

# VAI TRÒ “TIÊU CỤ HÓA” CỦA MÁY QUAY TRONG KỂ CHUYỆN ĐIỆN ẢNH

BÙI VIỆT HÙNG \*

**Tóm tắt:** Trong điện ảnh, vai trò của máy quay được xem là yếu tố trung tâm trong việc truyền tải nội dung của một tác phẩm, tạo nên sự kết nối giữa thế giới nghệ thuật và khán giả. Khái niệm tiêu cụ hóa (focalization) của lý thuyết trần thuật trong văn học cung cấp một công cụ hữu hiệu để phân tích vai trò này, đồng thời mở ra những hướng tiếp cận mới, góp phần khai phá những ý nghĩa sâu xa trong bộ môn nghệ thuật thứ bảy.

**Từ khóa:** trần thuật học, kể chuyện điện ảnh, tiêu cụ hóa, máy quay.

**Abstract:** In cinema, the role of the camera is considered central to conveying the content of a work, creating a connection between the artistic world and the audience. The concept of focalization from narrative theory in literature provides a useful tool for analyzing this role, while also opening up new approaches, contributing to the exploration of deeper meanings in the seventh art.

**Keywords:** narrative theory, cinematic storytelling, camera.

Điện ảnh, loại hình nghệ thuật được coi là ra đời muộn nhất, đã có sự tiếp thu và chất lọc từ các loại hình nghệ thuật trước đó để hình thành những thủ pháp đặc trưng và ngôn ngữ nghệ thuật của riêng mình. Trong đó, cách kể một câu chuyện trong điện ảnh, tuy mang những đặc điểm riêng biệt, nhưng có sự kế thừa từ phương thức tự sự của văn học. Chính điều này mở ra khả năng áp dụng lý thuyết trần thuật - vốn là công cụ phân tích cách kể chuyện của văn học vào việc giải mã nội dung và ý nghĩa của các tác phẩm điện ảnh.

**Điểm tương đồng và khác biệt giữa 2 khái niệm “trần thuật” văn học và “kể chuyện” điện ảnh**

*Trần thuật* là khái niệm quan trọng trong văn học, trong tiếng Anh có nghĩa là *narration*. Đây là biện pháp nghệ thuật cơ bản nhất để tạo thành văn bản văn học. Theo *Từ điển thuật ngữ văn học*: “Trần thuật là một hệ thống tổ chức phức tạp nhằm đưa hành động lời nói nhân vật vào đúng vị trí của nó để người đọc có thể lĩnh hội theo đúng ý định tác giả... Nó bao hàm cả việc miêu tả đối tượng, phân tích hoàn cảnh, thuật lại tiểu sử nhân vật” (1). Trong giáo trình *Lý luận văn học* (tập 2), các tác giả phân tích “trần thuật là hành vi ngôn ngữ kể, thuật, miêu tả, cung cấp thông tin về sự kiện, nhân vật, theo một thứ tự nhất định trong không gian, thời gian và về ý nghĩa” (2). Về tính chất, cốt truyện chỉ là các chuỗi

sự kiện có mối quan hệ nhân quả và có tính liên tục về thời gian. Cốt truyện qua sự bố cục của trần thuật mới tạo nên câu chuyện, thể hiện cách xử lý và tư tưởng của tác giả, vì thế chính sự kể lại này đã mang lại ý nghĩa chứ không phải tiến trình của các sự kiện mang lại. Như vậy, *trần thuật* nói một cách đơn giản, là việc kể lại câu chuyện một cách có chủ đích. Mục đích của *trần thuật* được hiểu đó là miêu tả, tổ chức các sự kiện, nhân vật trong câu chuyện theo một trình tự nhất định nhằm đạt được hiệu quả tư tưởng thẩm mỹ và truyền đạt nó tới người thưởng thức. Cũng theo giáo trình này, “trần thuật có được thực hiện bằng các phương tiện phi ngôn ngữ như diễn viên biểu diễn trên sân khấu, phim ảnh dùng hình ảnh, âm nhạc dùng âm thanh, hội họa dùng đường nét...” (3).

Tuy nhiên, trong khi *trần thuật* là một thuật ngữ được công nhận và sử dụng rộng rãi trong nghiên cứu văn học, thì đối với điện ảnh, phương thức thuật lại câu chuyện thường được gọi với khái niệm *kể chuyện* trong phim. Theo PGS.TS Đào Tuấn Ảnh, các khái niệm *trần thuật*, *tự sự* và *kể chuyện* có ý nghĩa tương đương và được sử dụng tùy theo văn cảnh phù hợp. Nếu *trần thuật* và *tự sự* có sự khác biệt về mặt hình thức ngôn ngữ do được phiên dịch từ 2 ngôn ngữ khác nhau (tiếng Anh và tiếng Nga), nhưng chúng có “nội hàm tương đồng và thích hợp

với thuật ngữ lý luận” (4), thì *kể chuyện* là cách nói phổ thông hơn. Bên cạnh đó, trong điện ảnh có khái niệm *storytelling*, còn được dịch là *nghệ thuật kể chuyện*, được giới làm phim ở Hollywood và một số quốc gia sử dụng tiếng Anh dùng để nghiên cứu và đánh giá về cách kể một câu chuyện trong phim. Chính vì vậy, thuật ngữ *kể chuyện* trở nên thông dụng và phổ biến hơn trong lý luận điện ảnh. Trong cuốn *Nghiên cứu phim*, tác giả định nghĩa: “Khái niệm *tự sự* dùng để chỉ những gì xảy ra hoặc được mô tả trong phim, còn *kể chuyện* dùng để chỉ cách thức tự sự đó được giới thiệu đến khán giả” (5). Theo đó, *kể chuyện* là đặc điểm vĩ mô của một bộ phim, mô tả phương pháp chuyển tải các thông tin về hành động, sự kiện và nhân vật đến với khán giả. Trong cuốn *Nghệ thuật Điện ảnh* “*kể chuyện* là một quá trình trải qua từng khoảnh khắc dẫn dắt chúng ta xây dựng nên câu chuyện” (6). Quá trình sắp xếp những gợi ý theo cách lưu giữ thông tin để tạo ra sự tò mò hay ngạc nhiên, hoặc cung cấp thông tin theo cách tạo ra sự chờ đợi hoặc tăng thêm sự hồi hộp, đã hình thành nên hình thức kể chuyện.

Qua các định nghĩa trên có thể thấy, “trần thuật” trong văn học và “kể chuyện” trong điện ảnh có nhiều điểm tương đồng vì cả 2 đều là hình thức tự sự dựa trên việc trình bày các sự kiện, nhân vật, không gian và thời gian để truyền tải một câu chuyện. Vì vậy, lý thuyết về trần thuật, hay còn gọi là trần thuật học, vốn là một phương pháp luận vững chắc và có hệ thống để nghiên cứu về bản chất, hành vi và quá trình giao tiếp của văn học, thế nhưng, nhiều nhà nghiên cứu đã đưa lý thuyết này vượt ra ngoài ranh giới của nó và ứng dụng để phân tích các tác phẩm điện ảnh. Nhà nghiên cứu người Đức Manfred Jahn cũng đã chỉ ra rằng phim “có liên quan mật thiết với một hình thức văn bản (một “kịch bản”)” và “là một thể loại trần thuật bởi vì nó thể hiện một câu chuyện” (7), vì vậy phân tích phim có thể “vay mượn” một cách có hệ thống những khái niệm được định nghĩa trong trần thuật học.

#### Máy quay dưới góc độ “*tiêu cự hóa*”

Trong lý thuyết trần thuật học, vai trò của người kể chuyện được xem là trung tâm trong việc cấu trúc, truyền đạt và định hình cách người đọc tiếp nhận câu chuyện. Người kể chuyện sẽ kiểm soát *tiêu cự* (*focalization*) của câu chuyện, điều này xác định ai là trung tâm của nhận thức trong câu chuyện và ai có quyền tiếp cận thông tin cụ thể. Trong điện ảnh, nhắc đến *tiêu cự*, mọi người thường nghĩ đến yếu tố kỹ thuật của ống kính máy quay, tuy nhiên trong trần thuật học, khái niệm *tiêu cự hóa* là “sự tiếp cận vấn

đề “phối cảnh thị giác” trong các tác phẩm nghệ thuật ngôn từ” (8). *Tiêu cự hóa* dùng để mô tả mối quan hệ giữa quan điểm tự sự và cách thông tin được trình bày trong một câu chuyện, hay nói một cách đơn giản, đó là việc câu chuyện được nhìn nhận và kể lại từ góc nhìn nào, ai là người cung cấp thông tin, và lượng thông tin mà người kể hoặc nhân vật trong câu chuyện tiếp cận. *Tiêu cự hóa* được phân loại thành 3 dạng chính:

*Tiêu cự hóa không độ* (*Zero Focalization*): Đây là loại trần thuật mà người kể chuyện toàn năng biết tất cả, có thể cung cấp mọi thông tin về các nhân vật, sự kiện, và thể giới trong câu chuyện. Người kể không bị giới hạn bởi quan điểm của bất kỳ nhân vật nào và câu chuyện được kể từ góc nhìn toàn diện, bao quát. Tức là người trần thuật biết nhiều hơn nhân vật.

*Tiêu cự hóa bên trong* (*Internal Focalization*): Quan điểm tự sự bị giới hạn bởi góc nhìn và nhận thức của một hoặc một số nhân vật cụ thể trong câu chuyện. Câu chuyện được nhìn nhận qua con mắt của nhân vật chính hoặc một nhân vật cụ thể, chỉ cung cấp thông tin mà nhân vật này biết hoặc trải nghiệm. Tức là người trần thuật biết bằng với nhân vật.

*Tiêu cự hóa bên ngoài* (*External Focalization*): Quan điểm tự sự bị giới hạn bởi các sự kiện và hành động bên ngoài, không đi sâu vào suy nghĩ hoặc cảm xúc bên trong của nhân vật. Người kể chỉ mô tả những gì có thể quan sát được từ bên ngoài. Tức là người trần thuật biết ít hơn nhân vật.

Trong điện ảnh, máy quay là công cụ chính trong việc thực hiện chức năng *tiêu cự hóa*, giúp định hình cách câu chuyện được kể và cách khán giả tiếp cận thông tin. Máy quay có thể tạo ra cả 3 dạng *tiêu cự hóa*, mà trước hết, đó là *tiêu cự hóa không độ*. Đây là chức năng được sử dụng phổ biến nhất để trình bày câu chuyện trong phim bởi sự trung lập, toàn diện và không chịu sự ràng buộc của cảm xúc, tâm lý hay quan điểm của bất kỳ nhân vật nào. Chức năng cũng thường được các nhà làm phim sử dụng để tạo ra góc nhìn toàn cảnh, thiết lập không gian, mối quan hệ giữa các nhân vật, hoặc bối cảnh rộng lớn, giúp khán giả định hình câu chuyện trong tâm trí. Ví dụ, trong phim *Lawrence xứ Ả-rập* (*Lawrence of Arabia*, 1962) của đạo diễn David Lean, các góc máy toàn cảnh của sa mạc không chỉ thiết lập không gian rộng lớn, mà còn tạo ra cảm giác choáng ngợp như nhấn chìm nhân vật chính, khiến khán giả cảm nhận được sự cô lập, thách thức mà nhân vật phải đối mặt. Khi các nhân vật thay đổi vị trí, một cảnh thiết lập lại thường theo sau để xác định lại mối quan hệ không gian. Bên cạnh đó, với khả

năng tạo ra góc nhìn toàn cảnh, kiểm soát thông tin và truyền tải thông điệp rộng lớn hơn, máy quay với chức năng *tiêu cự hóa không độ* đóng vai trò thiết yếu trong việc xây dựng các câu chuyện phức tạp và tạo ra trải nghiệm điện ảnh độc đáo. Một ví dụ kinh điển khác của việc sử dụng *tiêu cự hóa không độ*, đó là bộ phim **Cuộc sống tươi đẹp (La vita è bella, 1997)** của đạo diễn người Italy Roberto Benigni. Tác phẩm kể về Guido, một người Italy gốc Do Thái, bị đưa đến trại tập trung của phát xít Đức cùng với con trai, Giosué. Người cha cố gắng bằng mọi giá để che giấu sự kinh hoàng thực sự của tình cảnh bị giam giữ và khiến con trai tin rằng toàn bộ bối cảnh nghiệt ngã ấy chỉ là một trò chơi. Phân cảnh có thể nói là xúc động nhất xảy ra khi chiến tranh gần kết thúc và Guido đã tìm được cho con trai một nơi ẩn náu lý tưởng, từ đó cậu bé có thể quan sát toàn bộ tình hình qua một khe hở nhỏ. Khi Giosué trốn đi, Guido bị bắt khi đang cố tìm vợ mình. Trên đường bị dẫn đi hành quyết, Guido phải băng qua nơi mà Giosué đang quan sát, ông đã dừng lại và nháy mắt về phía cậu bé. Tác phẩm đã vận hành trên 2 cấp độ trần thuật. Một mặt, khán giả thấy được tình hình thực sự nghiêm trọng và sự khốc liệt, tàn bạo của trại tập trung. Nhưng mặt khác, hành vi của người cha hoàn toàn là bình thường, thậm chí là hài hước qua ánh mắt của con trai ông. Sự nhận biết về thực tế khắc nghiệt của khán giả đối lập với sự ngây thơ của cậu bé Giosué đã làm tăng thêm nỗi đau, tạo nên cảm giác day dứt đối với người xem. Có thể thấy *tiêu cự hóa không độ* giúp khán giả hiểu rõ bối cảnh, mối quan hệ giữa các nhân vật và các yếu tố quan trọng trong câu chuyện mà không bị hạn chế bởi quan điểm của nhân vật, đồng thời đảm bảo câu chuyện được trình bày một cách trung lập, cho phép khán giả tự mình diễn giải và đánh giá các sự kiện...

*Tiêu cự hóa bên trong* xảy ra khi máy quay hoạt động như đôi mắt của nhân vật, khiến khán giả nhìn thế giới qua góc nhìn hoặc tâm trạng của nhân vật. Máy quay đóng vai trò kết nối cảm xúc, giúp khán giả không chỉ nhìn mà còn cảm nhận thế giới như nhân vật. Bộ phim **Chiếc chuông lặn và Cánh bướm (The Diving Bell and the Butterfly, 2007)** của đạo diễn Julian Schnabel, máy quay thường xuyên được sử dụng để tái hiện góc nhìn của nhân vật chính là Jean-Do, một người sau cơn đột quỵ đã bị liệt toàn thân, nhưng vẫn còn nhận thức và chỉ có thể giao tiếp bằng cách chớp mắt. Ngay từ những hình ảnh đầu tiên, phim bắt đầu với cảnh quay từ góc nhìn của Jean-Do ngay sau khi anh tỉnh dậy trong bệnh viện. Màn hình mờ nhòe, rung lắc, và khung hình nghiêng

biểu thị sự bối rối và trạng thái bị mắc kẹt của anh. Từ đây, khán giả thấy mọi thứ qua đôi mắt của Jean-Do, bao gồm cả việc bác sĩ kiểm tra và các cuộc giao tiếp qua chớp mắt. Phim sử dụng *tiêu cự hóa bên trong* để khắc họa cảm giác bị cô lập và mắc kẹt mà Jean-Do phải chịu đựng, đồng thời khán giả cảm nhận rõ ràng sự bất lực của anh khi không thể giao tiếp tự nhiên hay điều khiển cơ thể mình. Cùng với đó, có những khoảnh khắc máy quay chuyển sang *tiêu cự hóa không độ* khi tái hiện cuộc sống của Jean-Do trước khi bị liệt, như những chuyến đi với gia đình hoặc cánh làm việc, lại càng tạo sự tương phản rõ rệt giữa sự tự do trước kia và tình trạng bị nhốt hiện tại, làm tăng thêm xúc cảm cho khán giả. Nếu như *tiêu cự hóa không độ* tạo ra sự căng thẳng khi cung cấp những dấu hiệu cho khán giả về mối nguy hiểm sắp tới, thì *tiêu cự hóa bên trong* tạo ra cảm giác hồi hộp và bất ngờ khi hạn chế thông tin, giới hạn để khán giả chỉ cùng một mức độ nhận thức với nhân vật. Chức năng này đã trở thành một công cụ trần thuật mạnh mẽ trong thể loại kinh dị và điều tra, trinh thám, giúp tạo ra cảm giác nguy hiểm, căng thẳng và mơ hồ. Ví dụ, cảnh mở đầu của phim **Giáng sinh đen tối (Black Christmas, 1974)** do Sophia Takal đạo diễn. Máy quay di chuyển từ bên ngoài một ngôi nhà, với những chuyển động máy quay cầm tay hơi rung lắc, tạo cảm giác không ổn định. Cảnh phim được dựng đan xen giữa góc nhìn từ máy quay cầm tay - đại diện cho kẻ giết người và những cảnh quay ổn định mô tả những người ở trong nhà. Đáng chú ý là có một cảnh máy quay đứng yên, cho thấy bóng một người đàn ông đang nhìn qua cửa sổ, xác nhận mối liên hệ giữa các góc máy trước đó. Khi máy quay tiếp tục di chuyển, 2 cánh tay xuất hiện ở rìa khung hình, trèo qua cửa sổ tầng hai cùng với máy quay. Đây là chuyển động máy quay điển hình về *tiêu cự hóa bên trong*, thể hiện vị trí và góc nhìn của kẻ giết người. Phương pháp này được sử dụng xuyên suốt phim, tạo ra sự đe dọa liên tục cho các nạn nhân mà không để lộ danh tính của hung thủ. Đặc biệt hơn, có một thể loại phim hoàn toàn sử dụng chức năng *tiêu cự hóa bên trong* của máy quay để kể chuyện, đó là *found-footage* hay còn gọi là “đoạn băng được tìm thấy”. Những tác phẩm thuộc thể loại này mô phỏng hình ảnh như được thực hiện bởi chính những nhân vật trong phim. Chúng có thể là những thước phim quay được trên điện thoại hay máy quay cá nhân của nhân vật chính, những video do camera an ninh quay lại, màn hình máy tính của nhân vật... Tiêu biểu trong đó là bộ phim **Dự án phù thủy Blair (The Blair Witch Project, 1999)** của đạo

diễn Daniel Myrick và Eduardo Sánchez. Tác phẩm kể về 3 nhà làm phim sinh viên, quyết định đi làm một bộ phim tài liệu về khu rừng Maryland, nơi được cho là có hồn ma của một phù thủy từ TK XVIII. Họ lên kế hoạch tự đi quay và cắm trại ở đó để có thể ghi được hình ảnh của hồn ma. Trong phim, toàn bộ các cảnh quay đều được trình bày từ góc nhìn của 3 nhân vật chính, thông qua chiếc máy quay cầm tay mà họ mang theo. Máy quay rung lắc, hình ảnh không rõ ràng và góc quay không bình thường đã tạo nên sự gần gũi với trải nghiệm của người cầm máy. Khán giả cảm nhận rằng họ không chỉ “xem” mà còn “ở đó” cùng nhân vật. Với sự luân phiên cầm máy quay giữa 3 người, máy quay không chỉ là một công cụ ghi hình mà còn là thể hiện được tâm trạng, cảm xúc của họ. Điều này tạo nên sự đa chiều trong việc xây dựng câu chuyện và khiến khán giả cảm nhận được cảm xúc của nhân vật. Bên cạnh đó, *tiêu cự hóa bên trong* buộc người xem phải nhìn thế giới qua góc nhìn hạn chế của nhân vật, điều này làm tăng cảm giác mơ hồ, vì khán giả chỉ biết những gì nhân vật biết và không gian ngoài khung hình trở thành một nơi không thể hình dung, khiến họ phải tự tưởng tượng ra thế giới xung quanh và mọi thứ kinh hoàng có thể xuất hiện bất cứ lúc nào.

Trong khi đó, *tiêu cự hóa bên ngoài* duy trì một khoảng cách giữa máy quay và nhân vật, giới hạn góc độ trần thuật ở những gì có thể nhìn thấy hoặc nghe thấy trong phim. Cũng cho phép khán giả quan sát các sự kiện từ góc nhìn trung lập hoặc từ một người kể chuyện không thuộc câu chuyện, nhưng *tiêu cự hóa bên ngoài* không tiếp cận vào tâm lý hay nội tâm của nhân vật mà chỉ tập trung vào hành động và bối cảnh bên ngoài. Phim *La Sinh môn (Rashomon)*, 1950 của đạo diễn người Nhật Akira Kurosawa là kiệt tác trong việc sử dụng các kỹ thuật tiêu cự hóa, đặc biệt là *tiêu cự hóa bên ngoài*. Thông qua cấu trúc tường thuật đa tầng và cách kể chuyện gây xáo trộn, Kurosawa đã biến *tiêu cự hóa bên ngoài* thành công cụ để đặt câu hỏi về bản chất của sự thật và nhận thức trong phim. Đây là tác phẩm về vụ án giết người và cưỡng bức được kể lại từ nhiều góc nhìn khác nhau của các nhân vật: người vợ, người chồng đã chết, tên cướp và người tiểu phụ. Phim không đưa ra một phiên bản sự thật khách quan nào mà chỉ giới thiệu các câu chuyện qua lời kể của nhân vật. Máy quay đóng vai trò như một người trần thuật quan sát từ bên ngoài, không áp đặt một quan điểm hay kết luận rõ ràng nào, buộc khán giả phải tự suy diễn và đánh giá về các nhân vật cũng như bản chất của sự việc. Bộ phim *Không chốn dung*

*thân (No Country for Old Men)*, 2007) của anh em đạo diễn Joel và Ethan Coen lại là một ví dụ về việc sử dụng *tiêu cự hóa bên ngoài* để giữ khoảng cách với các nhân vật, người xem chỉ có thể quan sát hành động và nghe đối thoại mà không được biết đến cảm giác thực sự của họ. Trong các cảnh truy đuổi giữa Anton Chigurh và Llewelyn Moss, máy quay không tiết lộ trạng thái tâm lý của Moss khi bị truy sát mà chỉ tập trung vào cách anh ta hành động, tạo nên sự hồi hộp thông qua quan sát hành động thuần túy... Phim không có một “anh hùng” thực sự, và *tiêu cự hóa bên ngoài* cùng cố điều này bằng cách không thiên vị hoặc lý tưởng hóa bất kỳ nhân vật nào. Máy quay với chức năng *tiêu cự hóa bên ngoài* không chỉ là công cụ để kể chuyện và miêu tả hành động mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc thể hiện chủ đề chính của phim: sự bất lực của con người trước bạo lực và sự hỗn loạn của thế giới hiện đại.

### Kết luận

Qua khái niệm *tiêu cự hóa* trong lý thuyết trần thuật, có thể thấy máy quay có vai trò cốt lõi trong kể chuyện điện ảnh, định hình cách khán giả tiếp nhận thông tin và trải nghiệm cảm xúc từ nhân vật và bối cảnh. Việc áp dụng lý thuyết này đối với các tác phẩm điện ảnh có thể là hướng tiếp cận mới, giúp làm sáng tỏ các lớp truyện kể và hệ thống kể chuyện đa tầng vốn đã rất phức tạp của nghệ thuật điện ảnh, từ đó hiểu rõ hơn về cấu trúc tổng thể, mở rộng cách hiểu về chủ đề, thông điệp của mỗi bộ phim ■

B.V.H

1. Lê Bá Hán, Trần Đình Sử, Nguyễn Khắc Phi, *Từ điển thuật ngữ Văn học*, Nxb Đại học Quốc Gia Hà Nội, 1999, tr.307.

2, 3. Trần Đình Sử, Phương Lưu (Chủ biên), *Lí luận văn học*, tập 2, Nxb Đại học Sư Phạm, 2024, tr.100.

4. Đào Tuấn Ảnh, *Tự sự văn học và tự sự điện ảnh dưới góc nhìn trần thuật học*, Tạp chí Nghiên cứu Sân Khấu Điện ảnh, số 35, 2022, tr.22-33.

5. W. Buckland, *Nghiên cứu phim*, Nxb Trí thức, 2011, tr.43.

6. David Bordwell và Kristin Thompson, *Nghệ thuật điện ảnh*, Nxb Giáo dục, 2008, tr.113.

7. Manfred Jahn, *Hướng dẫn phân tích phim theo trần thuật học*, Đại học Cologne, Đức, 2003.

8. I. P. Ilin - E. A. Tzurganova, *Các trường phái nghiên cứu văn học Âu Mỹ thế kỷ XX: Khái niệm và thuật ngữ*, Nxb Đại học quốc gia Hà Nội, 2018, tr.189.

Ngày Tòa soạn nhận bài: 14-2-2025; Ngày phản biện đánh giá: 22-2-2025; Ngày duyệt đăng: 28-3-2025.