

SÁNG TÁC KỊCH BẢN TRONG PHIM TRUYỆN TRỰC TUYẾN

ĐẶNG THU HÀ*

1. Bối cảnh phương tiện truyền thông mới

Nếu như năm 2006, cả thế giới có khoảng 1 tỷ người sử dụng internet thì đến năm 2016, con số này đã lên đến hơn 3,4 tỷ người (1). Việc truy cập mạng, “tiếp nhận và chia sẻ thông tin trên mạng xã hội đã trở thành trào lưu, thói quen không thể thiếu trong cuộc sống hằng ngày của nhiều người, đặc biệt là giới trẻ” (2). Ở lĩnh vực giải trí số, mỗi cá nhân trở thành người chủ động lựa chọn nền tảng truyền phát, chủ động tìm kiếm nội dung, chủ động lựa chọn khung giờ, chủ động lựa chọn cách thức, chủ động lựa chọn môi trường thưởng thức... Đồng thời, điện thoại di động trở thành “một trung tâm giải trí cá nhân, thực hiện được nhiều vai trò hơn là chỉ để nghe gọi. Sự phát triển của điện thoại theo hướng ngày càng thông minh đã mang cả máy nghe nhạc, TV và rạp chiếu phim đến từng đầu ngón tay của người dùng” (3). Với những đặc điểm khác biệt nổi bật so với các phương tiện truyền thông cũ... như là kỹ thuật số, tương tác, nổi mạng, giải trí, thu nhỏ, di động, xã hội, thuật toán, môi trường hoặc hội tụ, một số nhà lý luận bắt đầu gọi một cách đơn giản về “truyền thông thế kỷ 21 là truyền thông hậu điện ảnh” (4). Thuật ngữ “hậu điện ảnh” được đặt ra ở đây ghi nhận sự chuyển dịch về hình thức truyền thông trong giai đoạn mới. Một giai đoạn mà các tác phẩm điện ảnh, truyền hình có dấu hiệu pha trộn, khác biệt, phức hợp... theo xu hướng xóa nhòa ranh giới, khoảng cách giữa các thể loại như cũ.

Là một ngành công nghiệp chịu sự chi phối mạnh mẽ của kỹ thuật và công nghệ, từ đầu TK XXI, khi phương tiện truyền thông mới ra đời đồng thời với cuộc cách mạng chuyển đổi số, nghệ thuật điện ảnh nói riêng và tác phẩm nghe nhìn nói chung đang có những bước ngoặt quan trọng trong việc chuyển đổi công nghệ sản xuất, phương tiện và phương thức truyền tải nội dung. Đặc biệt, đối với lĩnh vực sáng tạo, tác động của phương tiện truyền thông mới đã góp phần chủ yếu khiến một hình thức kể chuyện mới ra đời - kể chuyện trong phim trực tuyến.

2. Một số đặc điểm của loại hình phim trực tuyến

Trước hết, loại hình phim trực tuyến được lựa chọn khảo sát để nhận diện đặc trưng loại hình là dạng phim series theo mùa (*season*) và chỉ phát hành trực tuyến, không phải dạng phim 120 phút điện ảnh, cũng không phải dạng phim truyền hình nhiều tập và cũng không phải dạng phim phát hành đa nền tảng (cả rạp, cả truyền hình và internet).

Thứ nhất, đây là dạng phim sản xuất cho phương tiện truyền thông mới. Với mục tiêu sản xuất để phát hành tập trung trên internet và điện thoại di động, phim trực tuyến phải đáp ứng thị hiếu và nhu cầu của khán giả kỹ thuật số và môi trường truyền thông đương đại. Do đó, phim trực tuyến vừa hấp dẫn đúng đối tượng khán giả internet về nội dung cốt truyện, đề tài, thông điệp... vừa đạt được

hiệu quả nghệ thuật không kém gì so với điện ảnh truyền thống. Đây là một đặc điểm rất đáng kể của phim trực tuyến. Bởi trước kia, nói đến điện ảnh chúng ta mới bàn nhiều tới tính nghệ thuật còn với phim series truyền hình thường chỉ mạnh tính đại chúng, tính kịch chương hồi... Tuy nhiên, với phim trực tuyến, cả hai yếu tố nghệ thuật và đại chúng đều hiện diện tương đối cân bằng, đặc biệt là trong những bộ phim thành công về chỉ số người xem.

Thứ hai, là đặc điểm về dung lượng của phim. Phim trực tuyến được lựa chọn khảo sát thường bao gồm khoảng 10 tập (*episode*), mỗi tập khoảng 50

phút và được chia thành nhiều mùa (*season*). Số lượng mùa dao động từ 2 đến 10 hoặc dài hơn, tùy thuộc vào nhà sản xuất và giữa các mùa có thể cách nhau vài năm. Trong đó, mỗi tập phim có tính độc lập tương đối với nhau như một tác phẩm điện ảnh có thể thưởng thức riêng lẻ là một đặc điểm khác biệt của dạng series này. Tính độc lập trong mỗi tập được thể hiện ở sự trọn vẹn tương đối của cốt truyện và ở cả hình thức biểu đạt trong ngôn ngữ điện ảnh. Nhờ đó tạo được hiệu quả thỏa mãn về nhu cầu thưởng thức cho người xem tương tự như khi thưởng thức tác phẩm điện ảnh. Đồng thời, sau mỗi tập lại vẫn tạo ra sức cuốn hút từ nội dung để kích thích khán giả theo dõi tập tiếp theo, cho đến hết mùa, nội dung cốt truyện mới bộc lộ trọn vẹn và cũng không cần đặt nặng cái kết mở hay kích thích trí tò mò cho mùa sau.

Thứ ba, là tương tác trực tiếp một - một với người xem. Nếu như trước kia, trong các loại hình nghệ thuật biểu diễn như múa, hát, kịch... đã có sự tương tác trực tiếp giữa người xem (nhiều người) với tác phẩm thông qua diễn xuất của diễn viên thì đến nghệ thuật điện ảnh, công chúng chỉ có thể tương tác gián tiếp qua màn ảnh rộng hoặc TV (một hoặc nhiều người), phụ thuộc vào lịch chiếu của rạp hoặc nhà đài. Đến ngày nay, tương tác trực tiếp lại xuất hiện trở lại, một - một giữa tác phẩm với người xem. Bởi, khán giả internet được thưởng thức phim trực tuyến một cách chủ động, có thể lựa chọn trình chiếu theo ý mình, có thể cùng lúc “đi dạo” trên mạng, mở các cửa sổ khác trong cùng một màn hình, cũng như có thể phản ứng ngay khi câu chuyện đang diễn ra hoặc gửi ý kiến phản hồi về tác phẩm.

Có thể nói, ba đặc điểm kể trên là những nét riêng cơ bản nhất của hầu hết các sản phẩm, tác phẩm nghe nhìn được phát hành trên phương tiện truyền thông mới, trong đó phim truyện trực tuyến là một trường hợp tiêu biểu nhất. Như vậy, sự sáng tạo cho màn hình ngày nay “không chỉ giới hạn trong nghệ thuật điện ảnh - mà mở rộng sang các hình thức truyền thông khác nhau (phát sóng trực tuyến, cáp, vệ tinh, kỹ thuật số), màn hình máy tính, máy tính bảng và điện thoại thông minh...” (5). Do đó, phương tiện truyền thông và nền tảng phát hành tác phẩm trở thành mục tiêu có tính chất định hướng cho tư duy sáng tạo tác phẩm.

3. Kịch bản phim truyện trực tuyến

Để đáp ứng được những yêu cầu đặt ra với đặc trưng của phim truyện trực tuyến, công việc tư duy chế tác đã có những tiêu chí và sự điều chỉnh phù

hợp. Theo đó, lý thuyết kịch học điện ảnh cũng được vận dụng rất linh hoạt trong tư duy xây dựng kịch bản và phim. Thông qua việc tập trung khảo sát 3 phim: *Trò chơi con mực* (*Squid game*), *Thế giới không lối thoát* (*Alice in Borderland*) và *Lupin*, chúng tôi nhận thấy một số đặc điểm chung:

Thứ nhất, kết hợp lý thuyết kịch học điện ảnh với nghệ thuật viết kịch bản phim truyện truyền hình. Kế thừa từ lý thuyết sáng tác và công nghệ sản xuất phim truyện điện ảnh, chế tác phim trực tuyến đang vận dụng hầu hết những nguyên lý cơ bản trong kịch học điện ảnh. Đồng thời, vận dụng kết hợp cả nghệ thuật viết kịch bản phim truyền hình nhiều tập trong xây dựng kịch bản, sản xuất và phát hành phim.

Xem xét yếu tố kịch bản trong cả 3 phim trực tuyến được khảo sát, có thể dễ dàng nhận thấy những nguyên lý cơ bản về xây dựng nhân vật, thiết lập cấu trúc - cốt truyện và thể hiện tư tưởng nghệ thuật được tuân thủ theo kịch học điện ảnh khá chặt chẽ. Trong đó, nhân vật chính đều là những nhân vật đặc biệt, có tính độc đáo, có quan điểm sống và lý lịch tiêu sử rõ ràng. Ví dụ, nhân vật chính của *Trò chơi con mực* (điện ảnh Hàn Quốc, 2021) là Seong Gi-hun - một người đàn ông trung niên bị vợ bỏ, thất nghiệp, nghiện cờ bạc, nợ nần, sống cùng một bà mẹ già neo đơn lại còn bệnh tật; nhân vật chính của *Thế giới không lối thoát* (điện ảnh Nhật Bản, 2020) là Arisu - một game thủ lông bông, bỏ học giữa chừng nhưng có đầu óc vô cùng thông minh, nhạy bén và khả năng phân tích, mất ý nghĩa sống do bị bỏ và em trai coi thường; nhân vật chính của *Lupin* (điện ảnh Pháp, 2021) là Assane - một siêu đạo chích da màu có tài hóa trang, chuyên trộm đồ của giới nhà giàu bằng những kế hoạch cực kì tinh vi và hoàn hảo. Tiếp đó, mỗi nhân vật chính đều có mục tiêu, nhiệm vụ rõ ràng, có tính hành động cao và tạo được sự thương cảm của khán giả. Cốt truyện tổng thể của cả 3 phim đều được kể bằng kết cấu 5 phần, tuân thủ theo dạng cấu trúc 3 hồi kinh điển khá chặt chẽ.

Bên cạnh việc vận dụng triệt để những nguyên lý sáng tác cơ bản trong kịch học điện ảnh, kịch bản phim truyện trực tuyến còn cho thấy sự kết hợp tương đối ăn ý với một số nguyên tắc sáng tạo của kịch bản phim truyện truyền hình nhiều tập trong cả tạo dựng nhân vật, thiết lập xung đột và xây dựng cấu trúc. Ví dụ, phim *Trò chơi con mực*, chỉ có một nhân vật chính là Gi-hun, còn khá nhiều nhân vật (7 nhân vật) thường xuyên tham gia vào cốt truyện nhưng chỉ với vai trò là nhân vật phụ, hỗ trợ hoặc xung đột với nhân vật chính chứ không có hành trình hay tuyến truyện riêng. Nhân vật Assane cũng vậy, hành trình minh oan

cho cha là một hành trình đơn độc, đơn tuyến như đặc trưng của dạng tự sự trong điện ảnh. Tiếp theo, xem xét xung đột chính ở cả 3 bộ phim được khảo sát có thể thấy rằng, xung đột được tạo dựng rất mạnh về kịch tính vì đều đẩy đến mức sống còn, sinh tử khốc liệt. Thêm nữa, xung đột cũng được khai thác cả xung đột nội tâm cá nhân lẫn xung đột với một con người/ một thể lực cụ thể. Đây đều là những nguyên lý đặc thù trong thiết lập xung đột kịch bản phim tự sự của điện ảnh. Tuy nhiên, ở phim trực tuyến còn có sự kết hợp với cách tạo dựng xung đột của phim truyền hình nhiều tập, thể hiện ở “tính liên tục kịch” và “tính tiêu thuyết, chương hồi” (6). Trong các bộ phim được khảo sát nói riêng và hầu hết các phim trực tuyến nói chung, do thời lượng phim kéo dài thành nhiều tập (thường là 10 tập x 50 phút) nên xung đột không chỉ “mạnh” mà còn phải “kéo dài” bởi hệ thống vật cản dày đặc. Theo đó, kịch tính cần diễn ra liên tục, cứ hết khó khăn này, nguy hiểm này, chướng ngại vật này lại đến khó khăn khác, nguy hiểm khác, chướng ngại vật khác ở mức độ ngày càng cao hơn. Thường thì cứ mỗi một biểu đồ kịch tính như thế sẽ tương ứng với một tập phim. Do đó, tính xung đột kịch bản được tạo lập liên tục như một tập hợp xung đột điện ảnh nhưng lại liên kết với nhau thành một xung đột chính bao trùm. Tương ứng với xung đột, nguyên lý xây dựng cấu trúc trong kịch bản phim trực tuyến cũng có sự kết hợp giữa cấu trúc 3 hồi kinh điển của điện ảnh với cấu trúc “chương hồi” của truyền hình nhiều tập. Trong đó cấu trúc 3 hồi đóng vai trò xuyên suốt, bao trùm tất cả các tập trong series theo một mùa hoặc nhiều mùa, còn cấu trúc chương hồi là cấu trúc con/ tiêu cấu trúc trong từng/ mỗi tập phim. Ngoài cấu trúc 3 hồi đã được xác định ở trên, nếu xem xét bất kì tập phim nào trong các series trực tuyến đều có thể nhận diện một cấu trúc 3 hồi cộng với cái kết mở mang tính “treo truyện” ở phần kết mỗi tập đã trở thành từng vòng mắt xích kết nối với nhau tạo thành chuỗi dây xích trọn vẹn cho cả series. Cái dây xích trọn vẹn này cũng chứa đựng một cấu trúc 3 hồi tổng thể. Do đó có thể nói rằng, có sự kết hợp giữa lý thuyết xây dựng cấu trúc của phim truyện điện ảnh với phim truyền hình.

Thứ hai là tính ứng tác. Thông thường, với các dạng phim truyền thống, kịch bản khi hoàn tất sẽ trở thành “pháp lệnh” đối với êkíp sản xuất, rất hiếm khi có chuyện nay sửa thêm nhân vật này, mai thay đổi tình huống nọ. Việc sửa chữa nội dung trong quá trình sản xuất tiền kỳ có chăng chỉ là giải pháp bất khả kháng. Còn phim đã bấm máy là quá trình sáng tác kịch bản chấm dứt. Phim phát hành là toàn bộ cả

sáng tạo nội dung lẫn hình thức thể hiện đều kết thúc nhiệm vụ. Tuy nhiên, ở phim trực tuyến, công việc chế tác kịch bản kéo dài trong suốt quá trình sản xuất và phát hành. Thậm chí là sau phát hành.

Với việc phân phối nội dung qua ứng dụng OTT (*over-the-top*), chúng ta giờ đây đã biết chính xác những chỉ số về người xem như giới tính nào, độ tuổi nào, thích nhân vật nào trong phim, thích diễn biến phim sẽ ra sao, kết thúc là gì... Cộng với mong muốn đáp ứng đúng nhu cầu công chúng để đạt được tính lan tỏa (*viral*), nhiều lượt xem hơn nữa, các nhà làm phim sẽ thu thập phản hồi tức thì của khán giả để làm căn cứ cho việc sản xuất các tập tiếp theo, mùa tiếp theo của series. Trong rất nhiều trường hợp, phim sẽ được phát hành đồng thời ngay trong quá trình sản xuất. Vì thế, khi tiến hành thăm dò ý kiến người xem, có những tình huống, hướng truyện mà phần đông khán giả kỳ vọng lại không giống với kịch bản đã được xây dựng. Do đó, các nhà làm phim phải lập tức điều chỉnh kịch bản, xoay chuyển nhân vật, ví dụ nhân vật phụ thành nhân vật chính, nhân vật phản diện thành hoàn lương... và thay đổi sự biến, tình huống tiếp theo của truyện phim sao cho thỏa mãn nhu cầu thường thức của công chúng nhất có thể. Trước đòi hỏi đó, người biên kịch lúc này chỉ còn cách ứng tác. Bởi không thể chỉnh sửa lại phần trước đã phát sóng. Cũng không thể để cho phần sau thay đổi quá nhiều, quá khác so với hướng truyện ban đầu. Khán giả phim trực tuyến tuy được quyền “tham gia một cách tích cực và tương tác thay vì cách thụ động của truyền thống, được trao cơ hội tương tác không giới hạn” (7). Nhưng người viết với tư cách là người sáng tạo, người hướng dẫn... cũng không được để mất quyền kiểm soát nội dung. Người viết tuy xoay chuyển theo tương tác song vẫn phải “dẫn người tiếp nhận đi đến tư tưởng và cảm xúc mà người viết muốn truyền đạt”. Đó chính là một yêu cầu đặc biệt trong sáng tạo phim trực tuyến.

Ngoài khâu sáng tác kịch bản, công đoạn sản xuất và phát hành phim trực tuyến cũng có tính ứng tác. Xuất phát từ đặc điểm phát hành đa nền tảng, cùng lúc vừa có thể trình chiếu trực tuyến qua internet lại có thể chiếu rạp, chiếu trên truyền hình, chiếu trên mạng xã hội. Với mỗi nền tảng truyền phát, những đặc điểm riêng của phương tiện, môi trường truyền thông và đối tượng khán giả sẽ khiến tác phẩm được cắt dựng thành các phiên bản khác nhau. Nếu sản xuất phim trực tuyến thì thời lượng sẽ khoảng 10 tập x 50 phút; môi trường truyền thông kỹ thuật số, người xem là khán giả internet...

(xem tiếp trang 98)

Dân gian cũng hay dùng từ “xứ Quảng” hàm chỉ hai vùng đất: Quảng Nam và Quảng Ngãi. Hai tỉnh này gần nhau và có những đặc trưng địa lý, khí hậu, đất đai thổ nhưỡng và đặc biệt là có những nét văn hóa giống nhau (lương Quảng). “Xứ Quảng là quê hương của nhiều lễ hội dân gian nổi tiếng như *Lễ hội Bà Thu Bồn* (12 tháng 2 âm lịch): Bà vốn là một nữ thần Chăm mà người Việt vẫn thờ cúng và kính cần gọi là *Bồ Bồ phu nhân; Lễ tế cá Ông* tại những làng có đền, miếu thờ “Ông”: người Chăm và người Việt ở miền Trung từ lâu đã xem “Ông” (cá voi) là ân nhân của dân chài và những tàu thuyền gặp nạn trên biển; sau phần tế lễ luôn luôn có hát bà trạo, hát bội, hát hò khoan...” (6). Trong kho tàng văn hóa ẩm thực Việt Nam, xứ Quảng đã có những đóng góp tốt đẹp và độc đáo: “văn hóa ẩm thực với mì Quảng, cao lầu Hội An, bún bò Cầu Mông, bánh tráng cuốn thịt heo, giò ốc, ốc vú nàng, bánh vạc, bánh bao, bánh tỗ... đã làm nên nét riêng của vùng đất này. Các món ăn xứ Quảng đã đi vào đời sống, vào ca dao dân ca, vào tâm linh - tâm hồn người Quảng Nam” (7).

Vì vậy, khi nhắc đến xứ Đoài, xứ Thanh, xứ Huế, xứ Quảng, xứ Lạng... là chúng ta hình dung ra một vùng đất không chỉ bó hẹp bởi một địa danh cụ thể được chọn để định danh (*Đoài, Thanh, Quảng, Lạng...*) mà trong tâm thức người Việt, đó là một “địa danh dân gian” chỉ một “tiểu vùng văn hóa” có những nét riêng biệt, liên quan tới văn hóa vùng miền. Thực tế, có *văn hóa xứ Đoài, văn hóa xứ*

Quảng, văn hóa xứ Huế, văn hóa xứ Nghệ... rất đặc biệt và có nét độc đáo riêng. Tất cả hòa trộn làm nên tổng thể văn hóa Việt Nam.

Rộng hơn nữa, người Việt còn dùng *xứ* để chỉ một vùng định danh riêng: *xứ lạnh/ xứ nóng/ xứ tuyết* (đất nước hay lục địa trên thế giới có khí hậu đặc trưng, khác biệt: nóng, lạnh, có tuyết rơi). Hay “xứ mặt trời mọc”, chiết tự tên quốc gia (Nhật Bản = đất nước mặt trời mọc) và làm nên tên gọi biểu trưng. Hay “xứ kim chi”, lấy một món ăn đặc thù của người dân Hàn Quốc để tôn vinh văn hóa ẩm thực nơi này. Trong câu tục ngữ “Xứ mù thẳng chột làm vua” thì “xứ mù” hàm chỉ những người bị coi là khiếm thị (mù).

Từ *xứ* đã vượt ra khỏi phạm vi ngữ nghĩa ban đầu và trở thành một từ mang *đặc sản* riêng của tiếng Việt ■

P.V.T

1. Hoàng Phê (chủ biên), *Từ điển tiếng Việt*, Trung tâm Từ điển học, Nxb Đà Nẵng, 2020.

2. Thiều Chửu, Trần Văn Chánh, Nguyễn Quốc Hùng, *Từ điển chữ Hán*, hvdic.thivien.net.

3. Alexandre de Rhodes, *Dictinarium Annamiticum - Lusitanum - Latinum* (thường gọi là: *Từ điển Việt - Bồ - La*), Roma, 1651.

4. *Từ điển Từ cổ*, Vương Lộc, Nxb Đà Nẵng, 2001.

5. Nguyễn Đắc Hưng, Tạp chí *Tuyên giáo*, 3-2009.

6, 7. Trần Hạnh, *Văn hóa ẩm thực Quảng Nam qua mi* *Quảng*, Trường Đại học Đà Lạt.

SÁNG TÁC KỊCH BẢN...

(tiếp theo trang 87)

Nhưng phát hành ở rạp thì từ một phiên bản trực tuyến, các nhà làm phim phải cắt bớt và dựng phim sao cho rút ngắn được từ 10 tập thành khoảng 2 tập, tương ứng với 100-120 phút. Tuy chỉ tác động vào khâu dựng phim nhưng các tác giả lúc này phải kể chuyện lại, tính toán lại nội dung cốt truyện và đặc thù riêng của khán giả điện ảnh. Nhiều khi, chỉ việc khoanh vùng độ tuổi của người xem khác đi cũng tác động đến việc xây dựng tác phẩm. Tương tự như thế, với bản trình chiếu trên mạng xã hội thường có độ dài chỉ từ 3-10 phút/phim và độc lập với nhau không cần có sự móc nối, nghệ thuật dựng phim và nghệ thuật kể chuyện lúc này cần khả năng ứng tác vô cùng linh hoạt. Vì vẫn dựa trên chất liệu cũ là những hình ảnh đã có của bộ phim, các nhà làm phim phải sáng tác lại thành một phiên bản khác, trong khi vẫn phải đáp ứng được yêu cầu về nội dung và hiệu ứng người xem của nền tảng truyền phát đó.

Như vậy, trong cả sáng tác kịch bản và sản xuất, phát hành phim trực tuyến, tính ứng tác đều được phát

huy mạnh mẽ, cộng với thực tế vận dụng kết hợp đa dạng nguồn lý thuyết như trên trở thành một số thủ pháp trong sáng tác kịch bản cho phim truyền trực tuyến, nhằm đáp ứng yêu cầu của thể loại, phù hợp với kỹ nguyên công nghệ giải trí, truyền thông mới ■

Đ.T.H

1, 2, 3. Nguyễn Thị Trường Giang, *Báo chí và truyền thông đa phương tiện*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội, Hà Nội, 2017, tr. 235, 422, 76.

4. Sanne Denson and Julia Leyda, *Post cinema: Theorizing 21st - century film (Hậu điện ảnh: Lý thuyết phim thế kỷ XXI)*, Đại học Sussex, Anh, 2016, tr.23.

5. Marie Drennan, Yuri Baranovsky, Vlad Baranovsky, *Scriptwriting for Web series (Viết kịch bản cho phim web)*, Routledge xuất bản, Anh, 2018, tr.133.

6. Đỗ Lệnh Hùng Tú, *Nghệ thuật viết kịch bản phim truyền truyền hình*, Nxb Hội Nhà văn, Hà Nội, 2022, tr.130.

7. Paisley Livingston và Carl Plantinga, *The routledge companion to philosophy and film (Bạn đồng hành về triết học và phim)*, Nxb Routledge, 2009, tr.13.