay đổi khá nhanh, họ vẫn dễ dàng *đồng chỉnh* bản thân với các nhân vật khác nhau, *nắm bắt các hành động, suy nghĩ và cảm xúc* của từng nhân vật: từ Chiến “lão Phật gia” đa nghi, xảo trá, tàn nhẫn, có vẻ ngoài hiền lành dễ mến của một đại gia, nhưng “lật mặt nhanh như trở bánh tráng” (tập 1), cho đến tên Quang với diện mạo ác độc, hay Tùng điển trai là sát thủ lỳ lợm... Khán giả cũng thấu hiểu và cảm thông với Bun Phây, người cha hết lòng vì hai cô con gái, Nathavon và Cay Xin. Họ thấu hiểu những lo lắng, bất an của nhân vật Vinh khi chịu đựng sự vu khống, bôi nhọ, điều tra nội bộ để bảo vệ chuyên án thực hiện thành công; họ nhận biết phẩm chất của Hoàn trước những khó khăn nguy hiểm mà anh này phải đối mặt khi thâm nhập vào đường dây buôn bán ma túy để làm nhiệm vụ.

Sự kết nối không gian - thời gian cho phép cách kể chuyện của phim không chế không chỉ hành động của một nhân vật mà *chuyển dịch mạch lạc* hành động của nhiều nhân vật giữa các tuyến không gian và thời gian chạy song song với nhịp điệu nhanh. Phim đổi cảnh liên tục giúp sự tiếp cận chủ quan của khán giả cũng liên tục, chuyển từ nhân vật này sang nhân vật khác trong câu chuyện tạo nên *sự đồng chỉnh* cùng lúc của họ với nhiều nhân vật khác nhau. Phim cũng duy trì tốt *lòng trung thành*, thể hiện *thái độ yêu - ghét* của khán giả đối với các nhân vật.

3.3.1.3. Kết nối bằng các nhân vật người hùng bi thảm

Cùng với việc phân rõ chính diện, như nhân vật Vinh, Hoàn, v.v... và phản diện như nhân vật Chiến “lão Phật gia”, Chương... thì bộ phim *Bí mật Tam giác vàng* cũng xây dựng được các nhân vật mang khuôn mẫu *người hùng bi thảm* như Bá và Nathavon và thu hút sự cảm thông, thấu hiểu của khán giả. Dù được xếp vào tuyến nhân vật phản diện nhưng cái kết của hai nhân vật này ít nhiều tạo ra những phản hồi cảm xúc, những đánh giá đối nghịch ở khán giả.

Là sĩ quan cảnh sát phòng chống ma túy, vốn được sinh ra trong một gia đình cảnh sát truyền thống, có người cha trung thành với sự nghiệp bảo vệ tổ

quốc, nhưng Bá lại tham gia bảo kê cho đường dây buôn bán ma túy xuyên quốc gia. Bị lộ và không muốn đối mặt với án tù tại Việt Nam, anh ta bỏ trốn sang Lào rồi Thái, bị ông trùm ma túy Chiến “lão Phật gia” nghi ngờ và truy sát. Anh này chết khi cứu Miên và Cay Xin, những con tin bị nhốt dưới hầm. Dù từng đi ngược lại lời thề của lực lượng công an nhân dân, nhưng khi nhận ra nhân vật này là người con có hiếu, lo lắng chăm sóc cho người cha đau ốm (tập 8-9) thì khán giả có thái độ cảm thông. Hay những hành động và thái độ của nhân vật Bá khi bị truy sát lại tạo ra được sự đồng cảm của khán giả. Cảm thông với những gì Bá đã trải qua và đặc biệt khi dám liều chết để bảo vệ các con tin (Miên và Cay Xin, tập 38) thì ít nhiều họ có thể tha thứ cho những tội lỗi mà anh này phạm phải. Vừa là đồng phạm với bọn tội phạm, nhưng vừa là nạn nhân cũng của bọn chúng, cái chết của Bá dường như đã làm tiêu giảm *thái độ bất bình* ban đầu của khán giả và gọi lên *lòng thương xót* của họ.

Tương tự nhân vật Nathavon, bà trùm ma túy Thái Lan cũng ít nhiều gọi lên lòng trắc ẩn của khán giả. Họ luôn có cảm xúc trái ngược, vừa ghét, vừa thương khi nhìn vào hai mặt đối lập của nhân vật này. Một mặt, là một cô gái sắc sảo, đa nghi, lạnh lùng, tàn nhẫn, một tội phạm buôn bán ma túy. Mặt khác, lại là một cô gái mồ côi, đau đớn, vật vã với quá khứ, khao khát được che chở, yêu thương... Họ cảm nhận được một tâm hồn mong manh, dễ bị tổn thương, khao khát tình yêu và sự chân thành được ẩn giấu bên dưới những biểu hiện xảo trá, tàn nhẫn, độc ác, cố chấp của một kẻ buôn bán ma túy. Những xung đột trong hành động và nội tâm nhân vật Nathavon luôn kéo theo xung đột cảm xúc khán giả. Họ lên án những tội ác mà cô này gây ra, nhưng lại thương xót cho hoàn cảnh khắc nghiệt mà cô đã từng phải chịu đựng. Sự trái ngược giữa số phận của cô và Cay Xin, chị em cùng cha khác mẹ, dường như là điểm nhấn cho số phận của hai nhân vật này. Khi Nathavon phải vật lộn, ném trái mọi cay đắng cuộc đời, lên đên không chôn nương thân thì Cay Xin lại lớn lên trong nhung lụa, trong tình yêu thương của ông Bun Phây, cũng là cha cô. Lần đầu

tiên Nathavon yêu (Hoàn), nhưng trở trêu người đó lại là người yêu của em gái cô. Cô sống cuộc đời đầy rẫy hiểm nguy, tranh đoạt, giết chóc, lừa đảo, còn Cay Xin lại sống bình an, hạnh phúc, thuận lợi trưởng thành. Cái kết bộ phim là “cú vắn”, đáp ứng sự kỳ vọng khán giả, khiến cảm xúc của họ được bồi đắp vì tình cảm cha con của cô được thể hiện rõ. Đó là, cô được cha mình, ông Bun Phây lặng lẽ cho người bảo vệ, được cứu thoát và trở về từ Thái trong vòng yêu thương của gia đình với thân phận mới mẻ. Có thể nói, Nathavon chính là nhân vật *người hùng bi thảm* điển hình vì vừa là kẻ xấu, lại vừa là nạn nhân cần được thương xót. Và cái kết may mắn của nhân vật này dễ được người ta chấp nhận.

3.3.1.4. *Khơi gợi nhiều kiểu phản hồi từ cảm xúc của khán giả*

Bí mật Tam giác vàng khơi gợi lên nhiều kiểu phản hồi cảm xúc của khán giả trong suốt quá trình phim lên sóng. Khán giả khâm phục, ngưỡng mộ những nhân vật cảnh sát phòng chống ma túy, đã sử dụng năng lực phán đoán nhanh nhạy bằng trí thông minh, sự sắc sảo cùng với sự kiên trì, đối mặt với hiểm nguy, từng bước vạch kế hoạch phá tan mưu đồ của những kẻ buôn bán ma túy. Khán giả cảm phục sức chịu đựng và sự kiên nhẫn của thượng tá Vinh. Dù bị bôi nhọ, bị hiểu nhầm, nhưng anh vẫn bình thản và từng bước thực hiện kế hoạch phá án. Họ nhận ra ở nhân vật Vinh một nhân cách hào sảng, chân thành, tốt bụng và vị tha: biết Bá đã biến chất vi phạm kỷ luật, đủ chứng cứ để bắt, nhưng vẫn muốn để anh này nhận ra sai lầm và đầu thú; khi Bá bỏ trốn và bị bọn buôn ma túy truy sát, vẫn tìm cách bảo vệ. Tấm lòng của nhân vật Vinh thật đáng quý.

Hình ảnh nhân vật Hoàn cũng làm khán giả khâm phục. Nhân vật này đại diện cho lớp trẻ nhiệt huyết, thông minh, mưu lược, kiên định, bình thản và tự tin đối diện sinh tử, từng bước tiếp cận, thâm nhập vào đường dây buôn bán ma túy của băng đảng tội phạm. Hoàn hoàn thành nhiệm vụ một cách tốt nhất có thể. Về mặt tình cảm, trong mối quan hệ với hai chị em Nathavon và Cay xin, Hoàn ứng xử chân thành mà khéo léo, giữ được tình cảm với Cay Xin, nhưng

lại không làm Nathavon tổn thương.

Bộ phim *Bí mật Tam giác vàng* phản ánh những giá trị đích thực về gia đình, đồng nghiệp, bạn bè trong cuộc sống... Chẳng hạn, như tình cha con ấm áp giữa ông Bun Phây với hai cô con gái; tình yêu đôi lứa giữa Hoàn và Cay xin; tình cảm giữa các thành viên gia đình Hoàn, Vinh, Bá... đều mang lại cho khán giả những phút giây êm dịu và vui vẻ. Kể cả những nhân vật trong phe phản diện như Xổm Đi, anh Bảy là những con người vì kiếm tiền nuôi gia đình mà lầm đường vẫn được khán giả dành chút xót thương và cảm thông cho họ. Bên cạnh *sự ngưỡng mộ, sự chấp thuận, sự cảm thông* của khán giả với nhiều nhân vật chính diện của bộ phim, không thể không nói đến *sự căm ghét* của họ với những kẻ buôn bán vận chuyển ma túy, reo rắc cái chết trắng. Đó là Chiến “lão Phật gia”, khuôn mẫu điển hình của kẻ “miệng nam mô, bụng một bồ dao găm”, Quang và Tùng những sát thủ của Chiến, Chương kẻ mưu mô, tham lam và tàn nhẫn, là tay trong của Chiến, là nhân vật phản diện.... Là những kẻ ác không thể cứu vãn hay thương xót, tuyến nhân vật này cũng là nhân tố liên tục tạo ra các xung đột dẫn đến cao trào của phim. Những tình huống bất ngờ khơi gợi sự tò mò, nghi ngờ, ngạc nhiên của khán giả và cuối cùng tạo sự giải tỏa, khi kỳ vọng của họ được đáp ứng. Chiến “lão Phật gia” bị bắt, Quang, Tùng chết khi đối đầu với các cảnh sát đặc nhiệm, còn Chương bị bắt giữ cùng ma túy và bằng chứng mưu sát người tình không thành. Một cái kết thích đáng cho những kẻ tội đồ và làm hài lòng người xem.

Bí mật Tam giác vàng là một trong những bộ phim trinh thám - hình sự phản ánh cuộc chiến cam go của cảnh sát phòng chống ma túy Việt Nam, thời kỳ hội nhập. Ma túy là chất độc đã và đang phá hủy tinh thần và sức khỏe con người Việt Nam, nhất là thế hệ trẻ, cũng là nguồn cơn gây ra nhiều vụ trọng án, gây mất ổn định trật tự xã hội. Vì vậy, việc ngăn cản mối hiểm họa này thực sự cấp thiết, là trách nhiệm của những cảnh sát bảo vệ trật tự và an ninh xã hội, cũng là trách nhiệm của mỗi người dân. Phim thể hiện những phẩm chất cao thượng,

sự liêm chính, lòng dũng cảm, óc phán đoán thông minh, linh hoạt và tính kỷ luật cao của những cảnh sát phòng chống ma túy, những người vì dân, vì nước, sẵn sàng hy sinh hoàn thành nhiệm vụ được giao, bảo vệ an ninh và an toàn xã hội.

Bộ phim cũng giống lên hồi chuông cảnh tỉnh về sự sa đọa của một số cán bộ cảnh sát biến chất, bán rẻ danh dự, nhân phẩm, bán rẻ đồng đội, phản bội lời thề của công an nhân dân, bảo kê buôn bán, vận chuyển ma túy và tìm mọi cách duy trì nguồn thu nhập phi pháp. Bộ phim cũng vạch trần những mưu mô thâm hiểm của những kẻ reo rắc cái chết trắng, hủy hoại nhân phẩm và sức khỏe con người, sử dụng mọi thủ đoạn từ dụ dỗ, hối lộ bằng gái, bằng tiền, cho đến vu khống, đe dọa, giết người, cướp của... nhằm duy trì lợi ích phi pháp. Khán giả có dịp suy ngẫm và thương thức những bài học đạo đức đan cài trong các tình huống bộ phim. Phim ca ngợi tình yêu quê hương, gia đình, tình đồng đội, đồng bào của những con người bình dị sống trong vùng biên giới ba nước Việt Nam, Lào, Thái Lan luôn yêu thương và sẵn sàng hỗ trợ, giúp đỡ nhau trong cuộc sống.

3.3.2. Kết nối bằng các thủ pháp đặc thù trong phim *Quỳnh búp bê*

3.3.2.1. Kể chuyện phức tạp với nhiều cốt truyện và nhiều nhân vật

Như đã giới thiệu ở chương 2, bộ phim *Quỳnh búp bê* có cốt truyện dễ hiểu, có kiểu kể tuyến tính với hai phần truyện, liên kết với nhau. Truyện phim về số phận của ba cô gái, vì những lý do khác nhau mà làm nghề “bán hoa”. Quỳnh, bị bố dượng xâm hại, mẹ ruột đuối và bị lừa bán vào ổ mại dâm trá hình. Lan “cave” đi “làm gái” để giúp gia đình có nhiều hoàn cảnh khó khăn. My “sói”, cô gái lọc lõi, tham vọng, bất cần đời, vô đạo đức và dùng mọi thủ đoạn để đạt được mục đích. Và sự lựa chọn của họ dẫn đến cái kết khác nhau. Trải qua nhiều trắc trở nhưng Quỳnh hoàn lương thành công. Lan bị vùi dập, bị tai nạn, mất trí nhớ, bị điên sau hồi phục nhờ Quỳnh và mọi người giúp đỡ. My trở thành bà chủ chứa và dính líu đến ma túy, cuối cùng bị vào tù. Cốt truyện chính của phim làm nên tuyến truyện của nhân vật Quỳnh, các cốt truyện

phụ, làm thành các tuyến truyện phụ khác của các nhân vật Lan, My và các nhân vật khác trong phim.

Các cốt truyện đi theo mạch tuyến tính, chạy song song cạnh nhau, mạch lạc và dễ hiểu. Tác giả phim sử dụng các thủ pháp như tạo *độ trễ* của câu chuyện, tạo *khoảng trống* và *sự lặp lại* để thao túng suy luận và giả thuyết của khán giả gợi sự hứng thú, tò mò của họ cũng như những “cú vạ” gây bất ngờ. Chẳng hạn, ngay ở đầu tập phim, khán giả hồi hộp khi một cô gái đang chạy trốn. Một cách tự nhiên, khán giả đặt câu hỏi: Chuyện gì? Cô gái này là ai mà sao hoảng sợ vậy? Và các giả thuyết từ họ được thiết lập, để trả lời cho các câu hỏi của mình... Chắc cô gái đang chạy trốn... Các câu hỏi tiếp lại được đặt ra: Cô ấy chạy trốn ai, sao phải chạy trốn?... và các giả thuyết lại được thiết lập... cho đến khi, câu chuyện trên màn ảnh trả lời cho các câu hỏi của họ.

Khi cô gái được một người phụ nữ cứu và đưa lên xe khách. Khán giả có thể thở phào, nhưng rồi họ lại căng thẳng, lo lắng cho cô gái vì người cứu cô là một “mẹ mìn” và mẹ đã bán cô cho bọn buôn người... Rồi cô rơi vào một ổ mại dâm trá hình là nhà hàng Thiên Thai. Sau một loạt câu hỏi và các giả thuyết được đặt ra từ mình, khán giả giờ hiểu cô gái tên Quỳnh gặp phải tai họa và lo lắng cho cô. Khán giả đã *có sẵn trong tư duy của mình những lược đồ, những suy nghĩ, giả thuyết* về lũ buôn người và số phận của các cô gái bị rơi vào tay chúng, chẳng hạn, những điều tồi tệ sẽ xảy ra với Quỳnh. Cô sẽ tìm cách chạy trốn, rồi bị bắt lại, rồi phải chịu những trận đòn thù vì bỏ trốn. Và tất nhiên, đó là những trận đòn ác độc, “thừa sống, thiếu chết” mà lũ người ở ổ mại dâm này sẽ trút không thương tiếc lên cô. Họ cũng chưa rõ nguồn cơn nào đẩy cô đến thảm cảnh này. Lần theo chuyện kể, quá khứ bi thương của Quỳnh mới dần dần lộ ra. Mồ côi bố, mẹ lấy chồng mới... và đó là nguyên nhân dẫn đến hoàn cảnh của cô mà khán giả thấy được trên phim. Họ cũng đã nhận biết tính cách không khuất phục nghịch cảnh của cô khi biết cô đang mang thai. Đây tình tiết kịch tính tạo nên sự oan ức của nhân vật, nhưng khán giả cũng là những người biết

rõ câu chuyện, nên họ hiểu được nỗi thất vọng của các nhân vật trong phim đối với cô (Lan, My, Cảnh, lão chủ (Cán) ... đều cho rằng cô là gái hư). Hai thái cực trái ngược này là “chất keo” kết dính truyện phim với khán giả. Từ sự tò mò, họ suy luận đưa ra các giả thuyết về thái độ của các nhân vật trong phim khi biết Quỳnh mang thai. Cách giải quyết *nút thắt* này là tác nhân duy trì sự chú ý của khán giả. Họ chăm chú theo dõi cách lão chủ dùng đũa trẻ sơ sinh để ép cô “đi khách”; hay My vì ghen ghét và đố kỵ đã dùng rất nhiều thủ đoạn khác nhau để gài bẫy, hạ nhục cô, ly gián mối quan hệ giữa cô và Cảnh; bày kế hãm hại đôi tình nhân khiến Cảnh chết, con trai của cô bị mất tích. Những tình huống gay cấn liên tục xảy ra buộc khán giả duy trì tư duy sống động và liên tục đưa ra giả thuyết và suy luận khác nhau, tạo nên sự liên kết chặt chẽ với hành động các nhân vật, cuốn hút họ vào câu chuyện.

3.3.2.2. *Kết nối bằng thủ pháp “lặp lại”, “sự dư thừa”, “hạn nhân hóa nhân vật”*

Tác giả làm phim đã dùng thủ pháp *lặp lại* tình huống để đẩy tình huống sau gay gắt hơn tình huống trước khiến khán giả luôn hồi hộp lo lắng cho các nhân vật. Câu chuyện hoàn lương của Lan chẳng hạn. Khán giả vui mừng khi thấy Lan sắp lấy chồng, hy vọng cô hạnh phúc, nhưng rồi họ lại thấy Lan liên tiếp gặp vận rủi: bị từ hôn vì lộ quá khứ “làm gái” rồi bị hủy hôn; làng xóm khinh khi; gia đình ruồng rẫy dù cô “làm gái” kiếm tiền lo cho họ; bị làm nhục, bị đánh ghen; bị đâm xe máy mất trí nhớ; bị mẹ và anh bỏ rơi khi trong trạng thái điên loạn, v.v... *Sự dư thừa* các tình huống “họa vô đơn chí” đã làm nhiều khán giả bức xúc cho rằng đạo diễn phim đã bất công và “độc ác” với nhân vật này.

Cách kể chuyện cuốn hút là cách kể mà có thể gắn kết các nhân vật với khán giả, làm họ tập trung sự chú ý đến số phận các nhân vật, cảm nhận được nỗi đau niềm vui của các nhân vật, phản ứng lại những cảm xúc và tình huống, những thách thức mà các nhân vật đang gặp phải, mong muốn những nhân vật mình quan tâm vượt qua nỗi đau, những khó khăn, thực hiện được mục tiêu của

họ. Việc đặt các nhân vật là nạn nhân của hoàn cảnh, của chính mình trong bộ phim này, cũng là cách mà các nhà làm phim sử dụng, để khán giả và nhân vật gắn kết với nhau. Khán giả biết Quỳnh, Lan, Cảnh, Đào là những nạn nhân của hoàn cảnh và My, bố con lão chủ là nạn nhân của chính mình. Họ gắn kết với các nhân vật vì thương xót Quỳnh, Lan, Cảnh, Đào và tức giận My, bố con lão chủ.

3.3.2.3. Kết nối qua lý thuyết kết nối của Murray Smith

Bên cạnh đó, đối với các nhân vật phản diện, khán giả muốn những kẻ ác phải chịu sự trừng phạt, trả giá cho những điều ác mà họ từng làm. *Quỳnh búp bê* là bộ phim thành công trong việc kết nối với khán giả thông qua các cấp độ nhận biết, đồng cảm và trung thành với các nhân vật. Khán giả nhận biết đặc điểm từng nhân vật phim. Quỳnh xinh đẹp, chân thành, tốt bụng, kiên cường, nhưng lại ngu ngơ; Lan bộc trực, nhẫn nhịn, dám hy sinh, dễ bị thao túng; My xinh đẹp, tính tình ngang ngược, nham hiểm, hay đổ ky, thích đánh lén; Cảnh ngang tàng nhưng quân tử, trung thành, thích chở che kẻ yếu; Cán - lão chủ độc ác, gian ngoan, háms lợi, kiếm tiền không từ thủ đoạn, yêu con hơn mạng... Mỗi nhân vật là một mảnh đời đặc biệt hiện ra vô cùng sinh động trước mắt khán giả, mời gọi họ liên kết và tìm hiểu về các nhân vật. Bộ phim kết nối khán giả với thời kỳ mở cửa, mô tả cuộc đời của các nhân vật “dưới đáy xã hội“, những cô gái “làm tiền“, những tên “ma cô“, những kẻ lừa đảo, lũ buôn người, những vụ làm ăn phi pháp như “mại dâm“, ma túy, giới giang hồ cạnh tranh lãnh địa và “hàng hóa“ của nhau,...

Qua nhiều nguồn thông tin khác nhau như báo chí, mạng xã hội, các câu chuyện kể, các vụ án, phim ảnh, sách truyện... hầu hết khán giả đều có sự tương tượng hay suy luận riêng về “thế giới ngầm” này. Chứng kiến cuộc đời các nhân vật trên phim, khán giả đồng cảm bản thân với họ. Các nhân vật trong phim đến với khán giả một cách sống động, chân thực, phản chiếu những mảng tối của nhiều số phận bi ai, phản ánh những tệ nạn xã hội như buôn bán phụ nữ trẻ em,

ma túy, “mại dâm” đã và đang tồn tại trong xã hội. Khi *đồng chính* với nhân vật, bản thân khán giả có niềm thương xót, thông cảm và thấu hiểu. Các nhân vật phim đều để lại những ấn tượng sâu sắc cho họ, tạo ra *những cảm xúc yêu ghét rõ ràng*. Họ thương xót tuổi thơ bất hạnh, dẫn đến thảm cảnh của Quỳnh, khâm phục lòng can đảm và sự kiên cường của cô. Bị lạm dụng, bị lừa bán, bị ép đi khách, bị cướp con... nhưng cô luôn hướng thiện, muốn vươn lên làm lại cuộc đời. Họ cảm thông và tiếc nuối cho số phận bi thảm của Lan, một cô gái hiếu thảo với gia đình lại bị chính những người thân ruồng bỏ. Họ căm ghét cha con lão chủ cùng các nhân vật phản diện trong phim khi chứng kiến cảnh lão ép các cô gái “bán dâm”, nịnh bợ khách làng chơi, đưa Cảnh vào bẫy để đồ tội giết người... Họ cũng nhận thấy nhân vật My điển hình của một gái làng chơi, lăm mưu nhiều kế, tham lam tiền tài danh vọng ... Cái kết của My, trả giá cho những việc mà nhân vật này đã làm và làm họ hài lòng...

3.3.2.4. *Cảm thông của khán giả với nhân vật phản anh hùng trong phim*

Nhân vật Cảnh trong phim là mẫu *nhân vật phản anh hùng*, cũng là kiểu *nhân vật người hùng bi thảm*. Là cánh tay phải của chủ, anh này thực thi mọi mệnh lệnh của hắn ta, từ mua bán đến tra tấn, trừng phạt các cô gái, giải quyết mọi sự cố xảy ra với Thiên Thai. Ấn tượng ban đầu của khán giả về nhân vật Cảnh là xấu khi năm lần bảy lượt hành hạ Quỳnh. Nhưng dần dần họ biết cảnh đời bi thảm của anh ta. Con chết, vợ bỏ đi theo giai, bản thân cũng suýt bị giết, mang ơn chủ cứu mạng và dùng mạng để trả ơn. Phần lương thiện trong con người nhân vật này dần lộ, từng bước đi đến gần Quỳnh rồi nhận ra những phẩm chất tốt đẹp ở cô, rồi yêu cô, sẵn sàng cứu giúp cô và con trai, cùng cô trốn đi nhưng lại bị lão chủ và My hãm hại.

Các tác giả bộ phim *Quỳnh búp bê* cũng khéo léo sử dụng các thủ pháp tạo nên “lòng trung thành” của khán giả với nhân vật Cảnh. Từ việc nhân vật này luôn kiên định với *tín ngưỡng* của riêng mình là sống đàng hoàng, luôn trung thành báo đáp chủ và khá “ngoan cố” với *tín ngưỡng* ấy. Nhân vật này

cũng chỉ “bật” lại chủ khi Quỳnh bị giam giữ, hay biến anh này thành kẻ thế thân trong vụ giết vợ Vũ... Nhân vật cũng chỉ chọn cách bỏ đi cùng người yêu (Quỳnh), chứ không động thủ trả thù cha con lão chủ. Những điều đó đã thể hiện tố chất *người hùng* của nhân vật... Khán giả cũng không ít lần thấy My quyến rũ nhưng nhân vật vẫn giữ khoảng cách với ả, khiến ả ta càng thêm thù hận Quỳnh và anh này. Yêu Quỳnh, anh này sẵn sàng hy sinh bản thân cứu cô và con trai của cô. Chính tình cảm của nhân vật này đã làm khán giả vừa có cảm tình, vừa ngưỡng mộ anh ta. Cái chết của nhân vật Cảnh ở tập 15 đã tạo ra cảm xúc thương xót với khán giả và diễn viên Doãn Quốc Đam, trong vai Cảnh, trở nên nổi tiếng.

Bên cạnh Cảnh, nhân vật Lan trong phim cũng được xây dựng như một nhân vật *người hùng bi thảm*. Trước tiên, Lan là một “gái điếm”, hành “nghề” vì phải kiếm tiền lo cho gia đình. Khán giả chứng kiến cảnh gia đình cô gọi điện thúc giục cô gửi tiền để anh trai cưới vợ, để bố mẹ chữa bệnh, để em gái đi học... và vì thế, cô phải vay nợ, nịnh nọt ông chủ, bất chấp mọi việc để kiếm tiền. Sự nghiệt ngã của số phận và nỗi đau đớn tận cùng của nhân vật khi muốn hoàn lương nhưng không được chấp nhận vì quá khứ. Và đau đớn nhất lại là những người thân, vì họ mà cô hi sinh, từng sống dựa vào những đồng tiền kiếm trong túi nhục của cô lại vô ơn, ruồng rẫy cô... Nhân vật Lan không phải là đặc biệt trong xã hội Việt Nam đương đại. Khán giả dường như cũng không đồng ý với cách lựa chọn của Lan, làm gái để kiếm tiền, nhưng họ hiểu và thông cảm và thương xót cô, nạn nhân của sự nghèo đói, của những lễ lối hủ tục ở làng quê, của thói trọng nam khinh nữ, sĩ diện hão của người đời. Cái giá cô phải trả cho cuộc sống của mình ở cuối phim là quá đắt. Cả hai nhân vật Cảnh và Lan đều có khiếm khuyết về mặt đạo đức, là kiểu người không mấy được thiện cảm và gần gũi trong đời thực. Nhưng hai nhân vật này lại tạo nên *cấu trúc của sự cảm thông* bền vững và sâu sắc, ghi dấu ấn trong khán giả. Sự cảm thông linh hoạt, năng động, tạo ra những dao động thay đổi cảm xúc của khán

giả với các nhân vật, vui buồn cùng nhân vật, liên kết tình cảm của họ với nhân vật, kết nối họ với các nhân vật và bộ phim.

Các nhân vật trong phim *Quỳnh búp bê* thực sự mang lại cho khán giả các cung bậc cảm xúc khác nhau. *Ngưỡng mộ* Quỳnh khi thấy ý chí kiên định không chịu khuất phục của cô, ba lần bốn bận bỏ trốn dù mỗi lần đều bị tra tấn, bạo hành dã man cũng như sự hy sinh của Cảnh cứu Quỳnh và con cô. *Cảm động* trước tấm lòng chân tình của Lan đối người thân, *phẫn nộ, ác cảm* với sự ngu muội, ích kỷ và vô ơn của họ. Mặc dù các nhân vật Cảnh, Lan, Quỳnh... đều có những mặt đạo đức không phù hợp, nhưng khán giả *chấp nhận, thông cảm và thương xót* cho họ. Dù khán giả ghét My, một cô gái xảo quyệt, ác độc và tàn nhẫn, làm vô số điều xấu, nhưng cũng có những khoảnh khắc người xem lại thấy xót thương. Cô này không có được tình yêu của Cảnh, lại bị người yêu phản bội... và dù có ác cảm với nhân vật này khán giả vẫn cảm nhận được những nỗi khổ, uất ức mà cô phải chịu...

Với những diễn viên có ngoại hình bắt mắt, diễn xuất chân thực, bộ phim *Quỳnh búp bê* thấm đẫm hơi thở cuộc sống, tạo nên sức hút mạnh mẽ của phim. Tuy trong phim có khá nhiều cảnh bạo lực, cảnh nóng được khuyến cáo với những khán giả dưới 18 tuổi, nhưng được các tác giả và diễn viên xử lý vừa độ, hợp lý, tinh tế, nên không gây lố hay tạo cảm giác khiên cưỡng, kéo khán giả gần gũi với từng nhân vật, gợi nên sự cảm thông với số phận của họ. Bộ phim mặc dù nhắm vào tệ nạn xã hội, phản ánh những nguyên nhân và hậu quả của nó, nhưng cũng cho khán giả thấy những mâu thuẫn nổi cộm trong đời sống con người hiện nay, như sự băng hoại đạo đức, mối quan hệ gia đình khán giả vỡ, sự buông lơi của xã hội... Phim còn cho thấy sự quan tâm của xã hội đến giáo dục thế hệ trẻ quan trọng ra sao khi ngoài xã hội đầy rẫy những hiểm nguy luôn rình rập họ. Vì vậy, gia đình, nhà trường, xã hội cần đồng lòng chăm sóc bảo vệ cho trẻ em trưởng thành an toàn và hạnh phúc.

Bộ phim *Quỳnh búp bê* cũng cho khán giả thấy tính nhân văn sâu xa của

câu chuyện. Dẫu trong nghịch cảnh con người vẫn luôn vươn lên và hướng tới một tương lai tốt đẹp hơn. Những mảnh đời bơ vơ, cùng cực dưới đáy xã hội như ôm lấy nhau, sưởi ấm cho nhau trong sự lạnh buốt, băng hoại của nhân gian. Chính lòng vị tha và thấu hiểu tình người của những nhân vật trong phim đã đem lại cho khán giả sự thương xót và ngưỡng mộ, sự thông cảm và thấu hiểu những khía cạnh tích cực trong nhân cách của các nhân vật.

3.3.3. Những tồn tại trong kể chuyện *Bí mật Tam giác vàng* và *Quyền búp bê*

Thành công trong kết nối khán giả hai bộ phim này đã được nghiên cứu sinh phân tích và làm rõ trên cơ sở lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm* và lý thuyết *Kết nối với nhân vật*.

Với nội dung cốt truyện dễ hiểu, sử dụng hợp lý các thủ pháp tạo *độ trễ*, tạo *khoảng trống* so với suy luận và giả thuyết cho khán giả, khơi gợi sự tò mò, sự ngạc nhiên, duy trì mức độ chú ý, đáp ứng kỳ vọng của họ với phim... Các tác giả phim cũng đã sử dụng thủ pháp tạo *sự lặp lại*, nhấn mạnh chủ đề phim, các tuyến nhân vật được xây dựng rõ ràng cùng tạo ra các cấp độ *nhận biết*, *đồng chỉnh* và *trung thành* với nhiều nhân vật diễn ra nhẹ nhàng, tinh tế và hình thành được *cấu trúc cảm thông* với nhân vật. Tuy nhiên, ở hai bộ phim *Bí mật Tam giác vàng* và *Quyền búp bê* vẫn có những tồn tại trong kể chuyện, cần nhìn nhận để rút ra bài học cho sản xuất phim truyện truyền hình, nhằm làm cho loại phim này của nước ta được phát triển hơn. Dưới đây là một vài tồn tại trong các bộ phim trên.

3.3.3.1. Kể chuyện dài dòng, rườm rà, nhiều tình tiết thiếu thuyết phục

Ở bộ phim *Bí mật Tam giác vàng*, cảnh đối đầu giữa hai băng ma túy “Chó điên” và băng Nathavon lặp đi lặp lại nhiều lần tạo sự nhàm chán. Dù đạo diễn muốn nhấn mạnh vào mức độ sự căng thẳng và quyết liệt giữa hai băng đang tranh giành lãnh địa buôn bán ma túy, nhưng thật khó chịu khi chứng kiến liên tục các cảnh phim giống nhau... và một cách tự nhiên, có những câu hỏi của khán giả rằng: “Không có các cảnh giống nhau này phim có sao không? Có bỏ

được không?”. Các tình tiết này với các màn võ thuật kém cỏi, lời thoại thừa, các pha hành động vô lý, giả tạo và không thể tạo được ấn tượng cuộc đấu một mất một còn giữa hai băng buôn bán ma túy.

Một ví dụ khác trong phim cho thấy cách xây dựng tình tiết vụ án đầu độc Xỏm Đi sơ sài, đơn giản. Nhân vật này bị đầu độc quá dễ dàng, đến mức phi lý, trong khi đây là một nhân vật quan trọng cho vụ án, thậm chí phải dùng cả án tử hình để điều tra. Vì sao một tù nhân trại giam lại có thể dễ dàng đầu độc nhân chứng là manh mối duy nhất của vụ án lớn như vậy? Điều này khiến khán giả thấy công an không có nghiệp vụ và cũng mất cảnh giác. Hay trường đoạn cảnh sát bám đuôi mấy kẻ buôn ma túy cũng quá lộ liễu... Vẫn biết *bám đuôi* là một trong những biện pháp nghiệp vụ quan trọng trong điều tra phá án, nhưng trong phim, lại được thể hiện một cách vụng về, khiến khó tin. Quá trình nhân vật Hoàn từng bước tiếp cận đường dây ma túy, chiếm được sự tin tưởng của Chiến “lão Phật gia” cũng không hoàn toàn thuyết phục vì chẳng nhẽ nhân vật Chiến, một tay trùm buôn ma túy, lại dễ lừa đến thế. Và những điều như nói ở trên đã làm giảm độ chân thực và tính thuyết phục của phim.

Mặc dù *Quỳnh búp bê* đã khá chín chu với cốt truyện lôi cuốn, nội dung gây “sốc” và dàn diễn viên có diễn xuất tốt, nhưng phim cũng không tránh khỏi những trường đoạn dài dòng, lan man, nhạt nhòa. Dù tác giả muốn nhấn mạnh sự kiên cường của nhân vật Quỳnh, nhưng cảnh cô trốn rồi bị bắt, bị tra tấn đã man lạp đi lạp lại quá nhiều dễ gây nhàm chán. Nếu tác giả sử dụng các cảnh này với số lượng vừa phải, nhịp điệu nhanh hơn, cô đọng hơn thì sẽ tạo ấn tượng tốt hơn. Các phân đoạn về nhân vật Phong rất ít truyện, chỉ loanh quanh chuyện ra oai, bán lẻ ma túy, ăn chơi trác táng, nạt nộ gái bán hoa, trả thù và bị trả thù... không tạo được một nhân vật có vai trò trong truyện phim khiến khán giả có thể đặt câu hỏi, nhân vật này có để làm gì? Không có thì có ảnh hưởng gì đến truyện phim không?

Trong các tuyến cốt truyện về số phận ba cô gái sau khi nhà hàng đóng

cửa, tuyến nhân vật Lan được thể hiện sinh động và thuyết phục hơn cả với các xung đột liên tục đến cao trào, thuyết phục được khán giả. Tuyến nhân vật Quỳnh có cốt truyện yếu nhất, nhiều chi tiết nhưng dàn trải, không có cao trào. Các mối quan hệ của Quỳnh với Thịnh, với Vũ, với My hay lão bố dượng đều nhạt nhòa, mờ lung. Dù tuyến cốt truyện này có vài “cú vạ”, nhưng các chi tiết không đắt, cùng cách thể hiện đơn giản nên câu chuyện dàn trải, lan man dẫn đến cái kết khiên cưỡng khi Quỳnh bị thương nặng, bố dượng bị xe đâm chết.

3.3.3.2. Xây dựng nhân vật và diễn xuất chưa như mong muốn

Bí mật Tam giác vàng mắc nhược điểm khi có nhiều nhân vật diễn xuất dễ dãi, thiếu chiều sâu. Chẳng hạn như nhân vật Chiến “lão Phật gia”. Là trùm buôn bán ma túy xuyên quốc gia, y hiển nhiên sẽ là kẻ máu lạnh, thâm sâu, từng trải, tàn bạo, không dễ thao túng. Diễn xuất nhân vật Chiến do diễn viên Văn Tùng thể hiện khô cứng, thiếu chiều sâu tâm lý, lúng túng, gượng gạo giống diễn kịch và chưa thực sự nhập vai. Nhân vật “Chó điên” (Cao Minh Đạt) hoàn toàn không phù hợp vai trò tên trùm băng ma túy với kiểu *văn không thông, võ không thạo*, luôn cáu gắt, bốc đồng, mất kiểm soát, la hét đấm đá lung tung để trút giận. Nếu so “Chó điên” với trùm Tудо trong *Biến chất*, khán giả sẽ thấy ngay nhược điểm diễn xuất của diễn viên này khi thể hiện nhân vật “Chó điên”. Nhân vật này giống kẻ cầm đầu băng nhóm bảo kê hay đòi nợ thuê hơn là trùm buôn ma túy. Còn nhân vật Nathavon (Hồng Nhung) là vai diễn gây ấn tượng tốt, nhưng diễn xuất đôi khi thái quá, nếu cô giảm bớt nét thù hận căng cứng thường trực trên khuôn mặt và thể hiện được sự cảm thông với nỗi đau và hận nằm sâu bên trong thì sẽ hiệu quả hơn. Một nhược điểm cần lưu ý đối với phim là cách phát âm lời thoại lơ lớ của người Lào, Thái gây phản cảm và làm giảm giá trị thẩm mỹ, tính chân thực của bộ phim.

Quỳnh búp bê có các diễn viên diễn xuất khá chân thực và sinh động, thể hiện tốt chủ đề, nội dung và cốt truyện. Các nhân vật như Lan (Thanh Hương), My (Thu Quỳnh), Cảnh (Doãn Quốc Đam), lão Cán (Nguyễn Hải) đều diễn

khá tốt, được khán giả ghi nhận. Diễn xuất của Quỳnh (Phương Oanh) nhân vật chính của phim, chỉ đạt yêu cầu chưa đủ sức thuyết phục của nhân vật, chưa làm khán giả hài lòng, nhất là trong những cảnh cần thể hiện chiều sâu tâm lý nhân vật. Nhân vật Thịnh (Hải Anh) là nhân vật khó, có xung đột nội tâm với tính cách rất mạnh mẽ, nhưng thể hiện bên ngoài ôn nhu, bên trong cứng cỏi, dám nghĩ dám làm. Thịnh trong phim là người đàn ông tốt bụng, biết chăm sóc phụ nữ nhưng chắc chắn không phải là người có khí chất, dám vượt qua mọi trở ngại vì người yêu, dù có thể làm mọi điều để bảo vệ cô ta, nhưng hành động diễn của diễn viên này đều lưng chừng, không nóng không lạnh, nhạt nhòa, thiếu sức thuyết phục.

3.3.3.3. Sự thái quá và dễ dãi trong thể hiện tình tiết và cái kết

Trong phim *Quỳnh búp bê*, dường như nhân vật My là ác quỷ hiện hình với đủ sự tàn nhẫn, xảo quyết, cay độc, nghiệt ngã... Nhân vật này sẵn sàng dùng mọi thủ đoạn để hại người, kể cả với người chung sống cùng cô... Đây quả là nhân vật *thái quá*. Trong cuộc sống chắc không thiếu những kẻ như My, nhưng có lẽ cách cư xử và hành động sẽ không phô trương đến thế, làm giảm tính chân thực của nhân vật. Sự *thái quá* cũng được thể hiện trong những bi kịch mà Lan gặp phải khi hoàn lương và khán giả có thể đặt câu hỏi liệu nhân vật này có trong đời thực không?

Bộ phim cũng có nhiều tình tiết dễ dãi, chẳng hạn như My dùng điện thoại của Cảnh để tạo ly gián giữa anh này và Quỳnh dường như hơi khiên cưỡng; hay chuyện Quỳnh từng là “gái” mà vẫn tạo trang mạng; hay chuyện My quen bố dượng Quỳnh dẫn đến Quỳnh gặp để giết y. Tính *lo gic* trong kết cấu câu chuyện nhiều khi lỏng lẻo làm giảm tính thuyết phục của câu chuyện. Việc xử lý cái kết trong *Quỳnh búp bê* cũng tạo sự hụt hẫng, giảm đi sức thuyết phục khi đột nhiên trong cảnh kết Quỳnh đang ở một vùng quê ven biển với con trai thì truyền hình thông báo My đi tù vì buôn bán ma túy, rồi Lan gọi điện thoại cảm ơn Quỳnh và thông báo đã khỏi bệnh... Cách cái kết cụt lủn, thiếu sự dẫn dắt tinh tế giống một

lời thông báo ngắn gọn rằng: Quỳnh và Lan bình an, My phải trả giá cho việc ả làm đã hạn chế tính thuyết phục, cũng như kỳ vọng của khán giả, tạo hụt hẫng cảm xúc của họ.

3.4. Để phim truyện truyền hình Việt Nam gắn kết hơn với khán giả và làm tốt chức năng của mình

Sự phát triển của phim truyện truyền hình Việt Nam trong suốt thời gian qua là bước tiến lớn về mọi mặt trong sáng tác và sản xuất, cũng như cách thức đưa phim đến người xem.

Bắt đầu từ những bộ phim là phim truyện điện ảnh với cấu trúc đơn giản (về cả cốt truyện cùng nhân vật), cách kể tuyến tính, được sản xuất bằng vật liệu, thiết bị truyền hình và phát sóng trên các kênh truyền hình nước ta, giờ đây, phim truyện truyền hình Việt Nam đã tiệm cận phim truyện truyền hình đương đại cả về phương diện sáng tác và sản xuất.

Đã xuất hiện nhiều bộ phim truyện truyền hình với đa cốt truyện, đa nhân vật chính, cách kể phức tạp phản ánh nhiều vấn đề xã hội nước ta, mang nhiều dấu ấn văn hóa của dân tộc Việt. Những bộ phim này đã dần thỏa mãn nhu cầu của khán giả cũng như hoàn thành tốt các nhiệm vụ chính trị của nó. Các bộ phim này đều mang đến cho khán giả những câu chuyện về những con người đang nỗ lực vươn lên để xây dựng một cuộc sống phù hợp với văn hóa, xã hội Việt Nam hiện đại và cả những tình cảm tốt đẹp của người Việt trong khó khăn, trong thiên tai địch họa... Cùng với đó, các phim truyện truyền hình này cũng phản ánh cuộc đấu tranh chống lại những thói hư, tật xấu, những cái ác đang còn tồn tại, cản trở sự tiến bộ xã hội,...

Bên cạnh việc các bộ phim đều tập trung vào một nhóm khán giả mục tiêu cụ thể, thì các nhà làm phim luôn cố gắng để các bộ phim của mình có thể thỏa mãn được thị hiếu, cảm xúc của số đông khán giả truyền hình cả nước và những người làm phim truyện truyền hình đang nỗ lực không ngừng để dòng phim này được phát triển. Để có thể tăng cường sự kết nối với nhiều đối tượng khán

giả khác nhau, làm cho họ yêu phim, nhân vật trong phim để từ đó những điều hay, những con người tốt, lối sống lành mạnh, tình cảm tích cực được phát huy, những người làm phim truyện truyền hình Việt Nam cần phải học hỏi, nghiên cứu trau dồi, làm chủ các lý thuyết kể chuyện phim truyện truyền hình, cùng nhiều lý thuyết điện ảnh, nghệ thuật liên quan khác. Cùng với đó, họ cũng cần hiểu rõ trách nhiệm của mình với tư cách là người phản ánh cuộc sống của đất nước, xã hội và con người Việt bằng nghệ thuật điện ảnh - truyền hình, để phim của mình hay hơn, nhân vật của phim đáng yêu hơn, cũng như phản ánh cuộc sống xã hội trung thực, thú vị và cuốn hút hơn...

Ở nước ta, một mặt, báo chí là phương tiện thông tin thiết yếu đối với đời sống xã hội, là cơ quan ngôn luận của Đảng - Nhà nước, là tổ chức chính trị - xã hội - nghề nghiệp, là diễn đàn của nhân dân. Mặt khác, các đài truyền hình của cả nước từ trung ương đến địa phương đều là cơ quan báo chí và các sản phẩm của các cơ quan này là các sản phẩm báo chí hay mang tính báo chí. Với vai trò và chức năng đó, nhiệm vụ của các cơ quan báo chí là thông tin trung thực, tuyên truyền đường lối, chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước, phản ánh và hướng dẫn dư luận, đấu tranh phòng, chống tiêu cực, đồng thời góp phần bảo vệ và phát huy truyền thống tốt đẹp của dân tộc, xây dựng và bảo vệ Tổ quốc. Và như thế, hẳn nhiên các cơ quan truyền hình, phải làm đúng các chức năng, nhiệm vụ báo chí của mình.

Theo Luật báo chí Việt Nam, năm 2016 [109], để một tác phẩm báo chí, hay có tính báo chí được đưa vào cuộc sống, thì tác phẩm đó phải đáp ứng được chức năng, nhiệm vụ của báo chí (điều 4 – Chức năng, nhiệm vụ và quyền hạn của báo chí). Do đó, các tác phẩm báo chí do các đài truyền hình ở Việt Nam sản xuất, muốn được phát (phổ biến) trên sóng truyền hình, nền tảng số đều phải thỏa mãn được yêu cầu của Luật báo chí, kể cả các bộ phim truyện truyền hình.

Theo Luật điện ảnh Việt Nam, năm 2022 [110], các tác phẩm điện ảnh, hay phim truyện truyền hình sẽ bị nghiêm cấm, nếu vi phạm điều 9 (Những nội

dung và hành vi bị nghiêm cấm trong hoạt động điện ảnh). Vì thế, các tác phẩm phim truyện truyền hình Việt Nam, đương nhiên phải tuân thủ theo những quy định trên. Trình bày nội dung này, để thấy phim truyện truyền hình Việt Nam, do các đài truyền hình của ta sản xuất (trong đó có cả của VTV) là tác phẩm nghệ thuật, mang tính báo chí, nên phải đáp ứng được yêu cầu của luật điện ảnh. Tức là ở đây, một bộ phim truyện truyền hình Việt Nam, bên cạnh là một sản phẩm nghệ thuật, thì nó phải mang tính chất của một sản phẩm báo chí. Cụ thể, nó phải đáp ứng được các yêu cầu: “Tuyên truyền, phổ biến, góp phần xây dựng và bảo vệ đường lối, chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước, thành tựu của đất nước và thế giới theo tôn chỉ, mục đích của cơ quan báo chí; góp phần ổn định chính trị, phát triển kinh tế - xã hội, *nâng cao dân trí, đáp ứng nhu cầu văn hóa lành mạnh của Nhân dân, bảo vệ và phát huy truyền thống tốt đẹp của dân tộc, xây dựng và phát huy dân chủ xã hội chủ nghĩa, tăng cường khối đại đoàn kết toàn dân tộc, xây dựng và bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa*” (điều 4, khoản b, Luật Báo chí 2016); “Phát hiện, nêu gương người tốt, việc tốt, nhân tố mới, điển hình tiên tiến; *đấu tranh phòng, chống các hành vi vi phạm pháp luật và các hiện tượng tiêu cực trong xã hội*” (điều 4, khoản d) [109]; “Không được kích động bạo lực, hành vi tội ác bằng việc thể hiện chi tiết cách thức thực hiện, hình ảnh, âm thanh, lời thoại, cảnh đánh đập, tra tấn, giết người dã man, tàn bạo và những hành vi khác xúc phạm đến nhân phẩm con người, *trừ trường hợp thể hiện các nội dung đó để phê phán, tố cáo, lên án tội ác, đề cao chính nghĩa, tôn vinh giá trị truyền thống, văn hóa;*” (điều 9, khoản h) [110].

Từ đó, có thể thấy, các bộ phim truyện truyền hình Việt Nam muốn được cấp phép phát sóng, phổ biến rộng rãi đến người xem, các bộ phim đó phải có tính tư tưởng tốt và mang tính nhân văn, đáp ứng được yêu cầu tuyên truyền, chuyển tải thông điệp tích cực tới người xem. Hai bộ phim *Quyên búp bê* và *Bí mật Tam giác vàng* được phát sóng trên nền tảng của truyền hình Việt Nam là

do đã đáp ứng được các yêu cầu trên, dù trong phim có những chi tiết nhạy cảm, nhưng về tổng thể đã thể hiện được tính tích cực của nội dung, chủ đề và thông điệp.

Tiểu kết chương

Các tác giả của các bộ phim truyện truyền hình được phân tích ở chương này đã sử dụng nhiều thủ pháp kể chuyện như tạo *khoảng trống*, *độ trễ*, *sự lặp lại* để thao túng các giả thuyết và suy luận khán giả, khơi gợi sự tò mò, gây sự ngạc nhiên, đáp ứng kỳ vọng của khán giả. Chẳng hạn như kiểu lặp đi lặp lại kiểu cốt truyện *có rồi lại mất*, trong 5 mùa phim của *Biến chất*. Hay kiểu suy đoán nhân vật - nghi phạm trong điều tra phá án của *Truy tìm chứng cứ*. Hoặc kiểu cốt truyện kép lồng nhau tạo sự bí ẩn trong *Trần Tình Lệnh*.

Dù các bộ phim đều có đa các tuyến nhân vật chính phụ khác nhau, khán giả nhận biết rõ ràng đặc điểm, cá tính, phong cách từng nhân vật, không những dễ dàng phân biệt vai trò của từng người trong câu chuyện kể mà còn có sự kết nối chặt chẽ về không gian và thời gian, có sự đồng cảm với các nhân vật phim, thể hiện lòng trung thành của họ đối với các nhân vật thông qua đánh giá đạo đức nhân vật và sự yêu thích/ không yêu thích nhân vật đó.

Xuất hiện các khuôn mẫu nhân vật *phản anh hùng* hay cũng gọi là *người hùng bi thảm* được khán giả ghi nhận, cảm thông, thậm chí yêu thích. Các nhân vật này bộc lộ những mặt giấu kín bên trong mỗi con người như sự phá cách, sự khoáng đạt, sự mong ước vi phạm các luật lệ, qui định, những nhược điểm luôn phải giấu kín... Trong *Biến chất*, các nhân vật như Walter White, Gus Fring, Hank, Jesse đều mang dấu ấn nhân vật phản anh hùng. *Truy tìm chứng cứ* có những nhân vật phản anh hùng “nhân cách kép” vừa là sát nhân, vừa là nạn nhân gọi lên lòng trắc ẩn của chúng khán giả (mùa 2). *Trần Tình Lệnh* có Kim Quang Dao, Tiết Dương...

Ở phim Việt nam, *Bí mật Tam giác vàng* có các nhân vật như Nathavon, Bá; *Quyền búp bê* có các nhân vật như Cảnh và Lan là các nhân vật *phản anh*

hùng. Cảm xúc khán giả với các nhân vật phản anh hùng này mang tính lưỡng đê: vừa ghét vừa thương. Các chiến lược xây dựng khuôn mẫu nhân vật phản anh hùng như tính cách ngoan cường, kiên trì với mục tiêu, biết yêu thương gia đình, có tín ngưỡng riêng, là nạn nhân của hoàn cảnh... được thể hiện rất hiệu quả trong các bộ phim, duy trì mối quan tâm cũng như tạo sự kết nối chặt chẽ với khán giả.

Những phản hồi cảm xúc mà các nhân vật phim mang đến cho khán giả ấn tượng, thông qua những số phận của các nhân vật trong phim, những thông điệp các bộ phim gửi gắm, đồng thời chúng cũng mang lại cho khán giả những tình cảm chân thành, giản dị mà họ luôn hướng tới: tình bạn, tình yêu, tình cảm gia đình, tình thương, sự trung thực, sự hy sinh, lòng biết ơn, sự can đảm, v.v...

Các bộ phim truyện truyền hình Việt Nam với cách kể chuyện phức tạp, đa cốt truyện, đa nhân vật ngày một phát triển mạnh mẽ theo kịp thời đại. Bên cạnh những ưu điểm như sử dụng linh hoạt và hiệu quả các công cụ cốt truyện; tạo được những cú vẩy kịch tính gây sốc cho khán giả; các cốt truyện tuyến tính dễ hiểu; các nhân vật gắn kết chặt chẽ với khán giả với các xung đột và hành động giải quyết xung đột hợp lý... vẫn tồn tại một số nhược điểm như còn lan man, dài dòng, chỗ thừa, chỗ thiếu; các tình tiết đôi khi thái quá, đôi khi sơ sài, phi *logic* gây phản cảm; diễn xuất một số nhân vật còn khô cứng, chưa thể hiện tốt nội tâm...

Ngoài việc sáng tác, sử dụng nghệ thuật kể chuyện để làm phim hấp dẫn thu hút khán giả, người sáng tạo phim truyện truyền hình Việt Nam phải chú trọng đưa vào phim các thông điệp tích cực, định hướng tuyên truyền đến khán giả những yếu tố văn hóa dân tộc hay những nét đẹp trong ứng xử của người Việt cùng những chủ trương, chính sách của Đảng và Nhà nước. Tuyệt đối thực hiện đúng Luật báo chí và Luật điện ảnh Việt Nam.

Hy vọng trong tương lai, khán giả Việt Nam sẽ chứng kiến sự phát triển của kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình cả về nội dung và hình thức,

mang lại cho họ những câu chuyện phản thực, tốt đẹp của cuộc sống, của con người trong xã hội hiện tại và hiện đại.

Cũng hy vọng, phim truyện truyền hình Việt Nam gắn kết được với khán giả nhiều hơn.

KẾT LUẬN

1. Trên cơ sở các lý thuyết kể chuyện như *lý thuyết kể chuyện điện ảnh*, *lý thuyết cốt truyện* và *nhân vật*, cùng các *lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm*, *lý thuyết kết nối nhân vật với khán giả*... và các phân tích các lý thuyết trên trong các bộ phim truyện truyền hình như đã trình bày, kết quả nghiên cứu khẳng định: *phim truyện truyền hình sử dụng cách kể phức tạp của phim truyện điện ảnh*. Với cách kể phức tạp sử dụng linh hoạt kiểu cốt truyện, các cốt truyện chính phụ đan xen xoắn xuýt vào nhau cũng như các công cụ cốt truyện, kể chuyện phim truyện truyền hình đã tạo ra được nhiều tuyến truyện với nhiều nhân vật để lôi cuốn khán giả.

2. Về phương diện lý thuyết có thể kết luận: *Kể chuyện phim truyện truyền hình đương đại là kể chuyện phức tạp*, với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật đan xen...

3. Phân tích cách xây dựng cốt truyện, nhân vật và sử dụng các thành phần này trong kể chuyện các bộ phim *Biến chất* (Mỹ), *Truy tìm chứng cứ* (Anh), *Trần Tình Lệnh* (Trung quốc) cùng hai bộ phim truyện truyền hình Việt Nam là *Bí mật tam giác vàng* và *Quỳnh búp bê*, nghiên cứu có thể khẳng định, về thực tiễn *kể chuyện phim truyện truyền hình đương đại là kể chuyện phức tạp*.

4. Qua cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình, có thể thấy:

- Cốt truyện của các bộ phim được triển khai theo nhiều cách khác nhau, như tuyến tính linh hoạt nhiều mạch cạnh tranh (*Biến chất*), nhiều mạch phân tán (*Truy tìm chứng cứ*); bắt đầu từ giữa và truyện trong truyện (*Trần Tình Lệnh*); tuyến tính song song (*Bí mật Tam giác vàng*); tuyến tính phân đôi thời gian – không gian (*Quỳnh búp bê*). Cách kể chuyện có mạch cốt truyện triển khai rất đa dạng. Chẳng hạn phim *Biến chất* có mạch kể thúc đẩy bởi nhân vật trong toàn bộ loạt phim, tuy nhiên trong từng mùa hay trong từng cốt truyện phụ, mạch truyện phim lại bị thúc đẩy bởi cốt truyện; các phim *Truy tìm chứng cứ*, *Trần Tình Lệnh*, *Bí mật Tam giác*

vàng đi theo mạch truyện *thúc đẩy bởi cốt truyện* còn *Quỳnh búp bê* thiên về mạch truyện *thúc đẩy bởi cả cả cốt truyện lẫn nhân vật*.

- Cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình sử dụng linh hoạt và hiệu quả đa dạng *công cụ cốt truyện* như công cụ cốt truyện kinh điển của Aristotle, tình huống ngoài dự kiến (*Deus Ex Machina - Cứu tinh*), tình tiết dự phòng (*Plot Voucher*), tình huống mập mờ (*Cliffhanger*), đánh lạc hướng (*Red Herring*), người kể chuyện không đáng tin (*Unreliable narrator*), cốt truyện vặn (*Plot Twist*)... để kích thích sự ngạc nhiên, sự tò mò, sự hồi hộp, gây sốc cho khán giả với những màn kịch tính đỉnh cao.

- Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình sở hữu *đa nhân vật chính phụ đan xen với nhiều kiểu xung đột khác nhau* thúc đẩy cốt truyện triển khai: các nhân vật đấu tranh với bản thân (xung đột bên trong), cạnh tranh với nhau, với các trở ngại đi đến mục tiêu cuối cùng (xung đột bên ngoài). Nhân vật là tác nhân thúc đẩy cốt truyện phát triển, dựa vào các mâu thuẫn và xung đột tạo các nút thắt, giải quyết các nút thắt từ đó đẩy câu chuyện tiến lên. Cách triển khai xung đột nhân vật trong suốt năm mùa phim *Biến chất* đi theo sơ đồ của Todorov: trạng thái cân bằng – mất cân bằng – tìm lại trạng thái cân bằng- trạng thái cân bằng mới đẩy kịch tính lên đỉnh điểm ở mùa cuối với cái chết của nhân vật chính. *Truy tìm chứng cứ* chủ yếu thể hiện xung đột nội tâm của các nhân vật – nghi phạm khi vụ án giết người được khơi lại. *Trần Tình Lệnh* thể hiện sự xung đột giữa cái thiện và cái ác trong hàng loạt cặp đôi nhân vật xoay quanh năm gia tộc hùng mạnh tranh quyền đoạt lợi với nhau. *Bí mật Tam giác vàng* mô tả xung đột giữa hai tuyến nhân vật chính - tà song song, tồn tại trong trận chiến cam go chống lại những kẻ buôn bán ma túy xuyên quốc gia của các cảnh sát Việt Nam. *Quỳnh búp bê* phản ánh nỗi đau, sự giằng xé nội tâm của các cô gái bán hoa muốn hoàn lương và đoạn đường chông gai của họ

- Yếu tố vô cùng quan trọng trong việc kết nối khán giả với tác phẩm phim

truyện truyền hình chính là *sự hiểu* bộ phim. Thông qua các thủ pháp như tạo độ trễ, khoảng trống hay sự lặp lại, cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình đã thành công trong việc kích thích các lược đồ tư duy, các khung nhận thức, khuôn mẫu trong trí óc khán giả nhằm thao túng suy luận và giả thuyết của họ, khơi gợi sự tò mò, gây sự ngạc nhiên, đáp ứng kỳ vọng của họ. Bộ phim *Biến chất* với cốt chuyện tuyến tính *có rồi lại mất* lặp đi lặp lại trong suốt năm mùa phim mỗi lần đẩy xung đột lên đỉnh cao hơn. Cách suy đoán nhân vật- nghi phạm điển hình trong điều tra các vụ án của *Truy tìm chứng cứ*; *Trần Tình Lệnh* với kết cấu cốt truyện kép một ẩn một hiện lồng ghép với nhau tạo nên sự bí ẩn xuyên suốt. Các phim *Bí mật Tam giác vàng* và *Quyền búp bê* của Việt Nam, đã có những bước đi ban đầu sử dụng các thủ pháp trên tác động vào tư duy và suy luận người xem mặc dù còn ở mức độ đơn giản.

- Cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình kết nối với người xem qua ba cấp độ *sự nhận dạng* (nhận biết các nhân vật phim và tái nhận biết họ trong kể chuyện), *sự đồng chỉnh* (tiếp cận với cảm xúc, kiến thức và hành động các nhân vật, gắn kết không gian - thời gian với họ), *sự trung thành* (đánh giá đạo đức các nhân vật theo thang đo sẵn có, thể hiện thiện cảm/ ác cảm với nhân vật). Kết hợp cả ba cấp độ này tạo nên *cấu trúc cảm thông* thúc đẩy đa dạng phản hồi cảm xúc khán giả. Người xem nhận biết từng nhân vật phim (chứng kiến một Walter White trong *Biến chất*: từ một giáo viên nghèo lương thiện dần trở thành trùm chế ma túy đá “Heisenberg” tàn bạo); thông cảm với những nhân vật – nghi phạm cũng là nạn nhân của lạm dụng trẻ em trong *Truy tìm chứng cứ* (mùa 2); ngưỡng mộ và cảm phục tình bạn trung thành và chân thực của Ngụy Vô Tiện và Lam Vong Cơ trong *Trần Tình Lệnh*; khâm phục sự gan dạ và can đảm của những chiến sĩ cảnh sát phòng chống ma túy Việt Nam như trung úy Hoàn, thượng tá Vinh trong *Bí mật Tam giác vàng*; thương xót cho phận đời mong manh và đau khổ của Quỳnh

“búp bê”, Lan “cave” và My “sói” trong *Quyền Búp bê*. Khi nhận biết rõ ràng đặc điểm, cá tính, phong cách từng nhân vật, phân biệt vai trò của từng người trong câu chuyện kể với sự kết nối chặt chẽ về không gian và thời gian, người xem thể hiện sự đồng cảm và cảm thông với các nhân vật, trung thành với các nhân vật từ đó thể hiện thiện cảm hay ác cảm với nhân vật.

- Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình đương đại còn có đặc điểm khá quan trọng, là sự xuất hiện các *nhân vật phản anh hùng* độc đáo với sức hút mạnh mẽ, tạo sự đồng cảm, thấu cảm, duy trì lòng trung thành của khán giả với đa dạng phản hồi cảm xúc. Các khuôn mẫu nhân vật phản anh hùng kiểu này được người xem ghi nhận, cảm thông, thậm chí yêu thích vì họ bộc lộ những mặt giấu kín như sự phá cách, sự khoáng đạt, sự mong ước vi phạm các luật lệ, qui định, những nhược điểm luôn phải giấu kín v.v... ở bên trong mỗi con người. Ví dụ như Walter White, Gus Fring, Hank, Jesse trong *Biến chất*; Sara, Colin và Marion trong *Truy tìm chứng cứ* (mùa 2); Kim Quang Dao, Tiết Dương trong *Trần Tình Lệnh*; Nathavon và đại úy Bá trong *Bí mật Tam giác vàng*; Cảnh và Lan trong *Quyền búp bê*. Cảm xúc người xem với các nhân vật phản anh hùng mang tính lưỡng đê: vừa ghét vừa thương được các nhà sản xuất phim khéo léo xây dựng với các chiến lược cụ thể như tạo khuôn mẫu nhân vật phản anh hùng có tính cách ngoan cường, kiên trì với mục tiêu, biết yêu thương gia đình, có tín ngưỡng riêng, là nạn nhân của hoàn cảnh... nhằm duy trì mối quan tâm người xem, tạo sự kết nối chặt chẽ với tác phẩm, từ đó tạo ra những phản hồi cảm xúc thực sự sâu sắc và ấn tượng cho người xem thông qua những số phận các nhân vật trong phim, những thông điệp mà các bộ phim gửi gắm, khơi dậy trong họ những tình cảm chân thành, giản dị: tình bạn, tình yêu, tình cảm gia đình, tình thương, sự trung thực, sự hy sinh, lòng biết ơn, sự can đảm, v.v... đồng thời mang lại những bài học giá trị về nhân cách và đạo đức, về thiện ác, về lòng tin và sự công bằng xã hội.

- Phim truyện truyền hình Việt Nam đã có những bước phát triển mạnh mẽ đồng hành cùng trào lưu phát triển của phim truyện bộ toàn cầu. Những bộ phim truyền hình Việt với *cách kể chuyện phức tạp*, có đa cốt truyện, đa nhân vật đan xen, với kiểu cốt truyện tuyến tính dễ hiểu, với các xung đột nhân vật và hành động giải quyết xung đột hợp lý, sử dụng linh hoạt và hiệu quả các công cụ cốt truyện, tạo được những cú vặn kịch tính gây sốc cho khán giả... đã từng bước lôi cuốn khán giả Việt. Mặc dù vậy, vẫn tồn tại một số nhược điểm trong cách kể chuyện phim truyện truyền hình Việt Nam như kể chuyện còn lan man, dài dòng, chỗ thừa, chỗ thiếu; các tình tiết đôi khi thái quá, đôi khi sơ sài và phi logic gây phản cảm; diễn xuất một số nhân vật còn khô cứng, thể hiện nội tâm chưa tốt; thiên về thể hiện xung đột nhân vật với bên ngoài mà chưa có bước đột phá trong thể hiện xung đột nội tâm nhân vật, kết nối nhân vật với người xem còn mơ hồ, lỏng lẻo...

5. Từ kết quả nghiên cứu, có thể tiếp tục khảo sát tác động của hình thức kể chuyện phức tạp đến hành vi thảo luận và sáng tạo nội dung của cộng đồng người hâm mộ (fandom) trên mạng xã hội tại Việt Nam. Mong rằng, trong tương lai phim truyện truyền hình nước ta sẽ được nâng cao hơn chất lượng cả về nội dung và hình thức, mang lại cho người xem những câu chuyện hay, những nhân vật độc đáo, ấn tượng và những luồng gió tươi mới, phản ánh chân thực cuộc sống hiện đại của đất nước, con người Việt Nam. Và khán giả nhà gần kết hơn với phim truyện truyền hình Việt Nam.

6. Có khẳng định, các kết luận trên được rút ra từ việc sử dụng “Khung phân tích Cốt truyện - Nhân vật - Cấu trúc kể chuyện” đã đề xuất ở chương 1. Các kết luận đã cho thấy khung lý thuyết trên như một “sợi chỉ đỏ” xuyên suốt, kết nối các lý thuyết trong chương 1, phân tích các cách (kiểu) kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình trong chương 2 và cơ sở để kết nối khán giả với các bộ phim truyện truyền hình cùng các nhân vật trong phim. Nó đã làm cho việc vận dụng lý

thuyết và phân tích trong các nghiên cứu trường hợp (case study) trở nên nhất quán cũng như rõ ràng hơn.

7. Kết quả nghiên cứu đã góp phần: (1) Hệ thống hóa và kiểm chứng lý thuyết kể chuyện phức tạp trong bối cảnh truyền hình Việt Nam; (2) Phân tích cơ chế kết nối cảm xúc - nhận thức của khán giả - một khía cạnh còn ít được đề cập trong nghiên cứu trong nước; (3) Cung cấp đánh giá thực tiễn có căn cứ cho các nhà làm phim Việt.

8. Từ kết quả nghiên cứu, có thể tiếp tục khảo sát tác động của hình thức kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình đến hành vi thảo luận và sáng tạo nội dung của cộng đồng người hâm mộ (fandom) trên mạng xã hội tại Việt Nam.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

I. Tài liệu tiếng Việt

1. **Brodwell** David và **Thompson** Kristin, *Lịch sử điện ảnh: Dẫn luận*, tập 1, NXB. Đại học Quốc gia Hà nội, 2007, H.
2. **Brodwell** David và **Thompson** Kristin, *Lịch sử điện ảnh: Dẫn luận*, tập 2, NXB. Đại học Quốc gia Hà nội, 2007, H.
3. **Brodwell** David và **Thompson** Kristin, *Nghệ thuật điện ảnh: Dẫn luận*, NXB. Giáo dục, 2008, H.
4. Cao Kim **Lan**, *Tác giả hàm ẩn trong tu từ học tiểu thuyết*, NXB. Văn học, 2015, H.
5. Cao Kim **Lan**, *Ma thuật của truyện kể: Tự sự học và những diễn giải văn học Việt Nam hiện đại*, NXB. Khoa học xã hội, 2019, H.
6. Phương **Lựu** (Chủ biên), *Lý luận văn học*, tập 1, Chương 10: *Bạn đọc, chủ thể tiếp nhận văn học* và Chương 11: *Quá trình tiếp nhận*, NXB. Đại học sư phạm, 2022, H.
7. Phương **Lựu** (Chủ biên), *Lý luận văn học*, tập 2, Chương 3: *Thế giới nghệ thuật, sự kiện, cốt truyện và kể chuyện* và Chương 4: *Nhân vật văn học*, trong sách, NXB. Đại học sư phạm, 2022, H.
8. Phạm Hoàng **Mai**, *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney*, LATS., Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội, 2021.
9. **Skazki** Morfologija và **Volshevnoi** Istoritsekie Korn, *Tuyển tập V.IA. Propp*, (Chu Xuân Diên, Đỗ Đức Thịnh, Đỗ Lai Thúy... dịch), NXB. Văn hóa dân tộc, (2003), H.
10. Trần Đình **Sử** (Chủ biên), *Tự sự học - Lý thuyết và ứng dụng*, NXB. Giáo dục, 2017, H.
11. Tất **Thắng**, *Lý luận kịch*, NXB. Sân khấu, 2006, H.
12. Đoàn Minh **Tuấn**, *Những vấn đề lý luận kịch bản phim*, NXB. Văn hóa -

Thông tin và Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội, 2008, H.

II. Tài liệu tiếng nước ngoài

13. **Abbott** H. Porter, *The Cambridge Introduction to Narrative* (*Cambridge giới thiệu về kể chuyện*), 2nd edition, Cambridge Uni. Press, 2008, Eng.
14. **Bluestone** Georges, *Novel into film* (*Từ tiểu thuyết đến phim*), Uni. of California Press, Berkely and Los Angeles, USA, 1957, pg. 1.
15. **Booker** Christopher, *Seven Basic Plot: Why We Tell Stories* (*Bảy cốt truyện cơ bản: Tại sao chúng ta kể chuyện*), Continuum International Publishing Group, 2006, USA.
16. **Bordwell** David, *Narration in the Fiction Film* (*Kể chuyện trong phim truyện*), Uni. Wisconsin Press, 1985, USA.
17. **Bordwell** David, *Poetics of Cinema* (*Thi pháp điện ảnh*), New York and London, Routledge, 2008, USA.
18. **Bordwell** David, *Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures* (*Điện ảnh Hollywood kinh điển: Nguyên tắc và quy trình kể chuyện*) in trong *Narrative, Aparatus, Ideology: A film Theory Reader* (*Cách kể chuyện, phương tiện, ý tưởng: Lý thuyết khán giả*), Ed. Philip Rosen, New York: Columbia Uni. Press, 1986, pg. 17-34, USA.
19. **Buckland** Warren Ed., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (*Phim giải đố: Cách kể chuyện phức tạp trong phim điện ảnh đương đại*), John Wiley & Sons Press, 2009, USA.
20. **Brook** Peter, *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative* (*Hiểu về cốt truyện: Thiết kế và ý định kể chuyện*), Harvard Uni. Press, 1992, USA.
21. **Cameron** Allan, *Modular Narratives in Contemporary Cinema* (*Kể chuyện từng phần riêng trong phim đương đại*), Palgrave Macmilan, 2008, USA.
22. **Campbell** Joseph, *The Hero with a Thousand Face* (*Người hùng với ngàn khuôn mặt*), Pantheon, 1961, USA.

23. **Carroll** Noël, *Film, Emotion, and Genre (Phim, cảm xúc và thể loại)*, in *Passionate Views: Film, Cognition (Cái nhìn đam mê: Phim, nhận thức)*, Eds. by Carl R. Plantinga and Greg M. Smith. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1999, pg. 21–47, USA.
24. **Carroll** Noël, *Sympathy for the Devil (Sự cảm thông với quỷ dữ)* in *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am (Sopranos và triết học: Tôi giết vì thế tôi tồn tại)*, Eds. by Richard Greene and Peter Vernezze, (Illinois: Open Court, 2004), pg. 121-136, USA.
25. **Chatman** Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film (Câu chuyện và Diễn ngôn: Cấu trúc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim)*, Ithaca, N.Y. Cornell University Press, 1980, USA.
26. **Chatman** Seymour, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film (Đến với những thuật ngữ: Nguyên tắc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim)*, Cornell University Press, 1990, USA.
27. **Cohen** Jonathan, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters (Định nghĩa nhận dạng: Một góc nhìn lý thuyết về sự nhận dạng của người xem với các nhân vật truyền thông)*, Journal of Mass Communication & Society, 2001.
28. **Dancyger** Ken & **Rush** Jeff, *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules (Những lựa chọn viết kịch bản: Phá vỡ thành công các qui định)*. Chương 10: *Working with the Genre II : The Melodrama and The Thriller (Làm việc với thể loại phim chính kịch (tâm lý xã hội) và phim giật gân)*, Focal Press, 2013, USA.
29. **Dusi** Nicola M., *Seriality, Repetition and Innovation in Breaking Bad's Recaps and Teasers (Tính dài kỳ, lặp lại và đổi mới trong các đoạn giới thiệu đầu phim Biến chất)*, Cinergie, e le altre cinema el arti; Art and media Files; Cinergie Uscita N10; november, 2016, pg. 136-147, USA.

30. **Eder** Jens, **Fotis** Jannidis and **Ralf** Schneider eds, *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Revisionen 3 (*Nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu được các hình tượng trong văn học, phim ảnh và các loại truyền thông khác*. Hiệu đính lần 3), Berlin, Walter de Gruyter, 2010, Ger.
31. **Ellis** John, *Visible Fictions: Cinema, Television, Video* (*Những sản phẩm nghe nhìn hư cấu: Điện ảnh, Truyền hình, Video*), 2nd Edition, Routledge, 2002, USA.
32. **Garcia** Alberto N., *Emotion in Contemporary TV series* (*Cảm xúc trong phim truyền hình đương đại*); Uni. of Navarra, Palgrave Macmillan, 2016,
33. **García** Alberto N., *Moral Emotions, Antiheroes and the Limits of Allegiance* (*Cảm xúc đạo đức, nhân vật phản người hùng và giới hạn của lòng trung thành*), in *Emotion in Contemporary TV series* (*Cảm xúc trong phim truyền hình dài tập đương đại*), Eds. by Alberto N. García, Palgrave Macmilland, 2016, pg. 52-70, USA.
34. **Gaut** Berys, *Identification and Emotion in Narrative Film* (*Sự nhận dạng và cảm xúc trong kể chuyện phim*) in *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, Carl R. Plantinga, Plantinga, Carl R. Plantinga, Greg M. Smith Eds, Johns Hopkins University Press, 1999, Pg. 201-216, USA.
35. **Gorton** Kristyn, *Media Audiences: Television, Meaning and Emotion* (*Đối tượng truyền thông: Truyền hình, ý nghĩa và cảm xúc*), Edinburgh University Press, 2009, Eng.
36. **Harold** James, *Mixed Feelings: Conflicts in Emotional Responses to Film* (*Cảm xúc pha trộn: Những mâu thuẫn trong phản hồi cảm xúc với phim*), *Midwest Studies in Philosophy* XXXIV, (2010), p. 278-292,

37. **Herman** David, Phelan James, Rabinowitz Peter J., Richardson Brian and Warhol Robyn, *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates* (*Lý thuyết kể chuyện: Các khái niệm cốt lõi và các cuộc tranh luận quan trọng*), The Ohio State University Press, Columbus, 2012, USA.
38. **Hogan** Patrick Colm, *Characters and Their Plot* (*Các nhân vật và những cốt truyện của chúng*), in *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media. Revisionen 3* (*Nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu được các hình tượng trong văn học, phim và các sản phẩm truyền thông đa phương tiện khác. Hiệu đính lần 3*), Eds by Eder Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider, Berlin, Walter de Gruyter, 2010, Ger.
40. **Johnson** Steven, *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter* (*Mọi điều xấu là tốt cho bạn: Làm cách nào văn hóa đại chúng hiện nay thực sự làm ta trở nên thông minh*); Riverhead Books, New York, USA., 2005.
41. **Keen** Suzanne, *A Theory of Narrative Empathy* (*Lý thuyết về sự đồng cảm trong kể chuyện*), *Narrative*, Vol. 14, No. 3 (October 2006), The Ohio State University, USA., 2006, pg. 207-236.
42. **Kiosses** Spyros, *Plot theory and Creative Writing: Manipulating reader's desire and expectation* (*Lý thuyết cốt truyện và sáng tác kịch bản: Thao túng kỳ vọng và mong muốn của người xem*); *International Journal of Education and Social Science Research*; Volume 4, N^o 04 July-August, Department of Greek Philology, Democritus University of Thrace, 2021, Greece.
43. **López Pérez** and **Jesús María Ortiz**, *Multi - plot Structure in Television Serials*

- (*Cấu trúc nhiều cốt truyện trong phim truyền hình dài tập*), in *Cognition, Emotion, and Aesthetics in Contemporary Serial Television (Nhận thức, cảm xúc và thẩm mỹ trong phim truyền hình nhiều tập đương đại)*, Routledge Advances in Television Studies, 1st. Edition, Eds. Nannicelli and Héctor J. Pérez, 2021, USA.
44. **Meng** Yantong, *Intercultural Communication of “The Untamed” Overseas (Giao tiếp liên văn hóa của phim “Trần tình lệnh” ở nước ngoài)*, The Thesis School of Languages, Nanjing Normal University of Special Education, Nan Jing, 210038, China Corresponding author’s Email: 2568730403@qq.com, Published in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 594, pp. 772-776.
45. **Metz** Christian, *Film Language: A Semiotics of the Cinema (Ngôn ngữ điện ảnh: Ký hiệu học của điện ảnh)*, Chicago Uni. Press, 1974, USA. (44)
46. **Michael L. Kent**, *The power of storytelling in public relations: Introducing the 20 master plots (Sức mạnh của kể chuyện trong quan hệ công chúng: Giới thiệu 20 kiểu cốt truyện chính)*, In *Public Relations Review* 41 (2015), 480–489; College of Communication and Information, Uni. of Tennessee, Knoxville, USA.
47. **Mittell** Jason, *Narrative Complexity in Contemporary American Television (Kể chuyện phức tạp trong phim truyền hình đương đại Mỹ)*, in *The Velvet Light Trap*, Uni. of Texas Press, Number 58, Fall 2006, pg. 29-40, USA.
48. **Mittell** Jason, *Film and Television Narrative (Kể chuyện trong điện ảnh và truyền hình)*, In book *The Cambridge Companion to Narrative*, Ed. by David Herman, “Story, plot, and narration”. UP, 39–51, New York, Cambridge University Press, 2007, pg. 156-171, USA.
49. **Mittell** Jason, *Television and American Culture (Truyền hình và Văn hóa*

- Mỹ), Oxford University Press, USA, 2010, pg. 227.
50. **Mittell** Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (Truyện hình phức hợp: Thi pháp kể chuyện truyền hình đương đại), New York University Press, 2015, USA.
51. **Phelan** James, *Reading People, Reading Plot: Character Progression and The Interpretation of Narrative* (Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Tiến triển của nhân vật và diễn giải câu chuyện), Uni. of Chicago Press, 1989, USA.
52. **Phelan** James and **Rabinowitz** Peter J. eds, *A Companion to Narrative Theory* (Đồng hành cùng lý thuyết kể chuyện), Blackwell Publisher, 2005, USA.
53. **Plantinga** Carl, *I Followed the Rules, and they all Loved You More: Moral Judgment and Attitudes Toward Fictional Characters in Film* (Tôi theo qui định và tất cả họ yêu anh hơn: Đánh giá đạo đức và ứng xử đối với các nhân vật hư cấu trong phim), Midwest Studies in Philosophy Journal article, 34.1 (2010): 34–51.
54. **Richardson** Brian, *Narrative Dynamics: Essay on Time, Plot, Closure, and Frames* (Động lực kể chuyện: Thời gian, Cốt truyện, Cái kết và Khung kể chuyện), The Ohio State University Press, 2002, USA.
55. **Richards** Rashna Wadia, *Cinematic TV: Serial Drama Goes to The Movie* (Truyện hình điện ảnh: Các phim truyền hình dài tập đến với điện ảnh), Oxford, University, Press, 2021, Eng.
56. **Scholes** Robert, **Phelan** James and **Kellogg** Robert, *The Nature of Narrative: Revised and Expanded* (Bản chất của trần thuật: Bổ sung và mở rộng), Oxford University Press, 2006, Eng.
57. **Smith** Murray, *Engaging Characters* (Kết nối nhân vật), in *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature*,

- Film, and Other Media*. Revisionen 3 (*Nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu được các hình tượng trong văn học, phim ảnh và các loại truyền thông đa phương tiện khác*. Hiệu đính lần 3), Eds by Eder, Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider, Berlin: Walter de Gruyter, 2010. Pg 222-258, Ger.
58. **Smith** Murray, *Just What Is It That Makes Tony Soprano Such an Appealing, Attractive Murderer? (Làm thế nào để nhân vật Soprano trở thành kẻ sát nhân quyến rũ và lôi cuốn vậy?)*, in *Ethics at the Cinema*, Eds by Ward E. Jones and Samantha Vice, New York: Oxford Uni. Press, 2011, pg. 66-90, USA.
59. **Smith** Murray, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and Cinema (Sự kết nối các nhân vật: Tiểu thuyết, cảm xúc và điện ảnh)*, Oxford Univ. Press, 2022, Eng.
60. **Sloutweg** Tom, *Morden Classicism in Contemporary Serialized Television (Chủ nghĩa cổ điển hiện đại trong phim truyền hình nhiều kỳ đương đại)*, University of Groningen, Master thesis, 2010, USA.
61. **Thompson** Kristin, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique (Kể chuyện trong phim Hollywood mới: Hiểu về kỹ thuật kể chuyện phim kinh điển)*, Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1999, USA.
62. **Thompson** Kristin, *Storytelling in Film and Television (Kể chuyện trong phim điện ảnh và truyền hình)* Harvard University Press, 2003, USA.
63. **Tierno** Michael, *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets From the Greatest Mind in Western Civilization (Thi pháp của Aristotle cho các nhà biên kịch: Bí mật của kể chuyện từ tư duy vĩ đại trong văn minh phương Tây)*, Chương 8; Hyperion, USA, 2002.

64. **Tobón** Daniel Jerónimo, *Empathy and sympathy: Two contemporary models of character engagement* (*Sự đồng cảm và sự cảm thông: Hai khuôn mẫu hiện đại kết nối nhân vật*). En N. Carroll, S. Loht, & L. Di Summa-Knoop (Eds.), *The Palgrave handbook of the philosophy of film and motion pictures* (pg. 865-891). New York: Palgrave Macmillan, 2019, USA.
65. **Vogler** Christopher, *The Writer's Journey* (*Hành trình của nhà văn*), Michael Wiese Productions, 2007.
66. **Weststeijn** Willem G., *Toward a Cognitive Theory of Character* (*Bàn về lý thuyết nhận biết nhân vật*), eds. Lazar Fleishman, Christine Gözl, AageA. Hansen-Löve, Hamburg University Press, 2004, Ger.

III. Tài liệu từ các trang mạng

67. **Aertsen** Víctor, *Sympathy for fictional characters: An examination of the factors involved from a social psychology and cognitive film theory* (*Sự đồng tình đối với các nhân vật hư cấu: Nghiên cứu về các yếu tố liên quan đến tâm lý học xã hội và quan điểm nhận thức từ kinh nghiệm*), Universidad Carlos III de Madrid (vaertsen@db.uc3m.es),ESP;
http://dspace.ceu.es/bitstream/10637/8767/2/Sympathy_VictorAertsen_Doxa_2017.pdf; (24/9/2022).
68. **Aristotle**, *Aristotle's Poetics* (*Nghệ thuật thi ca*);
<https://homepages.hass.rpi.edu/ruiz/AdvancedIntegratedArts/ReadingsAIA/Aristotle%20Poetics.pdf> (26/3/2023)
69. **Brown** Dan, *Masterclass* (*Nâng cao*);
<https://www.masterclass.com/articles/what-is-conflict-in-literature-6-different-types-of-literary-conflict-and-how-to-create-conflict-in-writing#the-6-types-of-literary-conflict> (12/3/2023).
70. **Cantor** Paul, *Macbeth of Meth* (*Macbeth của ma túy đá*);
<https://paulcantor.io/paul-cantor-works/macbeth-of-meth> (22/3/2023)

71. **Chatman** Seymour, *What Novels Can Do That Films Can't and Vice Versa* (Điều tiểu thuyết làm được, mà phim thì không và ngược lại), *On Narrative* (Autumn, 1980); Vol. 7, cNo. 1, pg. 121-140, The Uni. of Chicago Press, 1980, USA; <https://journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/448091?journalCode=ci>. (3/2/2023)
72. **Clark** Richard L.W., *Tzvetan Todorov's "Structural Analysis of Narrative"* ("Phân tích cấu trúc kể chuyện" của Tzvetan Todorov); <https://hallcrossmedia.Filesword.com/2011/01/11btodorostructuralanalysisofnarrative-1.pdf>. (15/3/2022)
73. **Dubravka** Đurić *Breaking Bad and Narrative Complexity* (Biến chất và cách kể chuyện phức tạp); <http://dx.doi.org/10.25038/am.v0i17.269>. (19/1/24)
74. **Eder** Jens, *Ways of Being Close to Characters* (Những cách gần gũi với nhân vật), *In Film Studies* (8), 2006, pg. 68-80; <http://www.Ways-of-being-close-to-characters>. (06/7/2023)
75. **Eder** Jens, *Understanding Character* (Hiểu về nhân vật), *In The Journal for Movies and Mind*. Vol. 4, 1, 16-40; https://www.academia.edu/1842430/Understanding_Characters_In_Projections_The_Journal_for_Movies_and_Mind_Vol_4_1_16_40. (19/12/1022)
76. **Flickchart**, *The Best Prostitution Film Of All Time* (Phim về mại dâm hay nhất mọi thời đại); <https://www.flickchart.com/charts.aspx?genre=prostitution+film> (5/07/2024)
77. **Forster** E.M. *Aspects of the Novel* (Các phương diện của tiểu thuyết), 1927
Cover art and eForeword to the electronic edition copyright © 2002 by RosettaBooks, LLC, pg. 61; https://www.academia.edu/9745138/Aspects_of_the_novel_written_by_E_M_forster (15/11/2022).

78. **García** Alberto N., *Sympathy for the Devil: Adorable Antiheroes in Contemporary Contemporary TV Series* (Sự cảm thông với kẻ ác: Nhân vật phản diện đáng yêu trong phim truyền hình dài tập đương đại); https://www.academia.edu/4913347/Sympathy_for_the_Devil_Adorable_Antiheroes_in_Contemporary_TV_Series_2013_Diegesis-Mimesis. (14/4/2023)
79. **Glatch** Sean, *What is The Plot of a Story?* (Cốt truyện của câu chuyện là gì?); <https://writers.com/what-is-the-plot-of-a-story>, tr. 1; (2/3/2022)
80. **Jannidis** Fotis, *Character: The Living Handbook of Narratology* (Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ lý thuyết kể chuyện), 2013; <http://www.archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/41.html>. (16/3/2022)
81. **James** Emily St., *Breaking Bad became one of the best TV shows ever by borrowing a trick from Shakespear* (“Biến chất” sẽ trở thành một trong những phim truyền hình hay nhất từ trước đến nay, nhờ sử dụng thủ pháp Shakespeare), EmilySt.James@emilyvdw, Jan 20, 2018, 10:40am EST; <https://highbrowlawyer.com/breaking-bad-became-one-of-the-best-tv-shows-ever-by-borrowing-a-trick-from-shakespeare/>. (16/3/2023)
82. **Keen** Suzanne, *Narrative Empathy* (Kể chuyện đồng cảm), The living handbook of naratolog; <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/42.html>. (16/3/2023)
83. **Kukkonen** Karin, *The Living Handboook of Narratology: Plot* (Sổ tay kể chuyện học: Cốt truyện), Uni. Hamburg, 2014; <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/115.html>. (26/3/2022)
84. Cao Kim **Lan**, *Tu từ học tiểu thuyết, phương pháp tiếp cận giàu tiềm năng*; <http://phebinhvanhoc.com.vn/tu-tu-hoc-tieu-thuyet-mot-phuong-phap-tiep-can-giau-tiem-nang/> (27/2/2022)

85. **Lang** Christine, *Gonna “Break Bad” – On Implicit Dramaturgy in Breaking Bad* (Liệu có “Biến chất” - Về nghệ thuật sân khấu ẩn trong phim truyền hình “Biến chất”, Released in: Bernd Kracke/ Marc Ries (Hg.): Expanded Narration. Das Neue Erzählen. transcript, Bielefeld 2013. ISBN978-3-8376-2652-0; <https://www.christinelang.eu/Implici%20dramaturgy%20in%20Breaking%20Bad%20by%20Christine%20Lang.pdf> (15/3/2023)
86. **López Pérez** and **Hector J. Pérez**, *The Plot Twist in TV Serial Narratives* (Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyền hình dài tập); *The Journal for Movies and Mind*. 14(1), 58-74. <https://doi.org/10.3167/proj.2020.140105>; Berghan Publishing, 2020 (28/3/2024).
87. **Lã Nguyên**, *Khái niệm chuyện kể*; <https://languyensp.wordpress.com/2014/12/khai-niem-truyen-kesujet/>. (19/8/2022)
88. **Lã Nguyên**, *Khái niệm cốt truyện*; <http://phebinhvanhoc.com.vn/khai-niem-cot-truyen-fabula/> (19/8/2022)
89. **Onega** Susanna và **Landa J.A.García**, *Giới thiệu về tự sự học* (*Narratology: An Introduction*), Longman, London and New York, 1996, USA; Lê Lưu Oanh & Nguyễn Đức Nga dịch; <https://www.leluuoanh.wordpress.com/2011/05/25/d%E1%BA%ABn-lu%E1%BA%ADn-v%E1%BB%81-t%E1%BB%B1-s%E1%BB%B1-h%E1%BB%8Dc/> (4/7/2022)
90. **Pérez Héctor J.**, *The Plot Twist in TV Serial Narratives* (Cốt truyện xoắn trong kể chuyện phim truyền hình dài tập), *The Journal for Movies and Mind*. 14(1), tr. 58-74, 2020; https://www.academia.edu/42821543/The_Plot_Twist_in_TV_Serial (19/8/2022)
91. **Đỗ Hải Phong**, *Tư tưởng tự sự học Nga: Lịch sử và triển vọng*; <https://phe>

binh-vanhoc.com.vn/tu-tuong-tu-su-hoc-nga-lich-su-vatrien-vong/;
(5/5/2022)

92. **Power** John, *An Old Murder Is 'Unforgotten' In This Crime Drama's 4th And Finest Season* (Những vụ án “Truy tìm chứng cứ” trong án hình sự mùa 4 và mùa hay nhất; <https://www.npr.org/2021/07/10/13700896/unforgotten-review-season-4-police-cop-murder-pbs-masterpiece>). (04/5/2023)
93. Trần Huyền **Sâm**, *Nhà lý luận Tzvetan Todorov*; <http://phebinhvanhoc.com.vn/nha-ly-luan-tzvetan-todorov/>. (17/12/22)
94. **Steven** Johnson, *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter* (Mọi điều xấu là tốt cho bạn: Làm cách nào văn hóa đại chúng hiện nay thực sự làm ta trở nên thông minh), New York; Riverhead Books, USA, 2005; https://en.wikipedia.org/wiki/Everything_Bad_Is_Good_for_You
(5/8/24)
95. Trần Đình **Sử**, *Tự sự học: Từ kinh điển đến hậu kinh điển*; <https://phebinhvanhoc.com.vn/tu-su-hoc-tu-kinh-dien-den-hau-kinh-dien/>(1/6/2022)
96. **Talib** Idmail S., *Narrative Theory: A Brief Introduction* (Lý thuyết kể chuyện: Giới thiệu ngắn gọn); <https://courses.nus.edu.sg/course/ellibst/narrative-theory/pg.3>; (1/6/2022).
97. **Tomasula** Frank P., *Review of Seymour Chatman's Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film by Seymour Chatman* (Bàn về tác phẩm Câu chuyện và Diễn ngôn: Cấu trúc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim của Seymour Chatman), *Journal of the University Film Association*, Vol. 32, No. 4 (Fall 1980), Uni. of Illinois Press on behalf of the Uni. Film & Video Association; <https://www.jstor.org/stable/i20687529>.
(1/4/2022)

98. **Young Ian**, *Breaking Bad is the best thing to happen to television (Biến chất là phim tuyệt nhất trên truyền hình)*; <https://www.usishield.com/40312/features/breaking-bad-is-the-best-thing-to-happen-to-television/>. (2/7/2024).
99. Author Learning Center, *How to Structure a Story: The Fundamentals of Narrative (Làm cách nào tạo ra một câu chuyện: Những điều cơ bản của kể chuyện)*; <https://www.authorlearningcenter.com/writing/fiction/w/plot-planning/6366/how-to-structure-a-story-the-fundamentals-of-narrative---article>, (01/8/2024)
100. Aristotle's 3 Act Structure (*Cấu trúc ba hồi của Aristotle*); <https://docs.google.com/document/d/1VnRjEiLUmdi7HAZHZRePiNbxiQxqnbZ5P1ZxtgfyxE/preview?hgd=1> (18/8/2023)
101. Creators.wattpad.com: *4 story structure all writer should know (4 cấu trúc tất cả người viết cần biết)*; <https://creators.wattpad.com/blog/the-plot-thickens-4-story-structures-all-writers-should-know> (01/8/2023)
102. *Elements of Fiction (Các yếu tố hư cấu)*; <https://rcboe.org/cms/lib010/GA01903614/CentricityDomain/4395/Elements%20of%20a%20Story.pdf>. (01/8/2024)
103. *Narative Key Concepts (Các khái niệm chính của kể chuyện)*; <http://blogs.gram-mar.sch.gg/a2media/files/2014/01/Narrative-Theory-Booklet-1sltlto.pdf>. (03/6/2023)
104. *Plot Twist*, https://en.wikipedia.org/wiki/Plot_twist; (03/6/2023).
105. VTV.vn, *Đâu là nhân vật có thật ở ngoài đời trong Quỳnh búp bê*; <https://vtv.vn/truyen-hinh/dau-la-nhan-vat-co-that-o-ngoai-doi-trong-quynh-bup-be-20180919163027475.htm>. (25/7/2024)
106. VTV.vn, *Quỳnh búp bê phơi bày những góc khuất của xã hội hiện đại*; <https://vtv.vn/goc-khan-gia/phim-moi-quynh-bup-be-phoi-bay-nhung->

goc-khuat-cua-xa-hoi-hien-dai-20180529172645251.htm;
(30/7/2024)

107. Thế giới điện ảnh, *Đạo diễn Nguyễn Dương bất mí về Bí mật Tam giác vàng*; <https://thegioidienanh.vn/dao-dien-nguyen-duong-bat-mi-ve-bi-mat-tam-vang-1929.html>; (15/5/2024).
108. VOV.vn, *Khán giả tiếc nuối chia tay “Bí mật Tam giác vàng”*; <https://vov.vn/van-hoa/dien-anh/khan-gia-tiec-nuoi-chia-tay-bi-mat-tam-giac-vang-270076.vov>; (15/9/2024).
109. Luật báo chí Việt Nam; <https://luatvietnam.vn/chinh-sach/luat-bao-chi-2016-104847-d1.html>; (15/9/2024).
110. Thư viện pháp luật; <https://thuvienphapluat.vn/van-ban/Van-hoa-Xa-hoi/Luat-Dien-anh-2022-486445.aspx>; (15/9/2024).

PHIM MỤC

I. Phim Việt Nam

1. *Bí mật Tam giác vàng*, 2013
2. *Người phán xử*, 2017
3. *Quỳnh búp bê*, 2018
4. *Về nhà đi con*, 2019

II. Phim nước ngoài

5. *Ba người lính ngự lâm (The Three Musketeers)*, 1993)
6. *Bầy chim (Thebird)*, 1963)
7. *Biến chất (Breaking Bad)*, 2008)
8. *Bố già (The Godfathe)*, 1972)
9. *Bố già (The Godfathe)*, 1974)
10. *Casablanca* (1943)
11. *Câu chuyện tâm phào (Pulp Fiction)*, 1994)
12. *Câu chuyện tình yêu (Love Story)*, 1970)
13. *Công viên Jurassic (Jurasic 's Park)*, 1993)
14. *Cuộc đời Forrest Gump (Forrest Gump)*, 1994)
15. *Cuộc sống tươi đẹp (Life is beautiful)*, 1997)
16. *Đường sơn đại địa chấn (Aftershock)*, 2010)
17. *Giác quan thứ sáu (Sixth Sense)*, 1966)
18. *Jane Eyre* (2011)
19. *Hương đàn bà (Scent of a Woman)*, 1992)
20. *Kẻ cắp xe đạp (The bicycle Thief)*, 1948)
21. *Người đàn bà đẹp (Pretty Woman)*, 1990)
22. *Những chiếc cầu ở quận Madison (The Bridges of Madison County)*, 1995)

23. *Rashomon* (1950)
 24. *Tâm thân* (*Psycho*, 1960)
 25. *Trần Tình lệnh* (*The Untamed*, 2018)
 26. *Truy tìm chứng cứ* (*Unfogotten*, 2015)
 27. *Vòng tròn định mệnh* (*The Ring*, 2002)
- Và một số bộ phim khác.

PHIM MỤC

I. Phim Việt Nam

1. *Bí mật Tam giác vàng*, 2013
2. *Người phán xử*, 2017
3. *Quyền búp bê*, 2018
4. *Về nhà đi con*, 2019

II. Phim nước ngoài

5. *Ba người lính ngự lâm (The Three Musketeers)*, 1993)
6. *Bầy chim (Thebird)*, 1963)
7. *Biến chất (Breaking Bad)*, 2008)
8. *Bố già (The Godfathe)*, 1972)
9. *Bố già (The Godfathe)*, 1974)
10. *Casablanca* (1943)
11. *Câu chuyện tâm phào (Pulp Fiction)*, 1994)
12. *Câu chuyện tình yêu (Love Story)*, 1970)
13. *Công viên Jurassic (Jurasic 's Park)*, 1993)
14. *Cuộc đời Forrest Gump (Forrest Gump)*, 1994)
15. *Cuộc sống tươi đẹp (Life is beautiful)*, 1997)
16. *Đường sơn đại địa chấn (Aftershock)*, 2010)
17. *Giác quan thứ sáu (Sixth Sense)*, 1966)
18. *Jane Eyre* (2011)
19. *Hương đàn bà (Scent of a Woman)*, 1992)
20. *Kẻ cắp xe đạp (The bicycle Thief)*, 1948)
21. *Người đàn bà đẹp (Pretty Woman)*, 1990)
22. *Những chiếc cầu ở quận Madison (The Bridges of Madison County)*, 1995)

23. *Rashomon* (1950)
 24. *Tâm thân* (*Psycho*, 1960)
 25. *Trần Tình lệnh* (*The Untamed*, 2018)
 26. *Truy tìm chứng cứ* (*Unfogotten*, 2015)
 27. *Vòng tròn định mệnh* (*The Ring*, 2002)
- Và một số bộ phim khác.

PHIM MỤC

I. Phim Việt Nam

1. *Bí mật Tam giác vàng*, 2013
2. *Người phán xử*, 2017
3. *Quỳnh búp bê*, 2018
4. *Về nhà đi con*, 2019

II. Phim nước ngoài

5. *Ba người lính ngự lâm (The Three Musketeers)*, 1993)
6. *Bầy chim (Thebird)*, 1963)
7. *Biến chất (Breaking Bad)*, 2008)
8. *Bố già (The Godfathe)*, 1972)
9. *Bố già (The Godfathe)*, 1974)
10. *Casablanca* (1943)
11. *Câu chuyện tâm phào (Pulp Fiction)*, 1994)
12. *Câu chuyện tình yêu (Love Story)*, 1970)
13. *Công viên Jurassic (Jurasic 's Park)*, 1993)
14. *Cuộc đời Forrest Gump (Forrest Gump)*, 1994)
15. *Cuộc sống tươi đẹp (Life is beautiful)*, 1997)
16. *Đường sơn đại địa chấn (Aftershock)*, 2010)
17. *Giác quan thứ sáu (Sixth Sense)*, 1966)
18. *Jane Eyre* (2011)
19. *Hương đàn bà (Scent of a Woman)*, 1992)
20. *Kẻ cắp xe đạp (The bicycle Thief)*, 1948)
21. *Người đàn bà đẹp (Pretty Woman)*, 1990)
22. *Những chiếc cầu ở quận Madison (The Bridges of Madison County)*, 1995)

23. *Rashomon* (1950)
 24. *Tâm thân* (*Psycho*, 1960)
 25. *Trần Tình lệnh* (*The Untamed*, 2018)
 26. *Truy tìm chứng cứ* (*Unfogotten*, 2015)
 27. *Vòng tròn định mệnh* (*The Ring*, 2002)
- Và một số bộ phim khác.

DANH MỤC CÁC BÀI BÁO ĐÃ CÔNG BỐ

I/ TẠP CHÍ VĂN HÓA – NGHỆ THUẬT

- 1/ *Một vài suy nghĩ về thực trạng Lý luận, phê bình điện ảnh Việt Nam hiện nay*, Tạp chí Văn hóa – Nghệ thuật*, số 527 – tháng 3/ 2023 (0,75 điểm)
- 2/ *Kể chuyện trong phim truyện truyền hình “Biển chất”*, Tạp chí Văn hóa – Nghệ thuật*, số 581 – tháng 9/ 2024 (0,75 điểm)
- 3/ *Kể chuyện trong phim truyện truyền hình “Quỳnh búp bê”*, Tạp chí Văn hóa – Nghệ thuật*, số 611 - tháng 7/2025 (0,75 điểm)

II/ TẠP CHÍ NGHIÊN CỨU SÂN KHẤU – ĐIỆN ẢNH

- 1/ *Phân tích mâu thuẫn, xung đột nội tâm nhân vật ông Sơn, trong phim truyền hình “Về nhà đi con”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, Số 31 – tháng 9/ 2021 (0,5 điểm)
- 2/ *Thủ pháp kể chuyện trong bộ phim “Sát thủ Anna”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, Số 34 – tháng 6/ 2022 (0,5 điểm)
- 3/ *Bàn về tính chính trị trong điện ảnh*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 38 - tháng 6/ 2023 (0,5điểm)
- 4/ *Nghệ thuật kể chuyện trong phim truyện truyền hình nhiều tập “Truy tìm chứng cứ”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu – Điện ảnh, số 43 – 9/2024 và 44 – 12/2024 (0,75 điểm)
- 5/ *Kể chuyện trong phim truyện truyền hình “Bí mật Tam giác vàng”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu – Điện ảnh, số 47 – 9/2025 (0,75 điểm)