

CẢNH QUAY DÀI TRONG PHIM TRUYỆN VÀ SỨC TÁC ĐỘNG ĐẾN KHÁN GIẢ

DƯƠNG HỒNG VINH*

Tóm tắt: Kỹ thuật quay liên tục tạo ra cảnh quay dài đã trở nên nổi bật và mang tính biểu tượng kể từ giữa những năm 1990 trong làm phim nghệ thuật. Mặc dù, xét theo góc độ lịch sử và nghiên cứu, thời lượng của các cảnh quay có xu hướng giảm dần sau từng năm, vì khoảng tập trung của khán giả hẹp đi và các bộ phim đang chạy theo xu hướng thương mại để chiều lòng công chúng. Tuy nhiên, xuất phát từ một kỹ thuật quay có bề dày lịch sử, cảnh quay dài không chỉ thể hiện được sức hấp dẫn của điện ảnh, bởi khả năng nắm bắt hiện thực mà còn có sức hút mạnh mẽ với khán giả. Tác động trực quan của những cảnh quay dài trong rạp chiếu phim đã nâng cao mức độ trải nghiệm của người xem. Bên cạnh giá trị nghệ thuật, thông qua cái nhìn liên tục, cảnh quay dài trong phim truyện còn mang lại cho khán giả cơ hội được tiếp nhận, khám phá, chiêm nghiệm và muốn họ trở thành một phần tích cực của trải nghiệm xem phim...

Từ khóa: quay phim, cảnh quay dài, điện ảnh, sự chiêm nghiệm.

Abstract: The long take technique has become prominent and iconic in arthouse filmmaking since the mid-1990s. Historically and in academic research, however, the average shot length has tended to decrease over time as audience attention spans narrow and films follow commercial trends to appeal to the public. Despite this, the long take-rooted in a rich cinematic history-not only showcases the allure of cinema through its ability to capture reality but also holds a powerful attraction for viewers. Its visual impact in theaters enhances the audience's cinematic experience. Beyond its artistic value, through continuous perspective, the long take in narrative films allows viewers to absorb, explore, and reflect, encouraging them to become active participants in the viewing experience...

Keyword: cinematography, long take, cinema, contemplation.

1. Nhận diện về cảnh quay dài

Quan niệm bản chất của điện ảnh là sự thể hiện chính cuộc sống con người, Pier Paolo Pasolini - nhà làm phim người Ý, từng tuyên bố: “Bản chất của điện ảnh là một khoảng thời gian dài vô tận, cũng như sự tồn tại của hiện thực đối với giác quan của chúng ta chừng nào chúng ta còn có thể nhìn và cảm nhận”(1). Ngay từ những thước phim đầu tiên trong lịch sử điện ảnh, những cảnh quay dài đã xuất hiện với mục đích miêu tả chân thực cuộc sống của con người. Kỹ thuật quay liên tục không ngắt được coi như cách thức miêu tả sự liền mạch về thời gian, bảo đảm sự toàn vẹn của không gian vật lý, khiến nó trở thành một hình thức thể hiện quan trọng kể từ sau năm 1940. Nhất là khi xuất hiện các khuynh hướng sáng tác theo chủ nghĩa hiện thực như: *Làn sóng mới ở Pháp*, *Tân hiện thực Ý* và các dòng phim nghệ thuật.

Trong sách *Thuật ngữ Điện ảnh - Truyền hình*, cảnh quay dài (tiếng Anh: long take) là một cảnh

mà thời gian ghi hình của mỗi take rất dài (2). Ví dụ như trong phim *Rope* (*Sợi dây*, 1948) có loạt cảnh quay với độ dài trung bình là 8 phút. Đây là một khái niệm xét trên góc độ thời lượng, còn đối với góc độ cảm nhận, cảnh quay dài được nhận diện theo các quan điểm khác nhau. Cảnh quay dài là sự thể hiện liên tục về thời gian, không gian, thông qua bối cảnh để phản ánh đời sống tình cảm của nhân vật. Những gì được coi là cảnh quay dài liên quan đến bối cảnh của cảnh quay đang được đề cập trong một bộ phim nhất định hoặc khi so sánh với các chuẩn mực điện ảnh rộng hơn (3). Nhà nghiên cứu phim Valerie Orpen (Pháp) cho rằng, một cảnh quay khiến người xem cảm thấy dài là nếu nó kéo dài quá một mức độ nhất định, cụ thể là mức độ mà khán giả có thể tiếp thu thông tin của cảnh quay (4). Trong bài viết *Siêu hình học về cảnh quay dài*, tác giả Mark Le Fanu nhấn mạnh: “Cảnh quay dài đi đến cái tinh thần của sự vật chứ không phải qua tên

gọi. Không quan trọng đo bằng thời lượng thực tế mà hướng tới sự tham gia chiêm nghiệm (5).

Thông qua những quan điểm nêu trên, cảnh quay dài là một thuật ngữ mang tính tương đối về thời lượng, phụ thuộc vào độ dài trung bình của các cảnh quay trong lịch sử, các cảnh quay xung quanh bộ phim và mức độ chú ý của khán giả để khiến họ có cảm giác dài. Đối

với các nhà làm phim, cảnh quay dài được nhận thức theo cách bản chất dài về thời lượng, tuy nhiên cũng có những cảnh quay dài được tạo ra bằng các cảnh quay ngắn thông qua những thủ thuật chuyển cảnh vô hình. Điều quan trọng nằm ở việc tạo ra những hiệu ứng dài nhằm nâng cao trải nghiệm xem phim cho khán giả. Vì vậy, bản chất dài của cảnh quay không chỉ được xác định bởi độ dài thời lượng, mà còn được thể hiện ở sự cảm nhận và trải nghiệm của khán giả thông qua cái nhìn liên tục về không gian, thời gian cùng các diễn biến hành động, sự việc xảy ra trong cảnh quay.

Nền tảng lý thuyết về cảnh quay dài bắt nguồn từ quan điểm của nhà lý luận điện ảnh và phê bình phim Andre Bazin (Pháp), trong đó ông rất chú trọng đến điện ảnh như một hình thức “nghệ thuật hiện thực”. Sự nhấn mạnh này tập trung vào khả năng nắm bắt và trình bày hiện thực của phương tiện đó là chiếc máy quay phim. Ông cho rằng: “Máy quay không thể ghi lại được mọi thứ cùng lúc nhưng nó cho phép khán giả nhìn thấy tất cả những gì trong phạm vi nó ghi lại được” (6). Bazin đã phân tích một cách cụ thể trong đánh giá về *Nanook ở phương Bắc (Nanook of the North, 1922)* - bộ phim tài liệu tiên phong được thừa nhận về cảnh quay dài trong lịch sử điện ảnh: “Trong cảnh quay trình tự nổi tiếng, người thợ săn, hổ băng và con hải cẩu cùng tồn tại hài hòa trên cùng khuôn hình. Điều quan trọng đối với đạo diễn Flaherty khi đối mặt với việc Nanook săn hải cẩu, ông xác định đây là mối quan hệ giữa Nanook và con vật; là độ dài thực tế của thời gian chờ đợi để Nanook có thể săn được chúng (7). Dựng phim vẫn có thể sắp đặt được thời gian chờ đợi đó, tuy nhiên Flaherty muốn độ dài của cuộc săn lùng chính là bản



Hình ảnh mờ đầu trong cảnh kết phim *Chiếc gương (1975)* - Nguồn: internet

chất của hình ảnh, là đối tượng thực sự mà cảnh quay hướng đến khán giả. Vì vậy, cần phải có một sự thể hiện bằng hình ảnh chân thực, một cảnh quay với độ dài giống như thời lượng thực tế mà không nên sắp đặt. Hình thức quay đó cảm động hơn nhiều so với một đoạn phim được thực hiện bằng chỉnh sửa cắt cảnh. Từ phân tích trên, cách giải thích của Bazin về cảnh quay dài là “sự thể

hiện, nắm bắt thực tế theo cách không bị chia cắt, không có dựng phim, thông qua một chuỗi hình ảnh liền mạch và không bị gián đoạn”.

Khái niệm cảnh quay dài (long take) có thể bị hiểu nhầm với cảnh quay duy nhất (one shot) được sử dụng trong phim một cảnh. Phim một cảnh là hình thức chỉ sử dụng một cảnh quay duy nhất hoặc sử dụng nhiều cảnh quay dài ghép lại với nhau thông qua những vết cắt vô hình. Các đạo diễn có lúc thực hiện cảnh quay dài với mục đích thể hiện một nội dung trong phim, hoặc nếu có đủ điều kiện phát triển, cảnh quay dài sẽ trở thành một bộ phim hoàn chỉnh. Do vậy, phim một cảnh mang nghĩa rộng hơn, bao hàm cảnh quay dài và được sử dụng linh hoạt trong từng hoàn cảnh khác nhau. Ngoài ra, cần phân biệt giữa hai thuật ngữ bằng tiếng Anh là “long take” và “long shot”, vì cảnh toàn (*long shot*) đề cập đến loại hình cảnh quay, cụ thể là xác định khoảng cách giữa máy quay và đối tượng, chứ không phải thời lượng của cảnh quay.

Từ những quan điểm khác nhau của các nhà lý luận điện ảnh, từ phong cách tác giả, cảnh quay dài đã được tiếp cận và phát triển theo những hình thức thể hiện khác nhau. Nhưng có một thực tế cần được ghi nhận rằng, dù có định nghĩa theo góc nhìn như thế nào thì trong suốt lịch sử phát triển của điện ảnh, các nhà làm phim đã và đang sử dụng cảnh quay dài như một thủ pháp kể chuyện, giúp tăng tính hấp dẫn cho tác phẩm và tạo sức hút cho khán giả.

2. Tác động đến khán giả

Với những khán giả yêu điện ảnh, một bộ phim được quay theo kỹ thuật cú máy dài luôn mang lại cho họ những cảm giác đặc biệt. Thậm chí, các phương tiện truyền thông báo chí còn mượn thuật ngữ “One shot - Long take” để sử dụng như một cách quảng cáo

cho bộ phim nhằm thu hút sự chú ý của dư luận. Với khán giả, họ có cơ hội được làm mới thị giác, được tiếp nhận câu chuyện một cách thú vị. Trước những cảnh quay dài, người xem khó có thể rời mắt khi được quan sát những diễn biến hành động diễn ra liên tục và ẩn sâu trong đó là sự kịch tính, hấp dẫn lẫn bất ngờ có thể đến bất cứ lúc nào. Sự toàn vẹn về thời gian và không gian giống gần với hiện thực, ấn tượng về thị giác qua kỹ thuật quay này đã đưa khán giả bước vào thế giới trong phim ở một mức độ chân thực hơn. Với góc nhìn khi máy quay di chuyển và những chi tiết máy quay cho thấy, trong một cú máy dài, tác giả đã đưa người xem vào một hành trình.

Trải nghiệm chân thực

Cảnh quay dài, trước hết mang đến cho người xem trải nghiệm chân thực khác biệt. Với khả năng thu hình của ống kính, kết hợp với nền tảng của thiết bị kỹ thuật, máy quay có thể di chuyển trong các không gian khác nhau với những điểm nhìn linh hoạt. Hiểu được tính năng ấy, những nhà làm phim đã đưa người xem vào cuộc hành trình xuyên suốt câu chuyện. Trong 3 phút 30 giây mở đầu bộ phim *Ngọn đuốc của quỷ (Touch of Evil, 1958)*, khán giả được máy quay dẫn dắt băng qua các con phố để khám phá một vụ đánh bom giết người bí ẩn ở khu vực biên giới California - Mexico. Khi xem cảnh quay đó, người xem bị cuốn hút vì được nhìn thấy mọi thứ, từ không gian rộng của toàn bộ con phố cho đến những bóng tối thoáng qua khi máy quay theo dõi một cặp đôi rẽ vào một góc phố, và khi ánh mắt mãi mê tập trung về những hành động thân mật của họ thì tiếng bom bất ngờ phát nổ ngay trên chiếc xe ô tô mà họ mới rời khỏi. Trong thời điểm ấy, khán giả đi từ sự tò mò, háo hức rồi ngỡ ngàng. Cảnh quay dài của Welles đã mang tới một trải nghiệm khác biệt cho họ so với những bộ phim cùng thời.

Không chỉ trong dòng phim nghệ thuật, ngày nay hệ thống website phim giải trí luôn lấy trải nghiệm của khán giả làm tiêu chí để quyết định hình thức thể hiện, và cảnh quay dài là một công cụ để thu hút sự chú ý của người xem. Sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số đã tạo điều kiện cho những cú máy dài được thực hiện dễ dàng và thuận lợi hơn. Năm 2023, bộ phim *Giải cứu 2 (Extraction 2)* của Netflix mạnh dạn đầu tư vào cảnh quay hành động rượt đuổi dài hơn 20 phút. Tiết tấu nhanh, kỹ xảo khói nổ hoành tráng, 21 phút trong phân đoạn nhân vật chính (Tyler Rake) giải cứu gia đình nọ đã đưa khán giả trải qua một cuộc vượt ngục hỗn loạn. Từ đầu súng trong ngực, rượt đuổi bằng ô tô, bom nổ trong rừng cho đến chiến đấu sinh tử trên

một chuyến tàu đang chạy. Xuyên suốt cuộc hành trình là những pha hành động gay gắt, không thiếu súng đạn và khói lửa. Với sự tham gia của hơn 400 diễn viên, 260 phương tiện, các buổi diễn tập được thực hiện nhiều lần trước khi chuyển sang bối cảnh thực tế, đạo diễn Sam Hargrave mong muốn mang tới sự nhập vai một cách chân thực nhất cho khán giả.

Tiếp cận và khám phá

Đề phản ánh về sức tác động tới khán giả qua những cảnh quay dài, đạo diễn Sokurov đã trình bày ngắn gọn: “Chất lượng quan trọng nhất mà hình ảnh phim có thể sở hữu là khả năng cung cấp cho người xem đủ thời gian để xem kỹ bức ảnh, tham gia vào quá trình chăm chú tìm kiếm điều gì đó” (8). Bằng cách duy trì mọi chi tiết với những hành động, biểu cảm quan trọng ở các thời điểm, cảnh quay dài sẽ thúc đẩy khán giả tự mình tiếp cận và khám phá nội dung. Sự tiết lộ dần dần các yếu tố, những diễn biến bất ngờ xảy ra trong cảnh quay là lý do giữ khán giả ở lại. Người xem có quyền tự do quan sát trong hình ảnh, nhưng họ cũng cần có nghĩa vụ xem xét những điều xảy ra từ hình ảnh đó. Cảnh quay dài đòi hỏi một nhận thức tích cực hơn từ khán giả so với các cảnh quay ngắn. Họ buộc phải để mắt tới tất cả yếu tố dù là nhỏ nhất, tập trung vào hành động để phân tích, dự đoán những điều bất ngờ có thể xảy ra. Một cảnh quay dài hiệu quả là khi người đạo diễn khuyến khích được người xem tìm ra lý do cho cảnh quay dài, tạo ra sự tò mò, lôi cuốn về điều gì sẽ xảy ra khi họ tập trung theo dõi. “Những cảnh quay dài thực tế và trí tuệ hơn, vì theo một cách nào đó, nó buộc người xem phải hiểu ý nghĩa của bộ phim bằng cách phân biệt các mối quan hệ ngầm, trong khi dựng phim đôi khi đã định hướng và cho khán giả biết rõ về các mối quan hệ đó. Bị buộc phải sử dụng quyền tự do và trí thông minh của mình, người xem trực tiếp cảm nhận được sự xung đột về mặt bản thể học của thời gian thực tế” (9).

Andrei Tarkovsky (Nga) là một trong những đạo diễn nổi tiếng trong việc sử dụng cảnh quay dài và được nhiều người coi là bậc thầy về dòng phim nghệ thuật. Cảnh quay dài là phong cách đặc trưng trong phim của Tarkovsky. Ông yêu thích thời gian dài, những không gian mở ra cảnh tượng của bộ phim, cũng như những gì thời gian dài mang lại cho sự tương tác của khán giả với các nhân vật. Tarkovsky tin rằng: “Bằng cách giữ một cảnh quay lâu hơn, bạn sẽ có thể tìm thấy những yếu tố mới trong cảnh quay. Với thời lượng kéo dài hơn bình thường, lúc đầu bạn sẽ cảm

thấy nhàm chán; nhưng nếu bạn kéo dài hơn nữa thì sẽ trở nên thích thú với nó và nếu bạn kéo dài nó hơn nữa, thì một chất lượng mới sẽ xuất hiện” (10). Cảnh quay dài của Tarkovsky rất đặc biệt, phim của Tarkovsky thường dài nên nhiều người cho rằng nó nhàm chán. Đây chính xác là điều làm cho việc sử dụng kỹ thuật quay dài của ông trở nên thú vị. Để khán giả tự bảo vệ mình trong tác phẩm của ông, Tarkovsky tuyên bố: “Hình ảnh không thể phân chia và khó nắm bắt, phụ thuộc vào ý thức của chúng ta và thế giới thực mà nó tìm cách thể hiện” (11). Nếu khán giả không chú ý đến nội dung, nhất là trong những cảnh quay dài, bộ phim sẽ nhanh chóng có cảm giác trống rỗng và thiếu sức hút. Nói cách khác, Tarkovsky dựa vào khán giả để hoàn thành câu chuyện, giống như cách mà ông thực hiện *Chiếc gương* (*Mirror*, 1975). Một câu chuyện không bao giờ cho chúng ta câu trả lời rõ ràng cho những câu hỏi mà chính nó đặt ra.

Chiếc gương là một bộ phim khó hiểu, đọng lại trong tâm trí người xem nhiều điều chưa giải mã. Nhưng giống như trong tất cả các bộ phim của Tarkovsky, đây lại chính là vẻ đẹp, nét độc đáo, thậm chí mang lại “thương hiệu Tarkovsky”. Khán giả có cơ hội được khám phá trong khoảng thời gian dài dưới không gian rộng và điểm nhìn xa. Dưới góc độ như vậy, họ không được tiết lộ một cách cụ thể để hiểu cũng như thiếu sự gợi ý, dẫn dắt từ tác giả. Điều đó buộc người xem cần phải tham gia vào bộ phim để tìm ra ý nghĩa đằng sau những ẩn ý từ tác giả. Đỉnh cao của điều này được tìm thấy trong cảnh quay cuối cùng với độ dài gần 2 phút. Máy quay theo chân một người phụ nữ lớn tuổi dẫn hai đứa trẻ rời xa mẹ chúng. Khi các nhân vật bỏ đi, máy quay di chuyển dần lùi sâu vào rừng, khoảng cách càng lúc càng xa với các nhân vật và kết thúc với hình ảnh khu rừng tĩnh lặng trên nền nhạc du dương. Đoạn kết này được tạo ra giống như một khoảng trống để khán giả tự điền vào chỗ trống trong tâm trí của mình. Tarkovsky buộc người xem phải tìm và suy luận ra cái kết của chính mình bằng chuyển động máy quay kéo điem nhìn từ từ vào rừng.

Cái nhìn liên tục về thời gian và không gian

Khán giả thường không thể hình dung chính xác về thời gian được diễn tả trong phim. Câu chuyện về cuộc đời, hành trình của một nhân vật có thể chỉ kéo dài 90 phút trong phim. Điều đó được thực hiện bằng các thủ pháp kể chuyện điện ảnh, trong đó, vai trò của nghệ thuật dựng phim là rất quan trọng. Tuy nhiên, đây không phải là trường hợp xảy ra với những cảnh quay dài. Bằng cách khiến khán giả giữ

chặt một cú máy, buộc khán giả cũng phải tiếp cận cảnh quay theo một cách khác. Điều này hấp dẫn hơn so với các cảnh quay bình thường, nó kích thích cao độ sự tập trung của khán giả và diễn biến hành động, họ bắt đầu cảm thấy như thể mình thực sự ở đó thông qua cái nhìn liên tục không chớp hình. Như cách mà đạo diễn Alfonso Cuarón đã thực hiện một số cảnh quay dài tuyệt vời và được giới phê bình đánh giá cao trong phim *Giống nòi nhân loại* (*Children of Men*, 2006). Diễn ra ở phút thứ 26, một cảnh quay với năm nhân vật đang ở trong một chiếc ô tô bất ngờ bị một đám đông phục kích, dẫn đến cảnh rượt đuổi với tiếng súng, xe máy và kính vỡ. Khán giả dành toàn bộ năm phút với các nhân vật, sống qua tất cả những khoảnh khắc nhỏ trong không gian kể chuyện chật hẹp trên chiếc ô tô. Năm phút trên màn ảnh giao thoa với năm phút trải nghiệm thời gian thực tế xem phim. Điều này làm tăng thêm yếu tố gây sốc và hồi hộp của khán giả với những tiếng súng, la hét của đám đông về cuộc rượt đuổi.

Trở lại với *Chiếc gương* của Tarkovsky, cảnh quay dài vào phút thứ 14 trong phim. Bối cảnh bắt đầu tại một ngôi nhà có nhân vật chính và hai đứa con. Khi được thông báo có hỏa hoạn, tất cả đều đi tìm. Máy quay giữ chặt góc nhìn khán giả tại một vị trí, sau đó tiếp tục quay về cửa sổ để họ nhìn thấy ngọn lửa, cùng sự xuất hiện của hai đứa trẻ cũng đang hướng nhìn vào nó, thực chất đó chỉ là ngọn lửa phản chiếu trên cửa sổ. Tiếp theo, ống kính quay 180 độ về phía một đứa trẻ khác đang tiến vào và di chuyển theo nó để dẫn dắt về ngọn lửa thực sự bên ngoài, mở ra không gian toàn bộ cho thấy những người còn lại trong gia đình đang đứng nhìn với sự kinh ngạc. Trong trường hợp này, chúng ta thấy Tarkovsky đã đạt được một trong những tiềm năng cao hơn của cảnh quay dài. Đó là tạo ra hiệu ứng chuyển động tự nhiên của thời gian trong mắt khán giả. Bằng cách cho máy quay quay quanh ngôi nhà, không chỉ đơn thuần ở góc nhìn của người xem quan sát cảnh quay, khán giả được trải nghiệm cảm giác tham gia, như thể đang ở trong nhà cùng các thành viên của gia đình. Sự tạo lập bố cục, dàn cảnh thông qua di chuyển liên tục của các nhân vật, chuyển động máy, tất cả cùng phối hợp với nhau để tạo ra hiệu quả về thời gian và không gian liên tục. Qua đó, thu hút người xem mà khó có hình thức ghép nối cảnh quay nào có thể đạt được. Rõ ràng, cảnh quay dài đã tạo ra trải nghiệm về khoảng thời gian không bị gián đoạn trong sự liên tục của thời gian thực, trái ngược với tính liên tục của thời gian đạt được trong quá trình dựng phim. Bằng cách sáng tạo

trong một cảnh quay dài, người xem không có lựa chọn nào khác ngoài việc tiếp tục tham gia, nếu họ muốn theo dõi diễn biến của truyện phim. Ba hình ảnh thể hiện ba cảnh quay trông gần như hoàn toàn khác nhau nhưng đều được kết nối với nhau trong một cảnh quay dài. Đây là điều mà Tarkovsky cố gắng liên kết trong các cảnh quay dài của ông.

3. Kết luận

Xuất phát từ kỹ thuật lấy cảnh quay trong những thước phim đầu tiên của lịch sử điện ảnh, cảnh quay dài đã tồn tại và phát triển đa dạng dưới nhiều hình thức thể hiện. Trong sáng tạo tác phẩm nghệ thuật, các đạo diễn còn coi cú máy dài như một thủ pháp kể chuyện giúp tăng tính hiện thực và hấp dẫn khán giả. Dù ở phim nghệ thuật, phim thương mại thì cảnh quay dài luôn đóng một vai trò quan trọng trong việc truyền đạt tư tưởng nghệ thuật của tác giả. Tuy nhiên, có những ý kiến cho rằng, những cảnh dài thường có nguy cơ nhàm chán, vì thời lượng quá dài và do đó mất đi khán giả. Trong phim nghệ thuật, những cảnh quay dài thường thiếu đi kịch tính vì dàn dựng tạo nhiều khoảng thời gian trống và gây ra hiệu ứng xa cách. Nhưng đó lại chính là chủ ý của người sáng tác. Việc tác giả lựa chọn thể hiện bằng hình thức quay cảnh dài là bởi họ có thể mất khán giả, nhưng cũng có khả năng thu hút người xem ở một cấp độ hoàn toàn khác. Vì công tác biên tập, dựng phim đôi khi làm sáng tỏ câu chuyện một cách đột ngột và giảm đi cơ hội suy nghĩ, khám phá của người xem (12). Bằng cách không bỏ qua bất kỳ chi tiết quan trọng nào trong mọi thời điểm xảy ra câu chuyện, cảnh quay dài sẽ mời gọi khán giả tự tìm và khám phá nội dung. Do đó, quyền tự do nhưng cũng là nghĩa vụ của họ trong việc xem xét diễn biến theo thời gian của cảnh quay đòi hỏi một nhận thức và năng lực tích cực hơn bình thường: để mắt tới các yếu tố bị che khuất hoặc bị chặn, tập trung vào nhiều trung tâm chú ý, dự đoán những điều bất ngờ xảy ra, những phát hiện và nhạy cảm trước những thay đổi nhỏ. Nói cách khác, cảnh quay dài đã tạo ra tác động mạnh mẽ tới thị giác và nhận thức của khán giả.

Bên cạnh ý đồ nghệ thuật, động lực để thực hiện cảnh quay dài không chỉ nhằm khẳng định tài năng của người sáng tác, mà còn nâng cao trải nghiệm và nhận thức của người xem vào những ảo ảnh đầy tính hiện thực. Những cảnh quay dài điều luyện mang trong nó sự mềm mại và trôi chảy, đôi khi chậm rãi để dẫn dắt người xem đến trải nghiệm sâu sắc, từ đó phát triển và nuôi dưỡng tâm hồn bất kể mọi không gian. Trong thời đại kỹ thuật số phát

triển, cảnh quay dài trong phim đôi khi chỉ đơn giản là một “chiến thuật” để các nhà làm phim thu hút sự chú ý về mình hơn là mục đích nội dung. Điều này có thể đúng một nửa, và một nửa còn lại bắt buộc phải là một cảnh quay dài bắt nguồn từ kỹ thuật điện ảnh lâu đời, xuất phát từ mục đích kể chuyện đúng đắn, sẽ giúp khán giả đắm chìm vào thế giới của bộ phim. Những cảnh quay dài có thể đẹp, nhưng quan trọng hơn, những cảnh quay dài được thực hiện có mục đích sẽ nâng cao và làm sâu sắc thông điệp, ý nghĩa câu chuyện. Hiểu được bản chất và ý nghĩa của cảnh quay dài là điều quan trọng không chỉ đối với đội ngũ sáng tác, mà còn đối với những khán giả yêu thích phim nghệ thuật và đam mê điện ảnh ■

D.H.V

1. Pier Paolo Pasolini, Norman MacAfee và Craig Owens, *Observations on the Long Take (Quan sát về cảnh quay dài)*, *jstor.org* (Thư viện số Journal Storage), Mỹ, tháng 10-1980, tr.5.
 2. Vũ Xuân Quang và Trần Thanh Tùng, *Thuật ngữ Điện ảnh - Truyền hình*, Hội Điện ảnh Việt Nam, Hà Nội, 2009, tr.267.
 3. John Gibbs và Douglas Pye, *The Long Take: Critical Approaches (Cảnh quay dài: Các cách tiếp cận quan trọng)*, Nxb Palgrave Macmillan, Luân Đôn (Anh), 2017, tr.60.
 4. Valerie Orpen, *Film Editing: The Art of the Expressive (Dựng phim: Nghệ thuật của sự biểu đạt)*, Nxb Wallflower, Anh, 2003, tr.78.
 5. Mark Le Fanu, *Metaphysics of the long take: some post-Bazinian reflections (Siêu hình học của cảnh quay dài: một vài suy ngẫm hậu trường phái Bazin)*, *Tap chí Nghiên cứu phim*, số 4, Đan Mạch, tháng 12-1997.
 - 6, 7. André Bazin, *The Evolution of the Language of Cinema. What Is Cinema? (Sự phát triển của ngôn ngữ Điện ảnh. Điện ảnh là gì)*, Nxb Đại học California, Mỹ, 2005, tr.27.
 8. Jeremi Szaniawski, *The cinema of Alexander Sokurov (Điện ảnh của Alexander Sokurov)*, Nxb Wallflower, Anh, 2001, tr.124.
 - 9, 12. John Gibbs và Douglas Pye, *The Long Take: Critical Approaches (Cảnh quay dài: Các cách tiếp cận quan trọng)*, Nxb Palgrave Macmillan, Luân Đôn (Anh), 2017, tr.3, 15.
 - 10, 11. Robert Bird, *Andrei Tarkovsky: Elements of cinema (Andrei Tarkovsky: Các yếu tố của Điện ảnh)*, Nxb Reaktion Books Ltd, Luân Đôn (Anh), 2008, tr.197, 106.
- Ngày Tòa soạn nhận bài: 1-6-2025; Ngày phản biện, đánh giá, sửa chữa: 25-6-2025; Ngày duyệt đăng: 30-6-2025.