

Kể chuyện điện ảnh trong tiến trình phát triển của nghệ thuật kể chuyện

Lê Thị Dương^a

Tóm tắt:

Bàn về nghệ thuật kể chuyện vốn không còn là vấn đề mới, đã có một số nghiên cứu về nghệ thuật kể chuyện trong văn học, hoặc từ nghệ thuật kể chuyện truyền khẩu đến kể chuyện điện ảnh. Tuy vậy còn rất ít những nghiên cứu về các mốc phát triển của nghệ thuật kể chuyện từ truyền khẩu đến kể chuyện văn học (qua ngôn từ), đến kể chuyện bằng hình ảnh, âm thanh (điện ảnh) và kể chuyện đa phương tiện dưới góc nhìn tự sự học. Bài viết này trình bày các dấu mốc nói trên trên cơ sở xem xét vai trò của phương tiện kể chuyện. Vấn đề mối quan hệ giữa nghệ thuật kể chuyện điện ảnh và nghệ thuật kể chuyện văn học (qua hiện tượng chuyển thể) cũng được bài viết quan tâm. Diễn trình phát triển từ kể chuyện truyền khẩu qua kể chuyện văn học đến kể chuyện điện ảnh cho thấy sự thay đổi, mở rộng của các loại phương tiện dùng để kể quyết định sự phát triển của nghệ thuật kể chuyện, đồng thời sự thay đổi về phương tiện cũng là yếu tố để kiến tạo nên các chiến lược tự sự độc đáo, phức tạp - nhất là trong tự sự điện ảnh.

Từ khóa: *nghệ thuật kể chuyện, kể chuyện truyền khẩu, kể chuyện văn học, kể chuyện điện ảnh, kể chuyện đa phương tiện*

^a Viện Văn học (Viện Hàn lâm Khoa học xã hội Việt Nam); 20 Lý Thái Tổ, phường Lý Thái Tổ, quận Hoàn Kiếm, TP. Hà Nội. e-mail: duonglevh@gmail.com

Cinematic Storytelling in the Development Process of the Storytelling.

Le Thi Duong^a

Abstract:

Discussing the art of storytelling is no longer a new issue. There have been several research works on storytelling in literature, oral storytelling, and cinematic storytelling. However, applying narratology to study the developmental milestones of storytelling from storytelling by words (oral, literature) to storytelling by images, sounds (cinema), and multimedia storytelling has not been in the spotlight. This article presents the above milestones by examining the role of storytelling media. In addition, the article also pays attention to the relationship between the art of cinematic storytelling and the art of literary storytelling (through the phenomenon of adaptation). The evolution from oral storytelling to literary storytelling and cinematic storytelling shows the change and expansion of the types of media used for storytelling, which determines the development of the art of storytelling. At the same time, changes in media also contribute to creating unique and complex narrative strategies, especially in cinematic narrative.

Keywords: *storytelling, oral storytelling, literary storytelling, cinematic storytelling, transmedia storytelling*

Received: 14.8.2024; Accepted: 15.9.2024; Published: 30.9.2024

DOI: 10.59907/daujs.3.3.2024.359

^a Institute of Literature (Vietnamese Academy of Social Sciences - VASS); 20 Ly Thai To Street, Ly Thai To Ward, Hoan Kiem District, Hanoi City, Vietnam. e-mail: duonglevh@gmail.com

Đặt vấn đề

Theo Li Xian Jie (李显杰)¹, mối tương quan giữa tự sự và phương tiện trung gian của nó là rất quan trọng, điều này đã được giới nghiên cứu thừa nhận. Ví dụ, lý do tại sao người ta nói rằng tự sự văn học và tự sự điện ảnh - là các hình thức tự sự khác nhau bởi “phương tiện trung gian” được sử dụng cho cả hai là khác nhau. Như Seymour Chatman đã giải thích: “Tự sự văn học (trừ một vài ngoại lệ như tiểu thuyết đồ họa) được hiện thực hóa thông qua một “đường dẫn” duy nhất là văn tự, trong khi phim là một phương tiện phức tạp hơn với hai đường dẫn thông tin. Sự hoàn thiện của kỹ thuật ghi âm vào cuối thế kỷ XX đã biến phim ảnh trở thành một nghệ thuật đa phương tiện, và âm thanh không chỉ có thể hỗ trợ hình ảnh trực quan mà còn có thể tồn tại độc lập” (李显杰, 2008). Điểm xuất phát khác nhau của phương tiện giao tiếp - lời nói, chứng tỏ sự khác biệt giữa văn học và điện ảnh trong chiến lược tự sự, phương thức tự sự và chức năng tự sự (李显杰, 2008). Sự phân biệt này giữa các phương tiện truyền thông khác nhau đã được thảo luận rất nhiều, tuy vậy chưa có các nghiên cứu trình bày một cách hệ thống quá trình thay đổi phương tiện dẫn đến những bước dịch chuyển từ kể chuyện truyền khẩu, qua kể chuyện văn học đến kể chuyện điện ảnh.

Bài viết này sẽ khái lược ở mức căn bản nhất sự phát triển từ nghệ thuật kể chuyện truyền khẩu đến kể chuyện văn học (qua ngôn từ), đến kể chuyện bằng hình ảnh, âm thanh (điện ảnh) và kể chuyện đa phương tiện dưới góc nhìn tự sự học. Diễn trình phát triển này cho thấy sự thay đổi, mở rộng của các loại phương tiện dùng để kể quyết định sự phát triển của nghệ thuật kể chuyện, đồng thời sự thay đổi về phương tiện cũng là yếu tố để kiến tạo nên các chiến lược tự sự độc đáo, phức tạp - nhất là trong tự sự điện ảnh. Cùng một mẫu gốc truyện kể, chắc chắn sẽ có những cách kể khác nhau thông qua nhiều phương tiện, và hiệu quả đem lại từ các cách kể đó sẽ không giống nhau. Như vậy ở đây, chủ yếu đề cập đến các phương tiện kể chuyện đã quy định cách kể như thế nào.

Quan niệm phương tiện trong bài viết được hiểu dựa trên cách tổng hợp của Marie-Laure Ryan trong nghiên cứu về “Những nền tảng lý thuyết của tự sự học xuyên phương tiện” (Marie-Laure Ryan, 2023). Theo tác giả này, có thể tiếp cận phương tiện từ ba phạm trù lớn: ký hiệu, chất liệu - công nghệ và văn hóa. Cụ thể:

- Thứ nhất, tiếp cận ký hiệu xem xét các mã và các kênh cảm giác, những yếu tố hỗ trợ các phương tiện khác nhau. Các tiếp cận này có xu hướng phân biệt ba nhánh phương tiện nói chung: ngôn từ, thị giác và âm thanh;

¹ Giáo sư tại Đại học Sư phạm Trung ương Trung Quốc, phụ trách giảng dạy và nghiên cứu về kịch, điện ảnh và văn học truyền hình, là tác giả của công trình nổi tiếng Tự sự học điện ảnh: Lý luận và thực tiễn (Trung Quốc: Điện ảnh, 2000) (电影叙事学: 理论和实例, 中国电影出版社, 2000).

- Thứ hai, phương diện chất liệu - công nghệ có vai trò hỗ trợ các kiểu ký hiệu khác nhau (chẳng hạn đá cho điêu khắc, cơ thể con người cho khiêu vũ...);

- Thứ ba, giá trị văn hóa của phương tiện “giúp chúng ta kiến giải được nhiều phương diện văn hóa của tự sự và hình thành thêm nhiều cách phân loại các thể loại tự sự” (Trần Ngọc Hiếu, 2024).

Ba phạm trù này đều tác động đến khả năng tự sự của phương tiện với những phạm vi và mức độ khác nhau (Marie-Laure Ryan, 2023).

Hình thức sơ khai của nghệ thuật tự sự - kể chuyện truyền khẩu

Chúng ta không thể phủ nhận rằng, kể chuyện truyền khẩu là hình thức sớm nhất của nghệ thuật tự sự.

Một trong những hình mẫu điển hình cho lối kể chuyện truyền khẩu trong lịch sử nhân loại chính là câu chuyện về nàng Scheherazade ở xứ Ả rập huyền ảo mà hẳn ai cũng từng một lần được nghe. Chuyện kể về vị vua tên là Shahriyar, vốn là người anh minh, nhân từ nhưng vì bị hoàng hậu phản bội nên ông ta trở nên tàn bạo và căm ghét đàn bà. Trong cơn phẫn nộ cùng cực, ông ta đặt ra một luật lệ nghiệt ngã rằng mỗi đêm sẽ cưới một người vợ mới, ngủ với họ, và sáng hôm sau số phận của họ được quyết định trên giá treo cổ, để họ không bao có cơ hội phản bội nhà vua. Trước tình cảnh tàn khốc ấy, nàng Scheherazade đã dũng cảm xin cha cho phép mình được làm vợ nhà vua với hi vọng có thể cảm hóa ngài. Quyết định của Scheherazade hẳn khiến nhiều người kinh ngạc nhưng nàng đã bình thản bước vào thử thách với kế hoạch của riêng mình. Cứ mỗi đêm nàng sẽ kể chuyện cho nhà vua nghe, nhưng luôn biết cách dừng câu chuyện ở đoạn cao trào nhất vào đúng thời điểm trời rạng sáng, khiến cho nhà vua vì tò mò muốn nghe nốt truyện vào đêm hôm sau mà không xử tử nàng. Cứ như vậy cả một kho tàng truyện cổ trải dài suốt đúng một nghìn lẻ một đêm. Và kết quả là Scheherazade không những giữ được mạng sống của mình mà còn cảm hóa được nhà vua.

Nghìn lẻ một đêm có thể xem là ví dụ kinh điển minh chứng cho trí tuệ của con người đồng thời còn chứng tỏ khả năng kể chuyện tài tình của người kể chuyện rong xưa kia nhằm thu hút thính giả, khiến cho người nghe bị cuốn theo câu chuyện và tiếp tục chờ đợi được nghe vào những lần sau.

Hình thức truyền khẩu hay truyền miệng, hiểu đơn giản là kể chuyện bằng miệng, có thể kết hợp với ngôn ngữ cơ thể như ký hiệu tay, cử chỉ, điệu bộ. Truyền miệng trở thành phương thức sáng tác cũng như lưu truyền của văn học dân gian. Vì kể chuyện bằng miệng, không được ghi chép nên ở văn học dân gian thường xuất hiện hiện tượng dị bản. Nhưng điểm thú vị của kể chuyện truyền khẩu chắc chắn nằm ở tính ứng tác của nó. Trên

thực tế, chúng ta đều biết rằng, các câu chuyện truyền khẩu thường vốn không xuất hiện với hình hài hoàn chỉnh ngay từ đầu. Trong quá trình kể, người kể chuyện ít nhiều có sự điều chỉnh sao cho câu chuyện trở nên hợp lý nhất, hấp dẫn nhất. Đó cũng là một trong những đặc điểm rõ nét của kiểu người kể chuyện ngôi thứ ba với điểm nhìn “biết tuốt”. Quan sát các tác phẩm tự sự dân gian, dễ nhận thấy, “hầu hết lời kể trong tác phẩm là lời của người kể chuyện. Anh ta có thể thêm bớt ít nhiều lời kể về nhân vật, sự kiện, biến cố mà không ảnh hưởng đến cốt truyện, từ đó tạo nên tính dị bản của truyện” (Nguyễn Thị Hải Anh, 2023). Dưới sự độc diễn toàn quyền của người kể chuyện, “người nghe bị ‘cắm cúi’ và chỉ biết đặt niềm tin một cách ngây thơ vào những điều phán xét của câu chuyện” (Phạm Ngọc Hiền, 2014).

Với hình thức kể chuyện truyền khẩu, cả người kể và người nghe đều tập trung vào nội dung, do đó tính thẩm mỹ hoặc hình thức của các câu chuyện ít nhiều bị mờ nhạt. Điều này dần thay đổi khi văn học viết ra đời.

Kể chuyện văn học

Sự ra đời của chữ viết đã đem lại cho nghệ thuật tự sự một hình thức kể chuyện mới - kể chuyện văn học. Ban đầu, chữ viết là một phương tiện ghi nhớ đơn giản với những nét hoặc ký hiệu để biểu thị các ý nghĩa, đã phát triển dần từng bước trong các thế kỷ tiếp theo về cả hình thức lẫn nội dung.

Theo Trần Đình Sử, “ngôn từ văn học là một hiện tượng nghệ thuật do nghệ sĩ sáng tạo theo quy luật chung của nghệ thuật”, nó “được lựa chọn, được tổ chức thành văn bản cố định, sao cho nói một lần mà có thể giao tiếp mãi mãi” (Trần Đình Sử, 2021).

Ngôn từ văn học không chỉ “khác với lời nói tự nhiên hằng ngày, khác với các hình thức giao tiếp phi nghệ thuật, mà cũng khác với hình thức của các nghệ thuật ngôn từ khác, bởi chúng là các loại hình ký hiệu khác nhau, giao tiếp bằng các phương tiện khác nhau” (Trần Đình Sử, 2021). Ngôn ngữ viết đã trở thành phương tiện kể chuyện của văn học, qua ký hiệu ngôn ngữ, nhà văn xây dựng cấu trúc không gian, xác lập các chiều thời gian, khắc họa nhân vật, miêu tả cốt truyện, biểu hiện xung đột, kiến tạo nên sức hấp dẫn văn hóa... Độc giả tiếp nhận thông tin từ thế giới văn bản dựa trên tầm đón đợi của mỗi người, từ đó tạo ra nghĩa cho tác phẩm.

Trong tiến trình lịch sử văn học Việt Nam, dù còn có những ý kiến khác nhau nhưng đa số đều chọn thế kỷ X để xác định thời điểm ra đời của văn học viết. Như tên gọi của nó, văn học viết là văn học được trình bày và lưu trữ dưới dạng chữ viết. Một mặt nó vẫn tiếp tục kế thừa những đặc tính vốn có của văn học dân gian, mặt khác, với những đặc điểm riêng biệt, nó có khả năng tách khỏi văn học dân gian để khẳng định tính cá nhân trong tác phẩm. Văn học dân gian, như đã nói ở trên, là sản phẩm của trí tuệ tập thể, trong khi văn

học viết lại trình hiện những trải nghiệm của một cá nhân hoặc một nhóm người không đại diện cho cộng đồng. Điều này tất yếu dẫn đến sự khác biệt trong cách kể và cách tiếp nhận. Hình thức kể chuyện truyền khẩu của văn học dân gian cho phép người kể và người nghe có thể tham gia vào quá trình sáng tác, ứng tác. Còn với văn học viết, chúng ta dễ dàng nhận thấy sự tách bạch giữa hai đối tượng người sáng tác và người tiếp nhận.

Nếu người kể chuyện trong kể chuyện truyền khẩu đứng ở ngôi thứ ba (toàn tri) thì đến kể chuyện văn học, loại hình người kể chuyện được đa dạng hóa. Tính cá nhân được bộc lộ rõ nét qua sự hiện diện của người kể chuyện ngôi thứ nhất (hạn tri). Vấn đề người kể chuyện từ đây đã trở thành một trong những phạm trù phức tạp nhất của tự sự học văn học, sau đó là của tự sự học điện ảnh.

Ban đầu đối tượng tiếp nhận kể chuyện văn học bị giới hạn trong phạm vi những người có khả năng đọc chữ (biết đọc) nhưng dần dần, chữ viết trở nên phổ biến ở hầu khắp mọi nơi trên thế giới, sau đó công nghệ in ấn ra đời, kể chuyện văn học lan tỏa ngày một rộng rãi. Với cấu trúc trần thuật đa dạng, trí tưởng tượng phong phú cùng những mô tả sinh động của ngôn ngữ viết, kể chuyện văn học từng bước trở thành hình thức kể chuyện chủ đạo. Các nghiên cứu về tự sự học văn học đã chỉ rõ, văn học phát triển kỹ thuật kể chuyện thuần thực và đa dạng nhờ sự tích lũy lịch sử sâu sắc và sự thuận tiện trong cách diễn đạt bằng văn bản.

Từ kể chuyện điện ảnh đến kể chuyện đa phương tiện

Sau rất nhiều thế kỷ chứng kiến sự “ngự trị” của hình thức kể chuyện văn học, đến cuối thế kỷ XIX, điện ảnh ra đời, đánh dấu sự hiện diện của một hình thức kể chuyện hoàn toàn mới mẻ - kể chuyện điện ảnh. Nếu văn học sử dụng ký hiệu văn bản để trần thuật, mô tả và thảo luận, thì phim sử dụng các ký hiệu hình ảnh để trình bày câu chuyện theo một cách trực quan hơn. Đạo diễn sẽ lựa chọn và sắp xếp các cảnh quay khác nhau để đạt được những thay đổi trong nội dung trần thuật, thể hiện các phong cách và ý đồ nghệ thuật khác nhau. Từ thời đại phim câm, đến phim có tiếng, và ngày nay, với sự phát triển vượt bậc của công nghệ thông tin và mạng Internet, nghệ thuật kể chuyện điện ảnh đã có những bước nhảy vọt đáng kinh ngạc, tự sự học điện ảnh, do đó, cũng ngày càng được quan tâm.

Ngôn ngữ sử dụng trong điện ảnh và truyền hình “có cấu trúc gần giống với ngôn ngữ nói hay ngôn ngữ viết, có từ ngữ, từ vựng, ngữ pháp (...) Nó vay mượn trong hội họa (ánh sáng, bố cục, phối cảnh), trong văn học (lời thoại), trong kịch (dàn dựng, diễn xuất), trong âm nhạc (âm thanh không gian, âm nhạc, nhịp điệu, dàn bè), nhưng cuối cùng một sự kết hợp đặc biệt giữa các loại hình nghệ thuật trên lại tạo nên một ngôn ngữ mạnh mẽ, đa dạng và độc lập mà người ta gọi là “ngôn ngữ của hình ảnh và âm thanh” (Bruno Toussaint, 2017).

Cũng như ngôn ngữ văn học, ngôn ngữ điện ảnh khởi đầu hết sức sơ giản, sau đó không ngừng được phát triển và trau chuốt bởi tất cả các nhà điện ảnh khiến cho nó có “tính liên tưởng, khơi gợi nhiều hơn”, đồng thời ngày càng “bớt diễn giải hơn” (Bruno Toussaint, 2017). Có thể nói sự xuất hiện của điện ảnh đã tạo nên cú đột phá trong nghệ thuật kể chuyện, câu chuyện giờ đây không chỉ được nghe, được đọc mà còn được “nhìn thấy”. Thay vì hình dung, tưởng tượng, khán giả đã có thể “mắt thấy tai nghe” về nhân vật, về bối cảnh và diễn biến của câu chuyện qua màn hình.

Như vậy, kể chuyện điện ảnh được thực hiện bằng hình ảnh, âm thanh, sau đó được bổ sung bằng hàng loạt kỹ xảo. “Hình ảnh chuyển động trở thành ngôn ngữ phi lời trong cách thức kể chuyện phim. Trong đó mỗi thành tố từ góc máy đến tốc độ, từ sự chuyển động đến ráp nối... đều trở thành phương tiện biểu đạt đặc lực, giúp hình ảnh chuyển động không chỉ hoàn thành được nhiệm vụ mô tả nội dung mà còn tham gia trực tiếp vào kể chuyện và tác động mạnh mẽ tới cảm xúc người xem. Do đó, kể chuyện gì (bản thân câu chuyện) trở nên không quan trọng bằng kể thế nào (cách kể chuyện, cách thức biểu đạt)” (Đặng Thu Hà, 2022).

Trong công trình *Cinematic Storytelling*, Jennifer Van Sijll cho rằng, để hiểu ngôn ngữ điện ảnh, cần nắm được các yếu tố cơ bản của kể chuyện điện ảnh bao gồm cảnh quay, góc quay và khung hình. Đây là những công cụ không thể thiếu mà các nhà làm phim sử dụng để truyền tải ý nghĩa và cảm xúc đến khán giả. Trong đó, cảnh quay dù là cận cảnh, trung cảnh hay toàn cảnh, đều phục vụ một mục đích cụ thể và có tác động riêng đến cách người xem diễn giải nội dung. Ví dụ, cảnh cận cảnh có thể làm nổi bật trạng thái cảm xúc của nhân vật hoặc thu hút sự chú ý vào một chi tiết quan trọng, tăng cường mối liên hệ của khán giả với nhân vật hoặc vật thể. Ngược lại, toàn cảnh có thể thiết lập bối cảnh, cung cấp góc nhìn rộng hơn, đặt các nhân vật vào môi trường của họ. Còn góc quay có thể ảnh hưởng rất lớn đến nhận thức của người xem. Góc cao thường khiến nhân vật trông nhỏ bé, yếu thế, trong khi góc thấp có thể truyền tải cảm giác quyền lực hoặc thống trị. Cùng đó, khung hình được coi là nền tảng của kể chuyện điện ảnh. Sự sắp xếp các yếu tố trong khung hình - thường được gọi là *mise-en-scène* - đóng vai trò quan trọng trong cách khán giả cảm nhận và hiểu được câu chuyện (Jennifer Van Sijll, 2005).¹

Van Sijll cũng đề cập đến việc sử dụng âm thanh, kỹ thuật biên tập - tạo dựng cốt truyện, chủ đề, phát triển nhân vật trong việc nâng cao khả năng kể chuyện của phim ảnh. Tóm lại, để thành thạo nghệ thuật kể chuyện điện ảnh đòi hỏi một cách tiếp cận toàn diện kết hợp giữa các yếu tố thị giác, thính giác và tự sự.²

¹ Xem thêm: *Cinematic Storytelling Summary PDF* | Jennifer Van Sijll (bookey.app).

² Xem thêm: *Cinematic Storytelling Summary PDF* | Jennifer Van Sijll (bookey.app).

Thực tế cho thấy, trong thế giới ngày nay, phim ảnh đã chứng minh là người kể chuyện và truyền tải các câu chuyện có ảnh hưởng nhất. Tuy vậy, dù có những công cụ đặc lực như camera cùng các chuyển động, góc quay, ánh sáng, âm thanh, nhưng kể chuyện điện ảnh không hoàn toàn rời bỏ lối kể chuyện của văn học. Đây cũng là một trong những nguyên nhân lý giải cho sự phổ biến của hiện tượng chuyển thể từ văn học sang điện ảnh. Ngay những ngày đầu khai sinh, phim ảnh đã bắt đầu dựa vào văn học, vay mượn, khai thác từ văn học nội dung, chủ đề, cũng như cách thức trần thuật. Trên cơ sở đó, điện ảnh dần hình thành nên hình thức kể chuyện với những đặc điểm ngôn ngữ riêng, đem đến cho khán giả những cảm xúc khác với văn học ở cả khía cạnh giải trí và kể chuyện. Bằng nghệ thuật kể chuyện trực quan cùng khả năng lan truyền mạnh mẽ, phim ảnh dễ dàng được công chúng chấp nhận và mau chóng trở thành “con cưng” của thời đại văn hóa truyền thông kỹ thuật số mới. Ở chiều ngược lại, sáng tạo văn học bắt đầu học hỏi và tiến gần hơn đến mô hình điện ảnh (chẳng hạn khuynh hướng tiểu thuyết - điện ảnh ở Pháp những năm 60 của thế kỷ trước). Điều này được Jean-Claude Carriere nhấn mạnh: “Từ khi phim có tiếng nói ra đời, cuộc phiêu lưu điện ảnh không là gì khác ngoài sự hòa trộn của hai lối viết: văn học và điện ảnh. Người ta quen nói rằng văn học đã ảnh hưởng nhiều tới điện ảnh, nhưng dĩ nhiên là điện ảnh cũng đã ảnh hưởng và còn tiếp tục ảnh hưởng đến văn học” (Bruno Toussaint, 2017). Như vậy, việc nghiên cứu nghệ thuật kể chuyện điện ảnh cần đặt trong mối quan hệ với nghệ thuật kể chuyện văn học, chúng cạnh tranh nhau nhưng vẫn liên thuộc nhau, tạo nên một bối cảnh phát triển sinh động của tự sự học.

Cuối thế kỷ XX, sự ra đời của Internet đã tạo ra một cuộc cách mạng trong hầu hết mọi lĩnh vực. Nghệ thuật kể chuyện đến thời điểm này, vừa chịu tác động vừa được “hưởng lợi” từ Internet. Lối kể chuyện truyền thống một mặt bị “đe dọa” lật đổ, một mặt được làm mới thông qua việc khai thác và sử dụng các nền tảng hiện đại. Từ đó, một câu chuyện có thể được kể theo nhiều cách, bằng nhiều phương tiện, trên nhiều nền tảng, đem đến những trải nghiệm mới mẻ. Chẳng hạn, trường hợp *Tây du ký* (西游记) của Ngô Thừa Ân (吴承恩). Từ một cuốn tiểu thuyết ra đời vào thế kỷ XVI kể về câu chuyện đi Tây Trúc thỉnh kinh của bốn thầy trò Đường Tăng bằng ngôn ngữ văn học, *Tây du ký* đã trở thành nguồn cảm hứng bất tận của nhiều loại hình nghệ thuật khác trong suốt nhiều thế kỷ qua. Được biết đến ở Việt Nam nhiều nhất là phim truyền hình *Tây du ký* (1986) của đạo diễn Dương Khiết (楊潔). Sau đó là hàng loạt phiên bản: *Tây du ký: Mối tình ngoại truyện*, *Đại náo thiên cung*, *Tây du ký: Nữ nhi quốc*,...

Không chỉ thu hút giới làm phim, trong gần 20 năm qua, *Tây du ký* còn trở thành một trong những tác phẩm được chuyển thể thành game online nhiều lần nhất. Các game phổ biến ở Việt Nam gồm: *Ngô Không truyền kỳ*, *Ngô Không 3D*, *Đại Thánh Vương*, *Quý Hâu Vương*, *Loạn đấu Tây du*...

Thậm chí gần đây, tiểu thuyết này còn được chuyển thể thành vở nhạc kịch *Vua khi* (tên tiếng Trung là *Đại mộng Thân hầu*) theo phong cách Broadway của Mỹ với tham

vọng đem lại một diện mạo hoàn toàn mới cho tác phẩm gốc, đồng thời đưa Tôn Ngộ Không trở thành nhân vật phi biên giới.

Ở đây cần chú ý đến cả khía cạnh văn hóa trong việc sử dụng các phương tiện khác nhau để tái hiện lại ở những đất nước khác một câu chuyện vốn đã quen thuộc ở một quốc gia bản địa (như trường hợp *Tây du ký* ở Trung Quốc). Điều này phù hợp với nhận định của Linda Hutcheon khi bàn về vấn đề chuyển thể văn hóa: “Mỗi phương tiện, tùy thuộc những cách thức mà nó khai thác, phối kết, nhân bội những chất liệu “thân quen” của sự diễn đạt - nhịp điệu, chuyển động, cử chỉ, âm nhạc, lời nói, hình ảnh, lối viết (...) - mỗi phương tiện... tự có năng lượng truyền thông của riêng nó” (Linda Hutcheon, 2006).

Một ví dụ khác ở phương Tây có thể kể đến là *Harry Potter* của J.K.Rowling. Tác phẩm này xuất hiện lần đầu tiên dưới dạng tiểu thuyết, nhưng về sau nó đã được trải nghiệm nhiều đời sống khác nhau: bản ghi âm, kịch, phim, trò chơi trực tuyến... Chúng được đọc, chơi và nghe, thậm chí “khi mạng lưới phát triển, mỗi phiên bản được thêm vào đã tạo ra những cơ hội mới để khám phá thế giới của Harry Potter, lấp đầy những khoảng trống trong sách và đưa ra những quan điểm khác nhau” (Kimberly Reynolds, 2024).

Ở Việt Nam có thể nói đến trường hợp *Truyện Kiều* của Nguyễn Du. Vị trí kinh điển của *Truyện Kiều* trong lịch sử văn học dân tộc là vấn đề không cần bàn luận. Ở đây, bài viết chú ý đến hiện tượng cải biên *Truyện Kiều* với sự tham dự của nhiều loại phương tiện nghệ thuật. Thậm chí “cải biên *Truyện Kiều* đã trở thành sự kiện nghệ thuật sôi nổi trong đời sống văn hóa hiện nay” (Lê Quốc Hiếu, 2016). Bằng chứng là sau nhiều thế kỷ, *Truyện Kiều* liên tiếp được tái hiện dưới nhiều hình thức nghệ thuật truyền thống (chèo, tuồng, cải lương, cải lương video, cải lương truyền thanh). *Truyện Kiều* cũng không ngừng được thử nghiệm dưới các hình thức nghệ thuật hiện đại: kịch bản văn học, phim điện ảnh: *Kim Vân Kiều* (Đạo diễn Dương Quý Bình), *Một câu chuyện tình (A tale of love)*, Đạo diễn Trịnh Thị Minh Hà); *Kiều* (Đạo diễn Mai Thu Huyền), *Sài Gòn nhật thực* (Đạo diễn Othello Khanh), *Kiều @* (Đạo diễn Đỗ Thành An); ballet (*Ballet Kiều - chuyển thể và Tổng biên đạo Tuyết Minh*); Opera - Ballet (*Định mệnh bất chợt - Nguyễn Thiện Đạo*); âm nhạc (Hợp xướng *Truyện Kiều - Vũ Đình Ân*, *Truyện Kiều: Thơ và Nhạc - Quách Vĩnh Thiện*); nhạc kịch (*Kim Vân Kiều*, Đạo diễn Christophe Thiry), kịch hình thể (*Nguyễn Du với Kiều*, Đạo diễn Nguyễn Lan Hương)... (Lê Quốc Hiếu, 2016).

Từ một sáng tác văn học bằng chữ Nôm, *Truyện Kiều* của Nguyễn Du được tái hiện lại dưới hàng loạt loại hình, từ thể kể sang thể trình diễn (chèo, cải lương)/trình chiếu¹ (phim). *Truyện Kiều* do đó, ban đầu được đọc, được lấy, được kể, đến nay có thể được hát, được diễn, được thể hiện bằng ngôn ngữ cơ thể thậm chí bằng cả ngôn ngữ của công nghệ

¹ Thể kể, thể trình diễn/trình chiếu: được dùng theo: Linda Hutcheon, *A theory of Adaptation*, (New York: Routledge, 2006).

hologram (trường hợp *Ballet Kiều*). Các phiên bản mới của *Truyện Kiều* phần lớn được chuyển thể theo xu hướng chuyển văn bản nguồn “từ phương tiện này sang phương tiện khác” (Kimberly Reynolds, 2024) nhằm trình hiện những cách giải đọc mới đối với một tác phẩm kinh điển.

Như vậy, một câu chuyện gốc rõ ràng có thể được “phát tán và phát hành trên nhiều loại phương tiện và nhiều định dạng khác nhau, chẳng hạn như dưới dạng sách, phim, tiểu thuyết đồ họa, trò chơi máy tính và/hoặc tác phẩm của người hâm mộ (fan fiction)” (Kimberly Reynolds, 2024). Mỗi phương tiện sẽ xử lý câu chuyện theo cách riêng, từ đó, quy định cách thức người đọc tiếp cận tác phẩm và đem lại “cơ hội trải nghiệm nhiều phiên bản riêng lẻ của một câu chuyện” (Linda Hutcheon, 2006).

Qua một vài trường hợp nêu trên có thể thấy, khái niệm kể chuyện đa phương tiện (transmedia storytelling) từng bước hình thành, khiến cho diễn trình phát triển của nghệ thuật kể chuyện trở nên sống động hơn bao giờ hết. Không thể phủ nhận rằng, sự phát triển của phương tiện truyền thông đã can dự đáng kể vào tự sự học điện ảnh, làm thay đổi cách kể chuyện, dẫn tới hàng loạt sự phá vỡ đối với logic kể chuyện quen thuộc. Chẳng hạn, con người có thể tham gia vào các tự sự về du hành thời gian trong *Back to the future* (*Trở lại tương lai*, Robert Zemeckis, 1985) (Peter Verstraten, 2009) hoặc liên tục đi lại giữa các thế giới mơ và thực trong *Murmur of the Hearts* (tên tiếng Trung: 念念, tên tiếng Việt: *Lời thì thầm của trái tim*, 2015) của đạo diễn Trương Ngải Gia (張艾嘉).

Trong một nghiên cứu mới đây về “Tự sự học đa phương tiện và văn hóa đại chúng đương thời: Trường hợp Việt Nam”, tác giả Trần Ngọc Hiếu cho rằng: ngày càng xuất hiện nhiều phương tiện mới “tiện lợi hơn, phổ cập hơn, có nhiều tính năng để tạo ra những hiệu ứng tự sự mới mà các phương tiện truyền thống chưa làm được”. Tác giả đã đề cập đến một số thể loại tự sự đang khởi sắc trong văn hóa Việt Nam đương đại như: truyện tranh, sách ảnh, sit-com.¹ (Trần Ngọc Hiếu, 2024)

Trong bài viết này, chúng tôi đề cập thêm một xu hướng khác của phim ảnh đương đại: phim điện thoại di động như một hình thức mở rộng xuyên thể loại của tự sự học.

Phim điện thoại di động còn được gọi là phim di động, theo tác giả Li Xian Jie, là một cách làm phim mới, mà yếu tố đầu tiên là phải sử dụng điện thoại di động có trang bị camera làm công cụ chính để quay và sản xuất phim², sau đó được tải lên Story hoặc thông

¹ *sit-com*: phim truyền hình ngắn, nhiều tập, thường đậm chất hài hước.

² Ở đây cần phân biệt hai trường hợp: thứ nhất, phim được quay và sản xuất bằng điện thoại di động (điện thoại di động là phương tiện thực hiện và sản xuất phim); thứ hai: phim chiếu trên điện thoại di động (điện thoại di động là phương tiện để xem và truyền bá phim). Bài viết của chúng tôi đề cập đến trường hợp thứ nhất.

qua Internet để xem ngay trên chính điện thoại. Phim di động có thể gợi mở một phương pháp trần thuật mới trên cơ sở sử dụng chức năng đa phương tiện của điện thoại di động. Dù phim di động rất khác với phim truyền hình hay phim điện ảnh xét về phương tiện sản xuất, song về phương diện kể chuyện, nó bắt đầu được xem xét như một hình thức kể chuyện có khả năng cung cấp thông tin cho người tiếp nhận. Dựa trên đặc trưng về phương tiện và thời lượng (khoảng 10 phút), phim di động thường có lợi thế trong việc thể hiện trạng thái cảm xúc sinh động của cá nhân hoặc những chi tiết, sự kiện đời thường, đặc biệt là những câu chuyện nhỏ thú vị và vui nhộn. Nhưng cũng hấp dẫn không kém khi thể hiện những câu chuyện bi kịch. Chẳng hạn, bộ phim di động *Father*, từng đoạt giải Phim điện ảnh di động hay nhất tại Liên hoan phim điện thoại di động lần thứ nhất ở Tây An (Trung Quốc). Phim kể về một chàng trai vì để mua xe lăn cho người cha bại liệt, anh ta đành móc trộm ví người khác, cuối cùng đã làm bị thương một thanh niên có cùng cảnh ngộ. Trong phim không hề có lời thoại, nhưng câu chuyện được kể khá rõ ràng, và bức ảnh của hai cha con ở cảnh cuối đã nâng tầm đạo đức của bộ phim (李显杰, 2008). Do những đặc điểm hình thức kể trên, diễn ngôn tự sự của phim di động tương đối linh hoạt, tự do. Phim di động, theo chúng tôi, có thể được hiểu như cách của Marie-Laure Ryan, “với phương tiện kỹ thuật số, giờ đây chúng ta có thể chia sẻ những tự sự về trải nghiệm cá nhân với hàng triệu người lạ” (Marie-Laure Ryan, 2023).

Như vậy, tự sự điện ảnh ngày nay không còn là tự sự hình ảnh trên màn hình truyền thống, đơn giản, thay vào đó, tự sự điện ảnh đã được thực hiện trên nhiều phương tiện mới (máy tính, điện thoại di động...). Tuy nhiên, phim di động mà chúng tôi nhắc đến ở trên vẫn đang trong giai đoạn thử nghiệm, dù đã được một số nhà làm phim và giới nghiên cứu ở Trung Quốc quan tâm song vẫn chưa tích lũy đủ nguồn lực để trở thành một mô hình kể chuyện hoàn chỉnh như các mô hình kể chuyện truyền thống.

Một “biến thể” khác của nghệ thuật kể chuyện điện ảnh được sản sinh dựa trên sự phát triển của phương tiện công nghệ cần được quan tâm hiện nay là hình thức phim tương tác (Interactive films). Hình thức này cho phép khán giả đưa ra lựa chọn trong một số tình huống cụ thể, do đó ảnh hưởng đến hướng phát triển cốt truyện và kết thúc. Phim tương tác gần giống với một loại game trình bày dưới dạng điện ảnh bao gồm nhiều cảnh quay và kịch bản khác nhau (Feng Xie, 2024). Ví dụ điển hình được đề cập đến trong hầu hết các bài giới thiệu phim tương tác là *Black Mirror: Bandersnatch* (2018).¹ Bộ phim lấy bối cảnh giữa thập niên 80 của thế kỷ trước, với nhân vật chính là Stefan Butler - một nhà phát triển trò chơi điện tử 19 tuổi đang có kế hoạch tạo ra một trò chơi điện tử dựa trên cuộc phiêu lưu tự chọn mà anh tìm thấy trong hộp đựng đồ đạc cũ của mẹ mình. Cứ vài phút, người xem phải

¹ Bộ phim này nằm trong series *Black Mirror* của Anh do Charlie Brooker sáng tạo.

đưa ra quyết định thay Stefan Butler và theo dõi kết quả của những quyết định đó diễn ra như thế nào (Matt Reynolds, 2018). Các lựa chọn sẽ khiến người xem rẽ sang các hướng khác nhau. Chẳng hạn tình huống dưới đây: khi Stefan Butler được nhận vào làm việc tại một công ty chuyên về game, anh ta sẽ phải trả lời đồng ý hoặc không đồng ý. Đây là lúc khán giả được can thiệp vào sự phát triển của cốt truyện bằng thao tác nhấn chọn, nếu chọn đồng ý, thì bộ phim sẽ chuyển sang bối cảnh tại nơi làm việc mới của nhân vật; ngược lại, sẽ là hình ảnh nhân vật trong không gian nhà của anh ta. Bộ phim sau đó sẽ tiếp diễn theo hướng mà khán giả đã chọn. Trên thực tế, trò chơi tương tác diễn ra trong quá trình xem phim phức tạp hơn rất nhiều, trong phạm vi bài viết này, chúng tôi chỉ đi qua một vài điểm căn bản nhằm phản ánh diễn biến theo hướng đa dạng hóa của nghệ thuật kể chuyện điện ảnh dưới sự tác động của phương tiện công nghệ. Qua ví dụ nhỏ nêu trên có thể thấy, phim tương tác đã phá vỡ vai trò truyền thống của khán giả là người tiếp nhận thụ động, thay vào đó trao cho họ quyền được quyết định hướng phát triển của cốt truyện, khiến họ trở thành người đồng sáng tạo ra câu chuyện (Feng Xie, 2024), nghĩa là thay vì chỉ *nghe chuyện*, khán giả giờ đây có thể tham gia *kể chuyện*. Nghệ thuật kể chuyện điện ảnh, do vậy, có thể có những bước ngoặt đáng kể, từ đó thay đổi cách chúng ta trải nghiệm phim ảnh.

Ngoài ra, liên quan đến tác động của sự phát triển khoa học công nghệ đối với điện ảnh, cũng cần lưu ý thêm rằng, vài năm trở lại đây, sự xuất hiện của trí tuệ nhân tạo (AI) được nhận định là có khả năng “đẩy ngành công nghiệp điện ảnh đến bờ vực của một cuộc chuyển đổi mang tính cách mạng” (Prem Kumar, 2024). Theo Prem Kumar, trí tuệ nhân tạo AI đem lại những triển vọng mới cho điện ảnh như quy trình làm việc nhanh hơn, hiệu ứng tốt hơn. Tuy nhiên, tác giả này cũng chỉ ra một số vấn đề và mối quan tâm về đạo đức đi kèm với sự ra đời của AI trong làm phim. Lịch sử phát triển của nghệ thuật kể chuyện điện ảnh liệu có chịu sự tác động của trí tuệ nhân tạo hay không, để trả lời được câu hỏi này cần có những nghiên cứu đầy đủ hơn. Ở đây, tôi chỉ đề cập đến trí tuệ nhân tạo AI như một loại phương tiện kể chuyện điện ảnh dự kiến có thể được ứng dụng trong tương lai.

Nhìn một cách khái quát, sự phát triển đa phương tiện nói trên dường như không ảnh hưởng nhiều đến các tính chất cơ bản của tự sự điện ảnh như một câu chuyện kể. Tuy nhiên, xem xét kỹ hơn, tác động và thách thức mà sự thay đổi này mang lại cho tự sự học điện ảnh là rất sâu sắc và hấp dẫn. Ở một mức độ nào đó, nó đang phá vỡ mô hình cấu trúc, quy ước trần thuật và phong cách diễn ngôn của tự sự điện ảnh truyền thống, và hàm ý văn hóa sâu sắc ẩn chứa trong đó là điều đặc biệt đáng để suy ngẫm (李显杰, 2008). Điều này đồng nghĩa với việc sẽ có những áp lực thay đổi đối với các nhà làm phim, buộc họ phải tìm ra những chiến lược kể chuyện mới tương thích với phương tiện mới và đáp ứng được nhu cầu thưởng thức văn hóa của một thế hệ công chúng mới.

Kết luận

Những câu chuyện đã đóng vai trò rất quan trọng kể từ khi loài người phát sinh hoạt động giao tiếp. Và có lẽ nỗi khát khao được kể, được lắng nghe hoặc tạo ra các câu chuyện chưa bao giờ vơi đi. Nếu xưa kia những câu chuyện thường chỉ được phổ biến trong một cộng đồng hoặc một không gian nhỏ, thì nay, Internet đã khiến cho tốc độ kể chuyện và phạm vi lan truyền câu chuyện chỉ gói gọn trong vài giây. Đó là ví dụ điển hình cho sức mạnh của công nghệ, cũng là sự tóm tắt một cách mạch lạc và sinh động nhất bước nhảy vọt từ kể chuyện truyền khẩu đến kể chuyện đa phương tiện.

Tiến trình phát triển của nghệ thuật kể chuyện gắn với sự thay đổi của phương tiện kể cho thấy sự tìm tòi không ngừng của con người nhằm kiến tạo những phương thức kể chuyện ngày càng thu hút hơn. Ở một mức độ nhất định, các hình thức kể chuyện không ngừng cạnh tranh nhau nhưng hoàn toàn không phủ nhận nhau, thậm chí trong nhiều trường hợp, chúng kế thừa và tương trợ nhau. Đặc biệt các đặc điểm đa phương tiện của điện ảnh ngày nay đã mở ra không gian biểu đạt mới cho nghệ thuật tự sự. Nội dung câu chuyện có thể được triển khai thông qua nhiều nền tảng như truyền hình, phim ảnh, trò chơi và phương tiện truyền thông xã hội, “tạo thành một mạng lưới tự sự được kết nối với nhau, từ đó không chỉ mở rộng các kênh truyền bá câu chuyện mà còn cung cấp cho khán giả trải nghiệm tự sự toàn diện” (Feng Xie, 2024).

Trong bối cảnh nền văn hóa hiện nay, với sự xuất hiện và hình thành của những biến động lịch sử và các hình thức đa dạng của phương tiện tự sự, phương thức tự sự đang thay đổi từ đơn nhất sang đa dạng, từ đơn giản sang phức tạp (李显杰, 2008). Nghiên cứu nghệ thuật kể chuyện do vậy, cũng ngày càng hấp dẫn, gợi mở và nhiều thách thức hơn.

Tài liệu tham khảo

- Bruno Toussaint (2007). *Ngôn ngữ điện ảnh và truyền hình* (Nguyễn Thị Hương - Phạm Tố Uyên dịch). Hà Nội: Hội Điện ảnh Việt Nam - Dixit/Jean Pierre GOUGEA.
- Đặng Thu Hà (2022). “Từ kể chuyện truyền khẩu đến kể chuyện bằng hình”. *Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh*. Phần 2. Số 33.
- Feng Xie (2024). “Analysis of Innovative Methods of Interactive Film and Television Art in Traditional Story Narration”. *International Journal of Social Sciences and Public Administration* 3(1), 332-335. DOI:10.62051/ijsspa.v3n1.47.
- Jennifer Van Sijll (2005). *Cinematic Storytelling*. Michael Wiese Productions.
- Kimberly Reynolds (2024). *Nhập môn văn học trẻ em* (Phạm Phương Chi, Nguyễn Thị Thanh Hương, Nguyễn Thị Diệu Linh dịch). Hà Nội: Đại học Quốc gia.

- Lê Quốc Hiếu (2016). “Khảo sát việc cải biên *Truyện Kiều* thành tác phẩm sân khấu, điện ảnh”. *Nghiên cứu văn học*. Số 8, 105-116.
- Linda Hutcheon (2006). *Lý thuyết chuyển thể (A theory of Adaptation)* (Hoàng Cẩm Giang, Phạm Minh Điệp dịch, Trần Nho Thìn hiệu đính). Tài liệu lưu hành nội bộ Khoa Văn học, Trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội.
- Marie-Laure Ryan (2023), “Những nền tảng lý thuyết của Tự sự học xuyên phương tiện” (Lê Quốc Hiếu dịch), trong *Tự sự học hậu kinh điển (Postclassical Narratology)* (Cao Kim Lan tổ chức biên soạn và dịch thuật). Hà Nội: Khoa học xã hội, 214-253.
- Matt Reynolds (2018). “The inside story of Bandersnatch, the weirdest *Black Mirror* tale yet”. <https://www.wired.com>. 28.12.2018.
- Nguyễn Thị Hải Anh (2023). “Người kể chuyện toàn tri trong loại hình tự sự văn học dân tộc Thái”. <https://arttimes.vn>. 28.5.2023.
- Peter Verstraten (2009). *Film Narratology*. University of Toronto Press.
- Phạm Ngọc Hiền (2014). *Khái luận Thi pháp học* (Báo cáo tổng kết đề tài khoa học cấp cơ sở). TP. Hồ Chí Minh: Trường Đại học Sài Gòn.
- Prem Kumar (2024). “The Algorithmic Director: The Future of Cinematic Storytelling”. *International Journal of Creative Research Thoughts*. Volume 12, Issue 7 July, 172-178.
- Trần Đình Sử (2021). “Ngôn từ văn học là một hiện tượng nghệ thuật”. <http://trandinhstu.wordpress.com>. 24/12/2021.
- Trần Ngọc Hiếu (2024). “Tự sự học đa phương tiện và văn hóa đại chúng đương thời: Trường hợp Việt Nam”. <http://vannghequandoi.com.vn>. 15.7.2024.
- 李显杰 (2008). “跨媒介”视野下的电影叙事二题”. *上海大学学报*. 第6期, 70-79 (人大复印资料《影视艺术》, 第2期全文复印).