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

Tóm tắt luận án Tiến sỹ nghệ thuật
Lý luận và Lịch sử Điện ảnh, Truyền hình
Mã số: 9 21 02 31

HÀ NỘI – 2026

Luận án được nghiên cứu và hoàn thành tại:
Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội

Người hướng dẫn khoa học:
GS., TS. Trần Thanh Hiệp

Phản biện 1:

Phản biện 2:

Phản biện 3:

Luận án được bảo vệ trước Hội đồng cấp Trường,
Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội
Lúc: giờ ngày tháng năm 2026

Có thể tìm hiểu luận án tại:

- **Thư viện Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội**
- **Website trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội**
  http://www.skda.edu.vn

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Phim là sản phẩm của nghệ thuật điện ảnh. Có hai thể loại phim chính, đó là không hư cấu (non fiction film), gọi là phim tài liệu, và hư cấu (fiction film), gọi là phim truyện. Mỗi thể loại phim này có các loại phim khác nhau. Trong điện ảnh, các thành phần kể chuyện gồm cốt truyện (*plot*), nhân vật (*character*), điểm nhìn kể chuyện (*point of view*), dàn dựng (*setting*) và chủ đề (*theme*). Trong đó, *cốt truyện* và *nhân vật* giữ vai trò làm nên nội dung của câu chuyện và cách kể.

Các bộ phim truyện chiếu trong rạp có thời lượng khoảng từ 90 phút đến 180 phút (có những bộ phim thời lượng lớn hơn) gọi là phim điện ảnh. Các bộ phim truyện được phát trên sóng truyền hình, hay nền tảng kỹ thuật số, có thời lượng dài và chia ra nhiều phần nhỏ (tập), gọi là phim truyện truyền hình. Về bản chất, chúng cùng sử dụng ngôn ngữ điện ảnh để kể chuyện, phản ánh hiện thực bằng hư cấu, nhưng khán giả lại có cách tiếp nhận khác nhau. Một bên tại rạp, một bên tại nhà riêng. Do độ dài lớn, lại được chia ra thành nhiều phần, nên phim truyện truyền hình có cách kể, cách sử dụng cốt truyện, xây dựng nhân vật khác với kể chuyện phim truyện điện ảnh.

Nghiên cứu sinh lựa chọn đề tài *Nghệ thuật kể chuyện phim truyện truyền hình*, để nghiên cứu và viết luận án.

Trong nghiên cứu và luận án, cụm từ "phim truyện truyền hình", bao hàm nói đến các loại phim truyện truyền hình khác đang được nghiên cứu…

2. Mục đích nghiên cứu

- Sử dụng lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*, cùng các lý thuyết liên quan khác để nghiên cứu áp dụng vào kể chuyện phim truyện truyền hình.
- Tìm ra bài học cho sáng tác và sản xuất phim truyện truyền hình nước nhà, đáp ứng nhu cầu của khán giả.

3. Đối tượng nghiên cứu

- Một số cách kể chuyện phim truyện truyền hình phổ biến: Cách kể phức tạp, phân tán với nhiều cốt truyện và nhiều nhân vật.
- Các kiểu cốt truyện, các công cụ cốt truyện trong kể chuyện phim truyện truyền hình.
- Cách xây dựng nhân vật, nhóm nhân vật và mâu thuẫn, xung đột nhân vật trong kể chuyện phim truyện truyền hình.
- 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

- 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); Nhân vật (khái niệm, cách sử dụng nhân vật, nhóm nhân vật, các hành động, mâu thuẫn, xung đột của họ); Cách kể chuyện phim truyện truyền hình với nhiều

cốt truyện và nhiều nhân vật, cùng liên hệ giữa các yếu tố này; Tìm hiểu, phân tích và làm rõ các yếu tố kết nối với khán giả xem phim.

- Phân tích một số bộ phim truyện truyền hình của nước ngoài và Việt Nam để làm rõ và minh chứng cho các vấn đề của nghiên cứu. Đó là các bộ phim, như *Biến chất* (*Breaking Bad* – Mỹ) với cách kể tuyến tính năm hồi; *Truy tìm chứng cớ* (*Unforgotten* – Anh) với cách kể phân tán; *Trần Tình Lệnh* (*The Untamed* – Trung Quốc) với cách kể bắt đầu từ giữa và truyện lồng truyện; *Bí mật Tam giác vàng* (Việt Nam) với cách kể các tuyến truyện song song; *Quỳnh búp bê* (Việt Nam) với cách kể phân đôi giai đoạn.

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 đã 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 đều sử dụng ngôn ngữ điện ảnh để kể chuyện. 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, có sức hút và chiều sâu, từ đó nâng cao hiệu quả 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, 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 trong sáng tạo, 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 và kể chuyện phim truyện truyền hình, lý thuyết *Tiếp nhận trong phim*, lý thuyết *Kết nối với nhân vật* cũng như các lý thuyết liên quan khác… Từ đó, xây dựng cơ sở lý luận cho đề tài nghiên cứu.

Trên cơ sở lý thuyết, phân tích cách kể chuyện trong một số bộ phim truyện truyền hình tiêu biểu.

Làm rõ cách thức tạo ra kết nối của phim truyện truyền hình với khán giả qua cốt truyện và nhân vật.

7. Phương pháp nghiên cứu

7.1. Sử dụng *Lý thuyết kể chuyện điện ảnh – truyền hình,* và các lý thuyết

liên ngành có liên quan khác như *Lý thuyết tiếp nhận trong phim* (*Reception theory in film*), *Lý thuyết nhận thức* (*Cognitive theory*) từ trải nghiệm …

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 đánh giá và chứng minh quá trình sử dụng cốt truyện xây dựng câu chuyện và nhân vật trong kể chuyện phim truyện truyền hình.

7.3. Các thao tác nghiên cứu cụ thể như tìm kiếm, tra cứu, đọc tài liệu, xem phim, phân tích phim, phân tích, tổng hợp, khái quát…

8. Tính mới của nghiên cứu

- Chỉ ra hướng nghiên cứu lý thuyết kể chuyện điện ảnh - truyền hình, hiện chưa được nghiên cứu đầy đủ. Đây là nghiên cứu cần thiết và chưa có công trình nghiên cứu tương tự nào ở nước ta.
- 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*, cũng như sử dụng lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm, lý thuyết Kết nối với nhân vật để nghiên cứu cách tạo ra sự kết nối với khán giả. Phương pháp tiếp cận trên cơ sở các lý thuyết đã trình bày, phân tích phim truyện truyền hình nước ngoài với cách kể truyện phức tạp khác nhau…
- Phân tích nghệ thuật kể chuyện, cách thức kết nối với khán giả của hai bộ phim truyền hình Việt Nam *Bí mật Tam giác vàng* và *Quỳnh búp bê*, vừa đáp ứng được cách kể phức tạp của phim truyện truyền hình, vừa thỏa mãn việc kết nối với khán giả…
- Tiếp cận nguyên tắc đưa phim truyện truyền hình đến với khán giả trên sóng truyền hình và nền tảng kỹ thuật số, đáp ứng được quy định của Luật báo chí vì truyền hình là cơ quan báo chí

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

9.1. Ý nghĩa khoa học: Phân tích, làm rõ một số vấn đề lý luận về kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình, xây dựng cơ sở lý luận cho cách kể chuyện loại phim này.

9.2. Đóng góp về thực tiễn: Làm tài liệu tham khảo kể chuyện phim truyện truyền hình trong sáng tác, giảng dạy, học tập 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:

Chương 1: Cơ sở lý luận của đề tài

Nội dung của chương là xây dựng cơ sở lý luận cho nghiên cứu.

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

truyện truyền hình

Nội dung chương làm rõ cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình.

Chương 3: Kết nối phim truyện truyền hình với khán giả

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

TỔNG QUAN TÀI LIỆU NGHIÊN CỨU

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

Theo các tác giả Susanna Onega và J.A.Garcýa Landa trong cuốn *Giới thiệu về tư sự học* (*Narratology: An Indotruction*), tác phẩm *Thi ca* (*Poetics*) của Aristotle mang tính *trần thuật,* có thể áp dụng với tất cả các thể loại có sử dụng cốt truyện.

Cuốn *Bản chất trần thuật: Bổ sung và mở rộng* là nghiên cứu của nhiều tác giả, trình bày lịch sử phát triển của *Lý thuyết trần thuật* văn học…

Tác giả H. Porter Abbott, trong cuốn *Cambridge giới thiệu về trần thuật* (*The Cambridge Introduction to Narrative*), đã trả lời câu hỏi *Trần thuật là gì? Hoạt động và định hình cuộc sống như thế nào?*

Trong *Đồng hành cùng Lý thuyết trần thuật* (*A Companion to Narrative Theory*), bao quát các khía cạnh của *Lý thuyết trần thuật,* từ lịch sử phát triển, đến kể chuyện điện ảnh…

Ở Việt Nam, trần thuật văn học là lĩnh vực được quan tâm với một số tác giả như Trần Đình Sử, Phương Lựu, Lê Nguyên Cẩn, Đặng Anh Đào, Lã Nguyên, Đào Tuấn Ảnh, v.v... Một số cuốn sách về trần thuật học văn học của các tác giả này đã được xuất bản. Như *Tự sự học - Lý thuyết và ứng dụng*; *Lý luận văn học*; *Tác giả hàm ẩn trong tu từ học tiểu thuyết*; *Ma thuật của trần thuật: Tự sự học và những diễn giải văn học Việt Nam hiện đại*…,

2. Nhóm tài liệu về kể chuyện trong điện ảnh - truyền hình

Trong *Điều tiểu thuyết làm được, mà phim không và ngược lại* của Chatman Seymour, trần thuật là kiểu tổ chức văn bản bằng ngôn từ, phim bằng lời nói, kết hợp với chuyển động của diễn viên... Về kể chuyện điện ảnh, Chatman đưa ra khái niệm *câu chuyện* (*story*) và *diễn ngôn* (*discourse*) trong nghiên cứu *Câu chuyện và Diễn ngôn: Cấu trúc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim*, *Đến với thuật ngữ: Nguyên tắc kể chuyện trong tiểu thuyết và phim*. Trong *Ngôn ngữ điện ảnh: Ký hiệu học điện ảnh*, Christian Metz đã bàn về cách tiếp cận điện ảnh như *một ấn tượng thực tại khách quan.*

Tác giả David Bordwell với các cuốn *Thi pháp điện ảnh*, đề xuất khái niệm "không gian ba chiều trong kể chuyện điện ảnh"; Cuốn *Kể chuyện trong phim truyện*, đưa ra nguyên lý kể chuyện của thể loại phim này, trên

cấu trúc kể chuyện khái niệm *cốt truyện* (*syuzet*), *câu chuyện* (*fabula*), và suy luận của khán giả. Trong *Kể chuyện trong phim Hollywood mới: Hiểu về kỹ thuật kể chuyện phim kinh điển*, theo Kristin Thompson, cách kể chuyện của *Hollywood mới* dù bối cảnh có thay đổi đáng kể nhưng về cấu trúc, cách kể chuyện vẫn giữ nguyên, và bà đưa ra lý luận của cách kể chuyện phim với nhiều cốt truyện (*multiple plot - line*), nhiều nhân vật và nhiều mục tiêu. Cuốn *Kể chuyện trong phim điện ảnh và truyền hình* của bà bàn đến *kể chuyện phân tán*, với nhiều tuyến cốt truyện đan xen.

Cuốn *Phim giải đố: Cách kể chuyện phức tạp trong điện ảnh đương đại* đề xuất khái niệm *kể chuyện giải đố* (*puzzle naratives*).

Cuốn *Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyện truyền hình nhiều tập* đưa ra khái niệm *cốt truyện vặn* (*plot twist*)…

Cuốn *Kể chuyện phức tạp trong truyền hình đương đại Mỹ*, Jason Mittell đưa ra quan niệm về *Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình.*

R.W. Richards trong *Phim truyện truyền hình điện ảnh: Các phim dài tập đến với điện ảnh* so sánh cách kể chuyện phim điện ảnh và phim truyện truyền hình, đưa ra khái niệm *tính điện ảnh của phim truyền hình*, còn gọi là *phim truyền hình điện ảnh.*

Ở Việt Nam chưa có nghiên cứu về kể chuyện trong phim điện ảnh - truyền hình. Một số tài liệu mang tính tổng quan lý luận được dịch…

3. Nhóm tài liệu về cốt truyện, nhân vật trong kể chuyện điện ảnh và Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình

Ở *Sổ tay của kể chuyện: Cốt truyện*, đã định nghĩa khái niệm cốt truyện. Có các cách hiểu khác nhau về cốt truyện. Trong *Động lực kể chuyện: Thời gian, cốt truyện, cái kết và khung kể chuyện*, nếu coi cốt truyện là "linh hồn" của câu chuyện, thì nó phải có phần mở đầu và cái kết không thể tùy tiện…

Theo David Brodwell, cốt truyện "tung hứng" trật tự của các sự kiện trong câu chuyện (*fabula*), cung cấp hình ảnh về ký ức xưa, hay tưởng tượng tương lai; Có thể xử lý độ dài câu chuyện, kéo dãn hay rút gọn, hay nén thời lượng của các sự kiện.

Trong công trình *Cốt truyện vặn trong trần thuật phim truyện truyền hình dài tập*, Héctor J. Pérez nghiên cứu về kiểu *cốt truyện xoắn* (*plot twist*) được sử dụng phổ biến trong *kể chuyện phức tạp* của phim điện ảnh, và truyền hình. Thành phần của kiểu *cốt truyện xoắn* trong phim truyền hình: 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 sửng sốt; Cấu trúc đa tuyến cốt truyện tự thân, tạo sự kiện kinh ngạc; Sự thích ứng nhận thức và cốt truyện đa tuyến.

Theo Kristin Thompson, cách mở các tuyến cốt truyện giao nhau qua

một số tập phim thường kéo dài ở *một mùa* (*seasonal level*) hoặc ở *một mùa thành phần* (*sub - seasonal level*).

Cuốn *Cách kể chuyện phức tạp trong phim truyền hình đương đại Mỹ*, Jason Mittell cho rằng *kể chuyện phức tạp* là nền tảng cho diễn biến cốt truyện mang tính tập trung hơn, làm mối quan hệ với nhân vật mở ra từ cốt truyện.

Cuốn *Các nhân vật và những cốt truyện của chúng* (*Narrrative Complexity in Contemporary American Television*), Patrick Colm Hogan cho rằng:Mối quan hệ giữa các cốt truyện và các nhân vật rất phức tạp. Các tuyến cốt truyện liên quan đến các tuyến nhân vật...

Fotis Jannidis trong *Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ lý thuyết kể chuyện*, khái niệm nhân vật được định nghĩa: "nhân vật" được thể hiện bằng từ ngữ, hoặc mô phỏng trong thế giới câu chuyện, có thể là con người hoặc giống con người. Nhân vật được dùng để nhận dạng những thành phần tham gia vào câu chuyện, được tạo ra bởi các phương tiện, trái ngược với "con người"…

Tác giả Eder Jens 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*, đã trình bày lý luận về nhân vật, nghiên cứu về sự khác nhau giữa nhân vật và người thật; cách thể hiện và tính cách hóa nhân vật; nhân vật và cốt truyện;

Trong *Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Tiến triển của nhân vật và cách diễn giải câu chuyện*, theo James Phelan, 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; tổng hợp (*synthetic*),sáng tạo các đặc điểm, mang màu sắc hư cấu; chủ đề (*thematic*), chuyển tải một thông điệp có ý nghĩa nào đó, và có hai kiểu nhân vật "tĩnh" (*static*), "động" (*dynamic*).

Richard Clark, trong *Phân tích cấu trúc kể chuyện của Tzvetan Todorov*, phân tích chi tiết *cốt truyện* phim bằng lý thuyết *Cân bằng – mất cân bằng*, không gian hư cấu câu chuyện luôn "chuyển động" qua 5 bước: Trạng thái cân bằng; Trạng thái cân bằng bị phá vỡ; Sự nhận biết trạng thái mất cân bằng; Cố gắng hiệu chỉnh, để về trạng thái cân bằng; Quay về trạng thái cân bằng mới.

Christopher Booker trong *Bảy cốt truyện cơ bản: Vì sao chúng ta kể chuyện* có khái niệm *siêu cốt truyện* với các giai đoạn: Dự báo; Hy vọng; Thất bại; Kinh nghiệm; Giải pháp...

7 kiểu cốt truyện là: Chinh phục quái vật; Nghèo thành giàu; Thực hiện mong muốn; Phiêu lưu – mạo hiểm; Hài; Bi; Đổi mới.

4. Nhóm tài liệu về Lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm và cách tạo sự kết nối với khán giả

Trong nghiên cứu *Hiểu về nhân vật*, Jens Eder ngoài việc phân tích nhân vật dưới dạng *đồng hồ nhân vật* với bốn dạng thức, ông còn cho rằng,

chức năng quan trọng của nhân vật phim là *giao tiếp, kết nối khán giả*.

Willem G. Weststeijn tổng kết các nghiên cứu lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm nhân vật* trong *Bàn về lý thuyết nhận biết nhân vật* và lý giải vì sao nhân vật này, 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: Cốt truyện; Nhân vật; Sự dàn dựng. Các nhà lý luận phê bình hình thức luận (*formalism*) và cấu trúc luận (*structualism*) lại chỉ gắn nhân vật với cốt truyện. 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…

Tác giả Murray Smith đã bàn luận về sự kết nối các nhân vật với người tiếp nhận trong *Sự kết nối các nhân vật: Tiểu thuyết, cảm xúc và điện ảnh*. Ông phân tích nhân vật, vai trò của nó trong trải nghiệm của khán giả, khám phá các thủ pháp được sử dụng để lôi kéo họ đến gần nhân vật.

D. J. Tobón trong *Sự đồng cảm và sự cảm thông: Hai khuôn mẫu hiện đại kết nối nhân vật* làm rõ ba khái niệm *sự nhận dạng, sự đồng cảm* và *sự cảm thông* với nhân vật, để có cơ sở bàn luận về kết nối nhân vật với khán giả.

Theo *Lý thuyết nhận biết từ trải nghiệm*, sự kết nối khán giả với tác phẩm là do *cảm xúc* của nhân vật và *phản hồi cảm xúc* của khán giả. Nó xuất hiện khi khán giả tưởng tượng, đặt mình rơi vào tình huống của nhân vật, có vai trò quan trọng trong việc lôi kéo phản hồi cảm xúc của họ.

Theo Alberto N. Garcia ở nghiên cứu *Cảm xúc trong phim truyền hình đương đại*, về bản chất của cảm xúc gồm cả nhận thức, văn hóa, với sự phát triển, thay đổi sinh lý học… Phim truyện truyền hình có cách kể khác với phim truyện điện ảnh do liên quan đến thời gian. Do sự kéo dãn thời gian câu chuyện, mà cảm xúc và sự quen thuộc của khán giả với các nhân vật khá bền vững... Lôi kéo cảm xúc khán giả, kể cả với các nhân vật phản diện…

Luận án sẽ: Chỉ ra hướng nghiên cứu lý thuyết kể chuyện điện ảnh - truyền hình, hiện chưa được nghiên cứu đầy đủ tại Việt Nam; 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 và Xác định nguyên tắc đưa phim truyện truyền hình đến với khán giả trên sóng truyền hình và nền tảng kỹ thuật số của Việt Nam.

NỘI DUNG

Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. Kể chuyện điện ảnh – truyền hình

1.1.1. Định nghĩa kể chuyện điện ảnh - truyền hình

Theo Idmail S. Talib. kể chuyện là "Kể *cái gì* và *bằng cách nào*, trong sự chuyển dịch giữa hai trạng thái". David Bordwell đưa ra *không gian ba chiều* trong kể chuyện điện ảnh: (a) Thế giới câu chuyện (*Story world*); (b) Cốt

truyện (*Plot*); (c) Kể chuyện (*Narration*); Từ đó, định nghĩa: "Kể chuyện phim là quá trình *cốt truyện* và *cách kể* tương tác với nhau trong quá trình đưa ra chỉ báo và dẫn dắt khán giả xây dựng câu chuyện".

1.1.2. Sự khác biệt giữa trần thuật và kể chuyện điện ảnh – truyền hình

Theo George Bluestone, có sự khác nhau cơ bản giữa hai kiểu nhận thức về hình ảnh tưởng tượng (văn học) và hình ảnh trông thấy (điện ảnh). Văn học kể (*tell*) bằng ngôn từ, mang tính *ký hiệu* (*sign*) tác động *gián tiếp* vào độc giả. Điện ảnh trình diễn (*show*) bằng hình ảnh, *mang tính biểu tượng (icon)* tác động *trực tiếp* vào khán giả.

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

1.2.1. Khái niệm cốt truyện

E. M. Forster: "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". Karin Kukkonen định nghĩa "cốt truyện đưa ra cách sắp xếp các sự kiện và hành động của nhân vật trong câu chuyện…", được hình thành từ: Cấu trúc cố định, toàn thể; Cấu trúc lũy tiến; Thiết kế của tác giả.

1.2.2. Một số kiểu cốt truyện chính

Có ba kiểu cốt truyện chính: Cốt truyện ba hồi Aristotle; Cốt truyện Kim tự tháp Freytag; Cốt truyện Đường cong Fichtean.

1.2.3. Công cụ cốt truyện

Công cụ cốt truyện kinh điển Aristotle; Tình huống ngoài dự kiến (*Deus Ex Machina* - Cứu tinh); Bắt đầu từ giữa câu chuyện (*In media res*); Tình tiết dự phòng (*Plot Voucher*); Tình huống mập mờ *(Cliffhanger*); Mục tiêu bí ẩn (*Macguffin*); Đánh lạc hướng (*Red Herring*); Người kể chuyện không đáng tin (*Unreliable Narrator*); Cốt truyện vặn (*Plot Twist*).

1.2.4. Cách triển khai cốt truyện

Triển khai cốt truyện là triển khai *cấu trúc kể chuyện*, thường được phát triển theo chuỗi nhân – quả, từ tình huống đầu đến kết.

1.2.5. Khái niệm về nhân vật

Jens Eder: "*nhân vật* được coi là hình ảnh bản thể con người, trải từ những con vật thông minh, những cây cỏ biết hát, những máy móc được động họa, thần thánh, vật ngoài hành tinh…". Có 4 đặc điểm: sản phẩm sáng tạo; bản thể hư cấu; biểu tượng và ký hiệu.

1.2.6. Mối quan hệ nhân vật và cốt truyện

Nhân vật và cốt truyện có mối quan hệ hữu cơ, liên kết chặt chẽ. Trong hành trình diễn ra chuỗi nhân - quả, với không gian - thời gian, hành động nhân vật thúc đẩy câu chuyện tiến triển.

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

Theo các nhà lý luận điện ảnh, cấu trúc kể chuyện của điện ảnh Hollywood cổ điển là ba hồi của Aristotle. Còn Hollywood mới, thường theo cấu trúc kể chuyện bốn hồi: Thiết lập câu chuyện; Các hành động rắc rối; Sự phát triển; Cao trào và cái kết.

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

1.3.2.1. Nhiều cốt truyện

Tác giả Stevan khẳng định, *nhiều tuyến cốt truyện* 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.

1.3.2.2. Nhiều nhân vật

Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình sử dụng nhiều nhân vật chính cho đa tuyến cốt truyện... Các nhân vật đều trải qua quá trình *nhân vật hóa* (*characterization*) từ khán giả, theo hai cách: nhân vật hóa từ trên xuống dưới; nhân vật hóa từ dưới lên trên.

1.3.2.3. Triển khai kể truyện phim truyện truyền hình

Có hai kiểu triển khai: Kiểu thứ nhất: Mạch truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện (*Plot Driven Narratives*) là cách nhân vật phản ứng và tham gia vào câu chuyện; Kiểu thứ hai: Mạch truyện được thúc đẩy bởi nhân vật (*Character Driven Narratives*), nhân vật hành động, tạo nên sự phát triển.

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*)

Dựa vào lý thuyết *Nhận thức từ trải nghiệm,* David Bordwell cho rằng: "'sự hiểu' bộ phim của khán giả là nguyên tắc mục tiêu cơ bản của kể chuyện".

Cốt truyện có khả năng thao túng giả thuyết, suy luận của khán giả bằng: Sử dụng độ trễ, trì hoãn việc tạo nên toàn bộ câu chuyện; Tạo khoảng trống cho giả thuyết và suy luận của khán giả; Tạo sự lặp lại của các thông tin, củng cố các giả định, suy luận và giả thuyết của khán giả…

Theo Pérez López và Hector J., cảm xúc ngạc nhiên được khơi dậy bởi khúc quanh trong cốt truyện vặn, dẫn đến những đánh giá tích cực của khán giả.

1.4.2. Lý thuyết Kết nối với nhân vật

1.4.2.1. Sự nhận dạng nhân vật

Nhận dạng nhân vật là sự tưởng tượng, khi phóng chiếu bản thân mình vào hoàn cảnh và vị trí của nhân vật.

1.4.2.2. Lý thuyết Kết nối khán giả của Murray Smith

Cách thức phim truyện điện ảnh – truyền hình lôi cuốn, duy trì sự quan tâm của khán giả và kết nối được với họ.

1.4.2.3. Sự đồng cảm và sự cảm thông

Là khi cảm nhận được nỗi đau của ai đó, còn *sự cảm thông* (*sympathy*) là khi thấy thương xót cho ai đó.

1.4.2.4. Sự cảm thông với nhân vật phản anh hùng

Khán giả cảm thông với những hành động của các nhân vật phản diện.

1.4.2.5. Phản hồi cảm xúc khán giả

Có bảy loại cảm xúc tạo sự cảm thông của khán giả. Sự chấp thuận: là *dạng cảm thông* hình thành từ sự chấp thuận đạo đức của các nhân vật. Sự ngưỡng mộ: Kết nối với các nhân vật có đạo đức chính trực. Lòng trắc ẩn: Sự cảm thông thể hiện qua lòng trắc ẩn. Sự lôi cuốn: Các nhân vật có diện mạo thu hút khán giả. Sự quen thuộc: Khán giả thường sẽ có thiện cảm hơn với những gì mà họ vốn quen thuộc. Sự đồng điệu: Có những đồng điệu trong đánh giá và thiết lập kết nối của khán giả với các nhân vật. Sự thân mật: Chứng kiến những khoảnh khắc mang tính gợi cảm riêng tư của nhân vật...

1.5. Khung phân tích (Analytical Framework)

Khung phân tích (Analytical Framework) gồm các tiêu chí:

- Về cốt truyện: các kiểu cốt truyện; công cụ cốt truyện; cách triển khai cốt truyện; sự liên kết các cốt truyện và mức độ phức tạp của các liên kết.
- Về nhân vật: Kiểu nhân vật, mối quan hệ giữ nhân vật và cốt truyện; cơ chế tạo sự kết nối nhân vật với khán giả.
- Về cấu trúc kể chuyện: Cách kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình.

Tiểu kết chương

Kể chuyện phim truyện truyền hình dùng cách kể chuyện phức tạp, nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật. Cốt truyện sắp xếp sự kiện theo trình tự nhân – quả để trình diễn câu chuyện. Các cốt truyện chính - phụ đan xen thúc đẩy phát triển đến kết câu chuyện. Nhiều nhân vật chính - phụ, với đa dạng xung đột xảy. Nhân vật là tác nhân, từ các xung đột bên trong và bên ngoài, thực hiện các hành động thúc đẩy câu chuyện phát triển.

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 khán giả, *thao túng* suy luận và giả thuyết của họ. Các cấp độ kết nối với nhân vật là *sự nhận dạng, sự đồng chỉnh, sự trung thành.*

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

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

2.1.1. Cách kể chuyện và cấu trúc của bộ phim

Biến chất có cấu trúc mạch truyện năm hồi, xuyên suốt 5 mùa, các tuyến

truyện phụ chạy song song và xen kẽ…

2.1.2. Triển khai cốt truyện và các công cụ cốt truyện

2.1.2.1. Sử dụng cách triển khai cốt truyện của Todorov

Các cốt truyện được triển khai: từ *trạng thái cân bằng*, đến *mất cân bằng*, rồi *khôi phục lại trạng thái cân bằng mới*, rồi rơi vào *trạng thái cân bằng mới khác trước*. Nhân vật đối mặt với: *kiếm tiền phi pháp và tránh bị bắt.*

2.1.2.2. Các công cụ cốt truyện sử dụng trong phim

Bắt đầu từ giữa câu chuyện; Tình huống ngoài dự kiến; Tình thế đảo ngược; Tình huống mập mờ; Các cú vặn.

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

Từ những xung đột nội tâm, Walter giết người để khẳng định quyền lực và bảo vệ mình.Các nhân vật trong phim đều chất chứa xung đột nội tâm, những ám ảnh, cũng như các xung đột bên ngoài với hiện thực xã hội, con người xung quanh.

2.2. Kể chuyện phân tán có tuyến truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện trong phim *Truy tìm chứng cớ*

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

Phim kể từng câu chuyện độc lập qua việc phá từng vụ án, với *mạch truyện chính tuyến tính, xuyên suốt kết hợp cách kể phân tán và vòng tròn.*

2.2.2. Sử dụng cốt truyện kiểu đường cong Fichtean

Phim kể những vụ án liên quan đến nhiều nhân vật và thể hiện các số phận khác nhau.

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

Từ câu chuyện về hài cốt bị phát hiện, đến các vụ án, với cách kể *mạch truyện được thúc đẩy bởi cốt truyện*, các công cụ cốt truyện "tình huống mập mờ"; "đánh lạc hướng"; những "cú vặn"…

2.2.4. Nhân vật và xung đột nhân vật

Nhân vật với xung đột quyết liệt, sâu sắc với người ngoài và với chính mình…

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

2.3.1. Cách kể chuyện và cấu trúc phim

Trần Tình Lệnh có cách kể chuyện chuyện phiêu lưu của người hùng (*The Hero Journey*), phải vượt qua nhiều trở ngại, thực hiện một nhiệm vụ hoặc đạt được mục tiêu rồi trở về nhà, trong tình trạng biến đổi.

2.3.2. Kiểu cốt truyện sử dụng trong kể chuyện

Phim có cách kể *từ giữa* và *truyện lồng truyện*. Mối liên kết hữu cơ giữa hai câu chuyện là quan hệ đa chiều của các nhân vật chính và phụ…

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*. Phim sử dụng hàng loạt công cụ cốt truyện, như Bắt đầu từ giữa; Hồi tưởng; Tình huống ngoài dự kiến; Mục tiêu bí ẩn…

2.3.4. Nhân vật và xung đột nhân vật phim

Có nhiều cặp nhân vật tranh giành ảnh hưởng, đan xen nhau tạo nên liên kết hài hòa, sinh động trong vòng xoáy tranh chấp quyền lực và các mối quan hệ tình cảm rắc rối của các nhân vật…

2.4. Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình Việt Nam

2.4.1. Kể chuyện trong phim *Bí mật Tam giác vàng*

Đặc điểm: Kể chuyện phi tuyến tính với cốt truyện *kiểu đường cong Fichtean*; Sử dụng các công cụ cốt truyện:Phân chia lớp 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

Cốt truyện được xây dựng 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. Sự gia giảm hành động và cuối cùng là cái kết phá án thành công. Với cột truyện kiểu này, thường ngay lập tức các nhân vật trong phim được đặt vào tình huống khó khăn nan giải.

2.4.1.2. Sử dụng công cụ cốt truyện tạo sự lôi cuốn và hồi hộp

Phim đã sử dụng công cụ cốt truyện để lôi cuốn khán giả, như:Tình huống ngoài dự kiến; Đánh lạc hướng là một kiểu công cụ cốt truyện gây xao lãng, "đánh lừa" khán giả; Tình huống mập mờ; Tình huống dự phòng; Cốt truyện vặn.

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

Phim *Bí mật tam giác v*àng có nhiều nhân vật, chia ra làm hai tuyến đối cực: lực lượng cảnh sát chống ma túy và tuyến 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 nào đó, hay chỉ là tìm ra một điều bí ẩn đằng sau. 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.

2.4.2. Kể chuyện trong phim *Quynh búp bê*

Phim có cách kể chuyện *phức tạp* linh hoạt, cuốn hút với các đặc điểm: Kể chuyện tuyến tính với nhiều cốt truyện, nhiều nhân vật đan xen; Các

công cụ cốt truyện được sử dụng hợp lý với nhiều "cú vặn"; Liên tục đẩy xung đột nhân vật lên cao trào, tạo sức căng câu chuyện.

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

Ba cốt truyện về ba cô gái trong ổ "mại dâm", đan xen nhau trong 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. Các cốt truyện phụ bổ sung cho sự phát triển của cốt truyện, mạch truyện chính, tạo nên các xung đột nhân vật. 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, lôi cuốn.

2.4.2.2. *Các công cụ cốt truyện được sử dụng hợp lý với nhiều "cú vặn"*

Các tuyến cốt truyện tuân thủ theo cách kể ba hồi nhân - quả, thu hút bởi cách sử dụng tốt công cụ cốt truyện, đặc biệt là Cốt truyện vặn; Tình huống bế tắc; Hồi tưởng; Tình huống ngoài dự kiến…

2.4.1.3. Xung đột nhân vật liên tục được đẩy lên cao, tạo sức căng

Tuân thủ năm bước của Todorov: cân bằng - mất cân bằng - nhận biết mất cân bằng - hiệu chỉnh mất cân bằng - trạng thái cân bằng mới…

Mạch câu chuyện *có sự thúc đẩy của cốt truyện* nên các nút thắt này 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 và ngạc nhiên cho khán giả.

Tiểu kết chương

Để đánh giá vai trò của cốt truyện và nhân vật trong cách kể chuyện phức tạp phim truyền truyền hình, nghiên cứu tích các bộ phim: *Biến chất* - phim truyện truyền hình dài kỳ; *Truy tìm chứng cớ* phim truyện; nhiều tập như *Trần Tình Lệnh, Bí mật tam giác vàng, Quỳnh búp bê*.

Các bộ phim đều có nhiều cốt truyện chính – phụ đan xen cạnh tranh nhau, tạo nên bức tranh tổng thể câu chuyện. Phim *Biến chất* có mạch truyện thúc đẩy bởi nhân vật; *Truy tìm chứng cớ, Trần Tình Lệnh, Bí mật Tam giác vàng* đi theo mạch truyện thúc đẩy bởi cốt truyện; *Quỳnh búp bê* thiên về mạch truyện thúc đẩy bởi cả cả cốt truyện lẫn nhân vật.

Cách kể chuyện phức tạp phim truyền hình nhiều tập có đặc điểm nổi bật là đa cốt truyện và 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.

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

Kể chuyện phức tạp *nhiều cốt truyện* đan xen, theo tuyến tính nhân - quả, trong thời gian - không gian xác định, các sự kiện biến hóa linh hoạt,

bất ngờ và những "cú vặn", cùng *nhiều nhân vật* chia thành nhiều tuyến hành động, đẩy câu chuyện lên cao trào, cuốn hút khán giả.

3.1. Kết nối khán giả trong kể chuyện có nhiều cốt truyện đan xen

3.1.1. Kết nối khán giả bằng cốt truyện, các "cú vặn" trong *Biến chất*

Để có được sự yêu thích của khán giả đạo diễn phim đã thể hiện sự mới lạ, phá cách trong kể chuyện, ngay từ tập 1, mùa 1. Cốt truyện phim dễ hiểu, gây tò mò. Sự nghèo đói và cái chết là nguyên nhân để kích hoạt mục đích, động lực của nhân vật chính.

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. Khán giả luôn ở trong trạng thái căng thẳng và bị kích động.

Những "cú vặn" gây sốc tạo nên sức hút của phim. Các tác giả phim đã thao túng phán đoán và giả thuyết, suy luận của khán giả trong "trò chơi" đuổi bắt và trốn tìm đầy thách thức. Những tình huống luôn đi vào ngõ cụt, sắp sửa lộ bài, của một người ở "ngoài sáng" (Walter) và một người mò mẫm "trong tối" (Hank) giống với cuộc rượt đuổi giữa hai nhân vật đối địch, tác động vào cảm xúc và tâm trí khán giả, trở thành chất keo kết dính họ với câu chuyện…

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

Với cách kể có nhiều cốt truyện phát triển đồng thời, tạo các *khoảng trống* trong giả thuyết và suy luận, khán giả kết nối với phim cùng cái kết bất ngờ. *Truy tìm chứng cớ* là phim phá án, mở đầu với một xác chết vô thừa nhận. 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, khi đặt câu hỏi dành cho loại phim này. Nhờ có những suy luận theo các lược đồ, khuôn mẫu quen thuộc, họ *hiểu được* cách kể chuyện.

Đạo diễn phim sử dụng nhiều thủ pháp đánh lừa, thao túng tâm lý, suy luận và giả thuyết của họ, khéo léo đưa khán giả *đi từ nghi ngờ này sang nghi ngờ khác* để kiếm 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.

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

Trần Tình Lệnh có mở đầu khó hiểu với khán giả, 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 Tiện trùng sinh quay trở về dưới thân xác Mạc Huyền Vũ, con trai thứ của Mạc Gia Trang. Vừa trùng sinh, Ngụy Vô Tiện 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 là Lam Vong Cơ, người bạn thủa thiếu thời; Ôn Ninh, quỉ tướng quân khiến vạn người khiếp sợ chỉ nguyện trung thành với mình anh; Giang Trừng, 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 Trừng.

Thủ pháp tạo *độ trễ* thứ nhất là *sự bí ẩn nằm ngay trong cốt truyện chính*. Thủ pháp tạo *độ trễ* thứ hai sử dụng trong cách kể chuyện là dùng các tuyến *cốt truyện ẩn dưới cốt truyện* hiện. 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 trễ công khai và ẩn giấu theo kiểu cốt *truyện lồng cốt truyện* như vậy, *Trần Tình Lệnh* là bộ phim bạo hồng.

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

3.2.1. Sự kết nối khán giả với nhân vật phim ấn tượng và sâu sắc

Trong chương 1, đã đưa ra ba cấp độ gắn kết khán giả với nhân vật: Cấp độ thứ nhất, *nhận biết* (hay *nhận dạng*) nhân vật; Cấp độ thứ hai, *sự đồng chỉnh*; Cấp độ thứ ba, *thể hiện lòng trung thành*.

Trong *Biến chất* với hàng chục nhân vật chính phụ. Việc để khán giả gắn kết với nhân vật là quan trọng, tạo nên thành công của phim.

Trong *Truy tìm chứng cớ* 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. Từ *sự nhận biết* về nhân vật, khán giả sẽ tạo ra những khung *đồng chỉnh* 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, là sự cảm thông, là yêu thích, là ghét bỏ, là thờ ơ, là tức giận. *Cấu trúc cảm thông* của khán giả là chất keo gắn kết họ với các nhân vật.

Trần Tình Lệnh có cấu trúc ít phức tạp nhất, 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 mà khán giả luôn hướng tới. Khán giả *cảm động* với mối chân tình của hai người. Họ *khâm phục* lòng quả cảm và trung thành của các nhân vật.

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

Sự xuất hiện các *nhân vật phản anh hùng* trong các bộ phim truyện truyền

hình mang lại cho khán giả những trải nghiệm chân thực và phấn khích, giúp hiểu rõ bản thân và mọi người xung quanh. Khán giả bị lôi kéo bởi các *nhân vật phản anh hùng* vì các nhân vật này bộc lộ những ẩn giấu bên trong mỗi con người.

3.3. Kết nối khán giả trong *Bí mật tam giác vàng* và *Quỳnh búp bê*

Đặc điểm dễ thấy ở khán giả Việt Nam là yêu thích những bộ phim phản ánh cuộc sống của xã hội, con người, mà họ cảm nhận được mình cũng có ở trong đó. Người Việt nam thường thương yêu, thông cảm với những người yếu thế trong xã hội, và ghét những kẻ ỷ mạnh bắt nạt người yếu thế… Tâm lý đó giúp họ *hiểu được câu chuyện* và *gắn bó với các nhân vật*, tạo ra đa dạng phản hồi cảm xúc theo các cơ chế *nhận biết* nhân vật, *đồng chỉnh* với nhân vật và *thể hiện lòng trung thành* với nhân vật.

3.3.1. Kết nối với khán giả qua cách kể chuyện có *nội dung mở* trong phim *Bí mật Tam giác vàng*

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

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 lýcủa 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.

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

Để tạo nên sự cuốn hút, các tác giả phim đã tạo ra *độ trễ*, tạo *sức căng* câu chuyện, duy trì sự chú ý khán giả.

Sự phân chia các các *tuyến nhân vật* rành mạch giúp khán giả *nhận dạng* tuyến truyện, cũng như động cơ, mục đích hành động của nhân vật. Dù nhịp điệu và hành động nhân vật thay đổi, họ vẫn dễ dàng *đồng chỉnh* bản thân với các nhân vật, *nắm bắt các hành động, suy nghĩ và cảm xúc của từng nhân vật*.

3.3.1.3. Kết nối với khán giả của các nhân vật người hùng bi thảm

Phim xây dựng các nhân vật mang khuôn mẫu *người hùng bi thảm*, như Bá và Nathavon, thu hút sự cảm thông, thấu hiểu của khán giả.

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

Phim khơi gợi lên nhiều kiểu phản hồi cảm xúc của khán giả trong suốt quá trình phim phát sóng. Khán giả khâm phục, ngưỡng mộ những nhân vật cảnh sát phòng chống ma túy…

3.3.2**.** Kết nối khán giả bằng các thủ pháp đặc thù trong kể chuyện phim truyền hình *Quỳnh búp bê*

3.3.2.1. Kể truyện 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. Cốt

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

Các cốt truyện đi theo mạch tuyến tính, chạy song song, mạch lạc và dễ hiểu. Tác giả phim sử dụng các thủ pháp tạo *độ trễ*, tạo *khoảng trống* và *sự lặp lại* để thao túng suy luận và giả thuyết của khán giả, gợi sự hứng thú, tò mò cũng như những "cú vặn" gây bất ngờ.

3.3.2.2. Thủ pháp "lặp lại", "sự dư thừa", "nạn nhân hóa nhân vật" trong kể chuyện được sử dụng để gắn kết với khán giả

Tác giả làm phim đã dùng thủ pháp *lặp lại* tình huống để đẩy tình huống sau tăng cấp độ, gay gắt hơn tình huống trước, khiến khán giả luôn hồi hộp lo lắng cho các nhân vật. *Sự dư thừa* các tình huống "họa vô đơn chí" đã làm nhiều khán giả bức xúc, và cho rằng các nhà làm phim đã bất công và "độc ác" với nhân vật này.

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

Quỳnh búp bê là bộ phim thành công trong việc kết nối với khán giả thông qua các cấp độ *nhận biết, đồng chỉnh và trung thành* với các nhân vật. Khi *đồng chỉnh* với nhân vật, bản thân khán giả có niềm thương xót, thông cảm và thấu hiểu. Các nhân vật chính của phim đều để lại những ấn tượng sâu sắc cho họ, tạo ra *những cảm xúc yêu ghét rõ ràng*.

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

Nhân vật Cảnh trong trong phim là mẫu *nhân vật phản anh hùng* cũng là *kiểu nhân vật người hùng bi thảm*. Các tác giả phim sử dụng các thủ pháp tạo nên "lòng trung thành" của khán giả với nhân vật Cảnh.

Nhân vật Lan trong phim cũng được xây dựng như một nhân vật *người hùng bi thảm*. Hai nhân vật này lại tạo nên *cấu trúc của sự cảm thông* bền vững và sâu sắc, ghi dấu ấn trong khán giả. Các nhân vật trong phim cũng 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. *Cảm động* trước tấm lòng chân tình của Lan đối xử với em gái, người thân…. Dù Cảnh, Lan... đều có những mặt đạo đức không phù hợp, nhưng khán giả *chấp nhận, thông cảm và thương xót* cho họ...

3.3.3. Một số tồn tại trong kể chuyện phim truyện truyền hình *Quỳnh búp bê* và *Bí mật Tam giác vàng*

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… Cùng với đó, những tác giả phim 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 và tinh tế, hình thành được *cấu trúc cảm thông*

với nhân vật.

Tuy có thành công, nhưng vẫn còn tồn tại ở các phim trên về: Cách kể chuyện dài dòng, rườm rà, nhiều tình tiết còn thiếu thuyết phục; Xây dựng nhân vật và diễn xuất của diễn viên chưa như mong muốn; Sự thái quá và dễ dãi trong thể hiện nội dung.

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.

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 đài truyền hình của cả nước ta, từ trung ương đến địa phương đều là cơ quan báo chí thuộc sự quản lý của nhà nước. Theo Luật báo chí Việt Nam, năm 2016, để một tác phẩm báo chí, hay có tính báo chí được phát hành, phân phối nội dung đến người dân và xã hội, thì tác phẩm đó phải đáp ứng được chức năng, nhiệm vụ của báo chí. Do đó, các tác phẩm, chương trình muốn được phát (phổ biến) trên sóng truyền hình, nền tảng số đều phải thỏa mãn được yêu cầu theo quy định của Luật báo chí, kể cả các bộ phim truyện truyền hình. Theo Luật điện ảnh Việt Nam, năm 2022, các tác phẩm phim truyện truyền hình Việt Nam khi cấp phép phổ biến, đương nhiên phải tuân thủ theo những quy định của luật.

Phim truyện truyền hình Việt Nam, do các đài truyền hình của ta sản xuất (trong đó có cả của VTV) là tác phẩm vừa có tính sáng tạo nghệ thuật, vừa mang tính báo chí. Tức là ở đây, một bộ phim truyện truyền hình Việt Nam, bên cạnh là một sản phẩm nghệ thuật, thì nó phải đáp ứng các tiêu chí như một sản phẩm báo chí. Các bộ phim truyện truyền hình Việt Nam muốn được cấp phép phát sóng, phổ biến rộng rãi đến người xem, phải có tính tư tưởng tốt, thông điệp tích cực và mang tính nhân văn, đáp ứng được yêu cầu tuyên truyền, chuyển tải nội dung có tính giáo dục tới người xem.

Tiểu kết chương

Các tác giả của các bộ phim truyện truyền hình 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.

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 nhân vật 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, thể hiện lòng trung thành của họ…

Các nhân vật *phản anh hùng* (anti-hero) được khán giả ghi nhận, cảm thông, thậm chí yêu thích.

Những phản hồi cảm xúc mang đến cho khán giả, thông qua những số phận của các nhân vật trong phim, cốt truyện với những thông điệp ý nghĩa mà các tác giả gửi gắm. Đồng thời câu chuyện của nhân vật cũng mang lại cho khán giả những tình cảm chân thành, giản dị, là điều họ luôn hướng tới.

Bên cạnh những ưu điểm, phim truyện truyền hình Việt Nam vẫn tồn tại một số nhược điểm như còn lan man, chỗ thừa, chỗ thiếu; các tình tiết đôi khi thái quá, đôi khi sơ sài, gây phản cảm; diễn xuất còn chưa thuyết phục.

Người sáng tạo phim truyện truyền hình Việt Nam phải chú trọng đưa vào phim các thông điệp tích cực, định hướng giáo dục đến khán giả, lan toả những giá trị về văn hóa, hay những nét đẹp trong ứng xử của người Việt cùng những chủ trương, chính sách của Đảng và Nhà nước. Phim truyền hình phải đáp ứng các yêu cầu phổ biến theo đúng quy định Luật báo chí và Luật điện ảnh Việt Nam.

KẾT LUẬN

Trên cơ sở các lý thuyết cơ bản về cách kể chuyện 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* làm cơ sở cho những luận điểm trong nghiên cứu, có thể thấy phim truyện truyền hình đương đại đã có được những thành công đáng kể trong việc tạo nên sức hút mạnh mẽ đối với khán giả, tạo ra sự kết nối chặt chẽ giữa người xem với nhân vật và tác phẩm. Những thành công chủ yếu của dòng phim này nhờ vào các ưu điểm sau trong cách kể chuyện:

Cách kể chuyện phim truyện truyền hình là cách kể *phức tạp* (*phân tán*), sử dụng linh hoạt *nhiều tuyến cốt truyện* với các cốt truyện chính phụ đan xen xoắn xuýt vào nhau. Các cốt truyện 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 cớ*); bắt đầu từ giữa (*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.

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. Phim *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. Phim *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. Phim *Quỳnh búp bê* phản ánh những nỗi đau đớn và giằng xé nội tâm của các cô gái bán hoa muốn hoàn lương và đoạn đường chông gai của họ. Phim *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 của các cảnh sát Việt Nam đấu tranh chống lại những kẻ buôn bán ma tuý xuyên quốc gia.

Một 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 thiết của họ khi xem phim, từ đó khơi gợi sự tò mò, gây sự ngạc nhiên, hấp dẫn nhằm đáp ứng kỳ vọng người xem.

Kể chuyện phức tạp phim truyện truyền hình kết nối người xem qua ba cấp độ *sự nhận dạng, sự đồng chỉnh, sự trung thành* tạo nên, gọi là *cấu trúc cảm thông*, thúc đẩy đa dạng phản hồi cảm xúc khán giả.

Phim truyện truyền hình đương đại có đặc điểm nổi bật là sự xuất hiện rất nhiều mẫu *nhân vật phản anh hùng* (*anti-hero*) độc đáo với sức hút mạnh mẽ, tạo sự đồng cảm, thấu cảm, duy trì lòng trung thành của khán giả với nhiều phản hồi cảm xúc đa dạng.

Phim truyện truyền hình Việt Nam đã có những bước phát triển mạnh mẽ đồng hành cùng trào lưu phát triển của phim truyện truyền hình trên thế giới. Mặc dù vậy, vẫn tồn tại một số nhược điểm trong cách kể chuyện.

Hy vọng trong tương lai gần, phim truyện truyền hình Việt nam tiếps tục nâng cao chất lượng cả về nội dung và hình thức, mang lại cho khán giả những câu chuyện phim lôi cuốn.

Có thể khẳng định, các kết luận trên đây được rút ra từ việc sử dụng "Khung phân tích Cốt truyện - Nhân vật - Cấu trúc kể chuyện" đã đề xuất. 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.

Kết quả nghiên cứu đã góp phần: Hệ thống hóa và kiểm chứng lý thuyết kể chuyện phức tạp trong bối cảnh truyền hình Việt Nam; 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; Cung cấp đánh giá thực tiễn có căn cứ cho các nhà làm phim Việt.

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*, 2 tập, NXB. Đại học Quốc gia Hà nội, 2007, H.

2. **Brodwell** David và **Thompson** Kristin, *Nghệ thuật điện ảnh*: *Dẫn luận*, NXB. Giáo dục, 2008, H.

3. 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.

4. 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.

5. **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.

6. Tất **Thắng**, *Lý luận kịch*, NXB. Sân khấu, 2006, H

II. Tài liệu tiếng Anh

7. **Bluestone** Georges, *Novel into film* (*Từ tiểu thuyết đến phim*), Uni. of California Press, Berkely and Los Angeles, USA, 1957, pg. 1.

8. **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.
9. **Bordwell** David, *Narration in the Fiction Film* (*Kể chuyện trong phim truyện*), Uni. Wisconsin Press, 1985, USA.
10. **Bordwell David**, *Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures* (*Điện ảnh kinh điển Hollywood: Những nguyên lý và các bước kể chuyện*), Narrative, Apparatus, Ideology (ed. by Ph. Rosen), New York, 1986, pg. 17-35, USA.
11. **Bordwell** David, *Poetics of Cinema* (*Thi pháp điện ảnh*), New York and London, Routledge, 2008, USA.
12. **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.
13. **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.
14. **Cameron** Allan, *Modular Narratives in Contemporary Cinema* (*Kể chuyện từng phần riêng trong phim đương đại*), Palgrave Macmilan, 2008, USA.
15. **Campbell** Joseph, *The Hero with a Thousand Face* (*Người hùng với ngàn khuôn mặt*), Pantheon, 1961, USA.
16. **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.
17. **Carroll** Noël, *Sympathy for the Devil* (*Sự cảm thông với quỷ dữ*) in *The Sopranos and Philosophy: I Kill Therefore I Am* (*Sopranosvà triết học: Tôi giết vì thế tôi tồn tại*), Eds. by Richard Greene and Peter Vernezze, (Illinois: Open Court, 2004), pg. 121-136, USA.
18. **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.
19. **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.
20. **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*), Jornal Mas Communication & Society, 2001.
21. **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.
22. **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.
23.**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.
24. **Garcia** Alberto N., *Emotion in Contemporary TV series* (*Cảm xúc trong phim truyền hình đương đại*); Uni. of Navarra, Palgrave Macmillan, 2016,
25. **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.
26.**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.
27.**Herman** David, **Phelan** James,…, *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.
28.**López** Pérez and **Jesús** María Ortiz, *Multi - plot Structure in Television Serials* (*Cấu trúc nhiều cốt truyện trong phim truyền hình dài tập*)… Routledge Advances in Television Studies, 1st. Edition, Eds. Nannicelli and Héctor J. Pérez, 2021, USA.
29.**Mittell** Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (*Truyền hình phức hợp: Thi pháp kể chuyện truyền hình đương đại*), New York University Press, 2015, USA.
30.**Smith** Murray, *Engaging Characters* (*Kết nối nhân vật*), in *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*…, Eds by Eder, Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider, Berlin: Walter de Gruyter, 2010. Pg 222-258, Ger.
31.**Thompson** Kristin, *Storytelling in Film and Television* (*Kể chuyện trong phim điện ảnh và truyền hình* Harvard University Press, 2003, USA.
32.Thompson Kristin, *Storytelling in Film and Television* (*Kể chuyện trong*

phim điện ảnh và truyền hình), Harvard University Press, 2003, USA.
33. **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.
34. **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.

III. Tài liệu trên trang mạng

35. **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, No. 1, pg. 121-140, The Uni. of Chicago Press,1980, USA; https://journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/448091? journal Code=ci. (3/2/2023)
36. **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)
37. **Dubravka** Durié *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)
38. **Eder** Jens, *Understanding Character* (*Hiểu về nhân vật*), In The Journal for Movies and Mind. Vol. 4, 1, 16-40; https://www.academia.edu/18424
39. 30/Understanding_Characters_In_Projections_The_Journal_for_Movies_and_Mind_Vol_4_1_16_40. (19/12/1022)
40. **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)
41. **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 truyện 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)
42. **López** Pérez and **Hector** J. Pérez, *The Plot Twist in TV Serial Narratives* (*Cốt truyện vặn trong kể chuyện phim truyện truyền hình dài tập*); The Journal for Movies and Mind. 14(1), 58-74; https://doi.org/10.3167/2020.140105; BerghanPublishing, 2020 (28/3/2024).

PHIM MỤC

1. *Bí mật Tam giác vàng*, 2013, phim truyện truyền hình Việt Nam
2. *Quỳnh búp bê*, 2018, phim truyện truyền hình Việt Nam
3. *Biến chất* (*Breaking Bad*, 2008), phim truyện truyền hình Mỹ
4. *Trần Tình lệnh* (*The Untamed*, 2018), phim truyện truyền hình Trung Quốc
5. *Truy tìm chứng cớ* (*Unfogotten*, 2015). Phim truyện truyền hình Anh

DANH MỤC CÁC BÀI BÁO ĐÃ CÔNG BỐ

1/ *Phân tích mâu thuẫn, xung đột nội tâm nhân vật ông Sơn, trongphim truyền hình "Về nhà đi con"*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấuvà Điện ảnh, Số 31 – tháng 9/ 2021

2/ *Thủ pháp kể chuyện trong bô phim* "*Sát thủ Anna*", Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, Số 34 – tháng 6/ 2022

3/ *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

4/ *Bàn về tính chính trị trong điện ảnh*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 38 - tháng 6/ 2023

5/ *Kể truyện trong phim truyện truyền hình* "*Biến chất*", Tạp chí Văn hóa – Nghệ thuật*, số 581 – tháng 9/ 2024

6/ *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

7/ *Kể chuyện trong phim truyện truyền hình* "*Quỳnh búp bê*", Tạp chí Văn hóa – Nghệ thuật*, số 611 - tháng 7/2025

8/ *Kể chuyện trong phim truyện truyền hình "Bí mật Tam giác vàng"*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu – Điện ảnh, số 47 – 9/2025