

# POINT OF VIEW, ĐIỂM NHÌN CỦA KỂ CHUYỆN VÀ LÀ QUAN ĐIỂM TRONG PHIM

NGUYỄN THANH\*

**Tóm tắt:** *Điểm nhìn, tiếng Anh viết tắt POV, là một cách tạo hình điện ảnh rất quen thuộc. Vậy nhưng POV không chỉ là một hiệu ứng quang học thị giác. Bài viết trình bày một số suy nghĩ về POV khi được hiểu là quan điểm, thậm chí thế giới quan, liên hệ với khái niệm "chủ thể" của Tự sự học điện ảnh.*

**Từ khóa:** điểm nhìn, quan điểm, thế giới quan, chủ thể, tự sự học điện ảnh

**Summary:** *Point of view, POV, is one of the most frequently used shots in cinematography. Yet POV is not merely an optical and visual effect. This paper presents some thoughts on POV in the meaning of an attitude, or even a standpoint in relation with the term "subjectivity" in cinematic narratology.*

**Keywords:** point of view, attitude, standpoint, subjectivity, cinematic narratology



## Điểm nhìn của kể chuyện

Lịch sử điện ảnh biết đến một “Hiệu ứng Rashomon”. Trong bộ phim *Rashomon* của đạo diễn Nhật bản Akira Kurosawa sản xuất năm 1950, bốn nhân vật kể lại câu chuyện họ chứng kiến trong rừng theo bốn cách khác nhau, thậm chí mâu thuẫn với nhau. Điểm nhìn từ ngôi kể ở đây liên quan trực tiếp đến việc nội dung của một truyện được kể thành bốn truyện khác nhau, tất cả phản ánh một vụ hiếp dâm và giết người trong rừng mà cả bốn người đều chứng kiến, trong đó có cả nạn nhân bị giết, “kể” lại bằng cách nhập vào người sống. Vượt lên trên điện ảnh, bộ phim còn có hiệu ứng lớn trong

tư duy về điểm nhìn hoặc quan điểm. Bốn câu chuyện được kể lại hay chính xác hơn là bốn cách kể lại câu chuyện là bốn điểm nhìn khác nhau, bốn quan điểm khác nhau về một sự kiện, về một biến cố. Đây là vấn đề mang tính phổ quát về tư duy và thế giới quan con người vì nó khẳng định không có câu chuyện duy nhất, khách quan, đặc biệt khi người ta nhớ lại và kể lại, để làm chứng cho một việc trong quá khứ<sup>(1)</sup>.

Khái niệm POV (viết tắt tiếng Anh *point of view*), điểm nhìn hay hướng nhìn nhân vật trong điện ảnh, có ít nhất hai nghĩa. Về nghĩa hẹp, nó là điểm nhìn từ nhân vật, hướng nhìn

(1). Tham khảo Davis/Anderson/Walls, 2015

của nhân vật mang tính hình ảnh quang học. Máy quay “nhìn” thấy hình ảnh nhân vật được cho là đang nhìn thấy. Về nghĩa rộng, hướng nhìn nhân vật nói đến ngôi kể và lớn hơn, nói đến quan điểm, đến thế giới quan của nhân vật. Đây là lúc POV vượt lên trên một khái niệm kỹ thuật, trở thành một khái niệm của Tự sự học và tư duy nói chung.

Bài viết sau đây sẽ không đi sâu vào khái niệm kỹ thuật của cảnh quay hướng nhìn nhân vật, mà trình bày một số suy nghĩ về điểm nhìn trong mối liên quan đến quan điểm, đến thế giới quan của người kể chuyện (và người được kể), đến chủ thể trong Tự sự học điện ảnh.

Khi phân tích và phê bình tiểu thuyết hay điện ảnh, chúng ta thường sử dụng những khái niệm như tác giả, người kể, nhân vật hay người đọc, người xem. Nếu coi văn bản là một khách thể, cái để người ta “nghe” thì đương nhiên phải có một “chủ thể” nào đó trình bày câu chuyện này (tác giả), một người kể (ngôi kể), có người sống trong thế giới truyện đó (nhân vật), và người được kể (người nghe/người xem) chính là độc giả văn học hay khán giả điện ảnh, những người bỏ tiền mua sách, mua vé để được trải nghiệm<sup>(2)</sup>. Vậy nhưng thật chính xác thì chúng ta phải hiểu thế nào về mối quan hệ giữa những chủ thể này với nhau và với văn bản? Ngoài ra, nếu coi POV là điểm nhìn thì các điểm nhìn của những chủ thể vừa nêu liên quan với nhau như thế nào? Trả lời câu hỏi này chính là điểm chia rẽ của các trường phái trong nghiên cứu văn học nghệ thuật nói chung, và lý luận điện ảnh nói riêng.

Mỗi lý thuyết lại định nghĩa tác giả, khán giả, tác phẩm, văn bản, trải nghiệm mỹ học một cách khác nhau, thậm chí đối nghịch nhau. Ví dụ như Thuyết tác giả (khẳng định sự tồn tại của tác giả độc lập) đối nghịch với Chủ nghĩa cấu trúc (khẳng định rằng tác giả “đã chết”)<sup>(3)</sup>.

## Điểm nhìn trong văn học và điện ảnh

Nhà nghiên cứu Pháp Inez Hedges cho rằng, kể chuyện điện ảnh giống kể chuyện trong tiểu thuyết vì những lý do sau đây. Thứ nhất, các thông tin thị giác và thính giác được trình bày theo trình tự thời gian của màn ảnh. Người xem tạo dựng thời gian và không gian kể của truyện. Thứ hai, cách trình bày truyện của phim cũng giống tiểu thuyết ở chỗ, thời gian không gian và nhân vật của truyện được một người/ngôi kể trần thuật cho người được kể/ngôi nghe. Từ luận điểm này, Hedges kết luận, điểm nhìn là kết quả của sự hiện diện và mối quan hệ giữa ba yếu tố: người kể, nhân vật và người được kể<sup>(4)</sup>.

Một vấn đề văn học hoặc văn viết nói chung hay gặp phải là khả năng bị lẫn lộn giữa các ngôi kể hay các tầng kể, như cách nói của nhà lý luận tự sự học Gerald Genette. Câu *Tôi nói dối* phải được phân tích ra thành hai tầng của diễn ngôn (kể nội chuyện và kể ngoại chuyện) thì mới có nghĩa. Nếu không, câu này sẽ có mâu thuẫn về mặt *logic* (vì khi câu này đúng, thì diễn ngôn của tôi sai - tôi đang nói thật, và ngược lại). Để giải quyết, văn học phải dùng những thủ pháp phức tạp trong khi điện ảnh, vì là môn nghệ thuật nhiều kênh, hay theo ngôn ngữ của ngày nay là đa phương tiện, nên có thể giải quyết vấn đề này một cách dễ dàng, ví dụ đưa hình và tiếng vào các điểm nhìn khác nhau của người kể. Trên đường tiếng, thoại của hai nhân vật có thể được đề chồng lên bởi tiếng kể khác, hoặc đơn giản là đề cam, không nghe thấy. Trong trường hợp này, người kể không kể nội dung cuộc đối thoại của hai nhân vật. Trên đường hình, nhân vật có thể nhìn ra ngoài khuôn hình mà người xem không biết là nhân vật đang nhìn gì (người kể không cho người được kể biết thông tin đó). Tự sự học dùng thuật ngữ *tiêu điểm ngoài* cho trường hợp này<sup>(5)</sup>. Đối nghịch với nó là *tiêu điểm trong*, khi người kể cho chúng ta nhìn thấy nhân vật đang nhìn gì, ví

(2). Branigan, 1984, tr. 1

(3). Nguyễn Thanh, 2023

(4). Hedges 1980, tr. 288

(5). Về tiêu điểm trong Tự sự học, tham khảo Cao Kim Lan, 2009



Những cảnh POV được coi là nổi tiếng của điện ảnh (từ trái sang phải, trên xuống dưới): *Vertigo* (đạo diễn Hitchcock 1958), *Terminator* (Cameron, 1984), *Halloween* (Carpenter 1978), *Lord of War* (Niccol 2005)

dụ bằng một cảnh dựng chèn vào (*insert*) chẳng hạn. Vậy mà cảnh *insert* cho tiêu điểm trong hay được dùng nhất chính là cảnh POV, cảnh điểm nhìn, một công cụ đặc trưng, và đặc biệt của điện ảnh mà không bộ môn nghệ thuật nào khác có được.

Điện ảnh còn có thể mở rộng phương thức kể bằng cách kết hợp tiêu điểm và phi tiêu điểm với nhau. Nếu người kể trình bày cho người được kể thông tin nhiều hơn những gì nhân vật biết được (bằng bất kỳ hình thức nào trên đường tiếng hoặc đường hình), thì chúng ta có thể hiểu rằng, người kể muốn để chúng ta nhận thấy nhân vật đang nghĩ, đang mơ, đang tưởng tượng, v.v..., và như vậy, người kể phần nào tương đồng với điểm nhìn của nhân vật.

Trong phim thì kể chuyện phi tiêu điểm (người kể đứng ngoài câu chuyện nhưng nắm được tất cả thông tin về nhân vật và hành động kịch) cũng phải được trình bày từ một điểm nhìn xác định nào đó. Chính vì thế mà chúng ta cũng dùng những thuật ngữ như toàn cảnh, cận cảnh hay trung cảnh cho đường tiếng và thậm chí có *mic* chuyên dụng để thu tiếng gốc, tiếng bối cảnh với các hiệu ứng này.

### Các tầng hay các lớp của kể chuyện

Có nhiều tầng kể chuyện trong một văn bản, mà thường gặp nhất là tầng kể chuyện của nhân vật, thông qua nhân vật. Chủ thể ở đây là nhân vật, và trên tầng kể này, khái niệm POV vừa mang tính kỹ thuật (hướng nhìn, điểm nhìn nhân vật) vừa mang tính quan điểm/thế giới quan, hoặc ít nhất chúng cũng gần nhau nhất. Cái mà nhân vật đang nhìn thấy (và khán giả nhìn thấy, nhờ máy quay) cũng chính là quan điểm, là góc nhìn thể hiện thế giới quan của nhân vật. Vì vậy chúng ta dùng khái niệm chủ thể ở đây. Trong trường hợp nghĩa hẹp của POV này, nhân vật trực tiếp kể câu chuyện, ngôi kể là từ nhân vật, và cũng vì vậy, chúng ta gọi nhân vật kể chuyện lúc này là chủ thể. Vậy nhưng, cần lưu ý ngay là khái niệm chủ thể và khách thể trong kể chuyện không cứng nhắc mà chỉ mang tính liên đới. Mỗi chủ thể trong kể chuyện luôn chứa đựng hàm ý có các chủ thể khác, nghe, nhìn, chú ý, quan sát cái mình đang kể và như vậy, chủ thể kể lại trở thành khách thể, để một chủ thể ở tầng tiếp theo, tầng “cao hơn” của kể chuyện nghe/xem để rồi trần thuật trên tầng cao hơn đó.

Để làm rõ vấn đề, chúng ta nghiên cứu một cấu trúc câu phức, được sử dụng làm cơ sở lý luận của dựng phim theo điểm nhìn.

Nhà nghiên cứu Umberto Eco rất quan tâm đến cái nhìn trong phim. Đối với ông, chúng là chỉ định, được ông gọi là “chỉ điểm điện ảnh” (tiếng Anh “*cinematic pointers*”)<sup>(6)</sup>. Chúng chỉ vào một thứ, và cùng lúc, nhìn chung, chúng lại mang tính biểu đạt, biểu hiện, vì trong chức năng này, chúng luôn kết nối với các yếu tố biểu đạt mô phỏng và cử chỉ động tác khác. Cái nhìn trong phim biểu đạt nhiều hơn là đơn thuần “nói”: “Hãy nhìn vào đây này!”. Nó mang nghĩa riêng của mình, có hàm ý “đang nhìn”. Chính cái nghĩa đang nhìn, đang nhìn đây là động lực, là lý giải cho cắt dựng cảnh phim. Đây không phải là chỗ để đi sâu vào các phân tích và định hình cái nhìn trong phim với ví dụ cụ thể. Chúng ta chỉ có thể tóm tắt rằng, cái nhìn như trong động từ tiếng Việt “nhìn”, luôn ám chỉ một quan hệ  $x$  với  $y$  ( $x$  nhìn  $y$ ,  $y$  nhìn  $x$ ,  $x$  đang bị  $y$  nhìn v.v...). Quan hệ ( $x,y$ ) này rất cuộc có chức năng chỉ đạo trong mỗi hình thức *montage*. Ta tìm hiểu ví dụ sau. Phân khúc phim có thể bắt đầu bằng cảnh một người đang nhìn (A), sau đó đến cảnh đối tượng người đó đang nhìn tới (AB), tiếp theo, có thể cắt lại cảnh người nhìn để xem thái độ thay đổi ra sao khi nhìn thấy sự vật (A(B)A), trong đó thì cái mà anh ta nhìn thấy lại có thể là một người khác mà người này cũng đang nhìn vào một cái gì đó, đây có thể được dựng vào ở thể dạng cảnh xen, *insert*, tức là giờ ta có (A[(B)C]A). (Một người đang nhìn thấy một người khác mà người này thì lại cũng đang nhìn, v.v...) Về nguyên tắc, *insert* có thể được lặp lại với số lượng bất kỳ, nhưng chính nó thì lại không bất kỳ vì nó phải thỏa mãn điều kiện được đặt ra bởi quan hệ gốc ban đầu. Mô hình này sẽ được phức tạp hóa lên khi thêm các yếu tố khác tham gia vào. Nhân vật, đồ vật di chuyển và như vậy, cái nhìn cũng di chuyển theo, hướng theo, góc nhìn

thay đổi, chính cả cái nhìn cũng khác nhau (nhìn mắt thường hay nhìn qua ống nhòm, nhìn chăm chú hay nhìn lướt qua, nhìn gần hay nhìn xa, v.v...), hơn nữa, hình thức phản ứng thái độ của người nhìn đối với cái đang nhìn thấy, bối cảnh của cái nhìn (ánh sáng, phong cảnh, tầm nhìn) v.v... Tất cả đều là các khung để cảnh quay được dựng vào, nghĩa thực sự của *montage* mà khung đó có cơ sở từ động tác nhìn, cái nhìn và điểm nhìn.

Quay trở lại vấn đề chủ thể và khách thể. Trong một cảnh săn thỏ, con thỏ là khách thể của thợ săn quan sát (chủ thể 1), trong khi cả con thỏ và thợ săn lại là khách thể khi bị một con diều hâu (chủ thể 2) bay trên đầu quan sát, trong khi tất cả lại là khách thể khi có một tiếng ngoài hình (chủ thể 3) kể câu chuyện đi săn này, v.v... Các tầng của kể chuyện được xác định thông qua điểm nhìn và vô hình chung, nó xếp đặt khách thể và chủ thể vào các chức năng nhất định, tùy theo điểm nhìn và tầng, hay lớp của kể chuyện.

Điều chúng ta nhận thấy ở đây là các tầng của kể chuyện, ngoài việc không có các chủ thể và khách thể cứng nhắc, như đã đề cập, thì khi kể chuyện, các tầng tiếp theo, phía sau, phía trên của chủ thể không nhất thiết phải tồn tại là con người bằng xương bằng thịt, cũng không cứ phải là con chim, con thỏ hay đồ vật cụ thể, mà chủ thể này có thể là hư cấu, là giả thiết, tưởng tượng, giấc mơ, là giọng kể, là tiếng ngoài hình. v.v... Chính vì vậy, khái niệm *ngôi kể* tổng quát hơn khái niệm *người kể*, vì chuyện có thể được kể từ ngôi kể của một đám mây, một làn khói, một hoài niệm, một ký ức của người đã chết, một vong thông qua người lên đồng, v.v... Mối quan hệ giữa chủ thể và khách thể, câu chuyện và kể chuyện vì vậy luôn được định nghĩa bởi điểm tiếp cận của phân tích và phê bình. Những cặp khách thể-chủ thể mà chúng ta hiểu là không cứng nhắc kia luôn có thể trở thành những khách thể của chủ thể ở tầng kể chuyện/phân tích cao hơn.

(6). Eco, 1979, tr. 120



Tính chủ thể hay một ngôi kể nào đó, một truyện nào đó, luôn có trong mỗi cảnh quay, trực tiếp hay gián tiếp. Đó là chúng ta còn chưa nói đến sự tham gia của người xem. Trong trường hợp này, người xem cũng là chủ thể đương nhiên hiện diện mang tính vật chất vật lý, khi trải nghiệm mỗi cảnh phim trên màn ảnh. Nhấn mạnh vào người xem ở đây được coi là đương nhiên, vì chúng ta đã trình bày ở trên mối quan hệ giữa kể chuyện và trải nghiệm câu chuyện, giữa người kể và người được kể, về mối quan hệ tay ba người kể - truyện - người được kể trong tiến trình tự sự nói chung, và kể chuyện điện ảnh nói riêng.

Một ví dụ cho sự tham dự chủ động mang tính tư duy của khán giả khi xem phim là khả năng cấu hình màn ảnh của họ. Sau buổi chiếu, họ nhớ là mình *xem* bộ phim (mang tính tri thức, kể cả khi “chỉ” với mục đích giải trí) chứ không nhớ hành động *nhìn* phim trên màn ảnh (mang tính thị giác từ ghế ngồi ở góc nào đó trong rạp). Người ta dường như xem phim từ khắp các điểm, thậm chí hoàn toàn mất ý thức mình đang nhìn, đang xem – một hành động thị giác quang học – mà chỉ còn ý thức được rằng mình đang trải nghiệm một kể chuyện điện ảnh. Người ta mất ý thức về chỗ ngồi, về vị trí của mình trong không gian (và nhiều khi cả thời gian nữa). Bộ phim đang xem được vật thể hóa, một kết luận từ rất sớm, trong lý luận điện ảnh, của bác sĩ tâm lý Hugo Münsterberg<sup>(7)</sup>.

Ví dụ trên một lần nữa cho thấy sự tách biệt giữa kể chuyện và câu chuyện chỉ mang tính phương pháp, tính lý thuyết chứ không bản thể, vì chúng liên quan mật thiết đến nhau, thậm chí là thành phần của nhau. Nếu chúng ta coi kể chuyện là phương tiện truyền tải và câu chuyện là cái được truyền tải, thì chúng ta lại có mối quan hệ không thể tách rời giữa cái biểu đạt và cái được biểu đạt, mà nhà lý luận Thụy Sĩ

Ferdinand de Saussure từng khẳng định trong Ngôn ngữ học<sup>(8)</sup>.

Sau đây, để đi vào phân tích cụ thể các chức năng của điểm nhìn, xin tóm tắt ba thể loại của nó, được nhà nghiên cứu Edward Branigan trình bày trong tác phẩm kinh điển về POV của mình<sup>(9)</sup>. Thể loại thứ tư mang tên *Điểm nhìn với định nghĩa là logic của việc đọc (Point of view as logic of reading)* xin được đề cập trong các bài viết sau.

### **Điểm nhìn vừa là tiếp nhận vừa là quan điểm**

Tiếp nhận ở đây được hiểu là nhận thức quang học khi xem phim. Người xem được coi là một chủ thể của tiến trình kể chuyện điện ảnh. Điểm nhìn của người xem với một cảnh phim được hiểu chính là điểm của hướng nhìn, cái mà một người làm chứng, người quan sát giả thiết cũng sẽ nhìn thấy hết như chúng ta/người xem đang thấy ở cảnh phim. Điểm nhìn có chức năng xác định điểm đứng của người quan sát giả thiết. Vì lý do này mà trong lý luận điện ảnh chúng ta gọi máy quay là người (quan sát) thứ 3 vô hình (trong cảnh quay có hai nhân vật chẳng hạn). Lúc đó, điểm nhìn của ngôi kể là điểm đặt máy quay, bất kể là ai hay cái gì đang kể, nó sẽ có chức năng của người quan sát diển biến trong cảnh phim, và điểm nhìn này chính là điểm nhìn của người xem như vừa đề cập.

Trường hợp đặc biệt và rất đặc trưng cho điện ảnh là cảnh POV, cảnh từ điểm nhìn hay hướng nhìn của nhân vật. Máy quay “nhìn” như nhân vật nhìn các khách thể khác trong phim và như vậy, người xem sẽ nhìn với con mắt của nhân vật (được trình bày bằng điểm nhìn và hướng nhìn của máy quay).

Đặc trưng điện ảnh của cảnh POV nằm ở chỗ, góc máy, cỡ cảnh, khoảng cách tới vật thể, đều là các tiêu chí được dùng để thể hiện nội dung với các dụng ý khác nhau. Về nguyên tắc, mắt người nhìn với một góc tương đương với ống kính tiêu

(7). Münsterberg, 1916, tr. 106

(8). Saussure, 1967

(9). Branigan 2012, tr. 5



Cảnh POV. Bên phải: Cảnh phim *Sự im lặng của bầy cừu* (Jonathan Demme, 1991);  
Bên trái: Cảnh phim *Quyết định chia ly* (Pak Chan-wook, 2022).

cự trung bình của máy quay phim 35 mm. Khi sử dụng các ống kính góc rộng, hoặc ngược lại, góc hẹp, thậm chí sử dụng các hiệu ứng quang học khác, làm biến dạng hình, chưa nói đến tốc độ chuyển động của máy quay (được coi là tốc độ chuyển động của nhân vật), kết hợp ánh sáng, màu sắc và nhiều thủ pháp khác, thì các hiệu ứng và hiệu quả mỹ học, ẩn dụ điện ảnh được mở ra gần như không có giới hạn, trở thành công cụ đặc trưng của tạo hình điện ảnh, mà không môn nghệ thuật nào có được.

Như chúng ta nhận thấy, POV có hiệu ứng đến tâm lý cảm thụ của khán giả. Tác giả kịch bản và nhiều đạo diễn phim sử dụng cảnh POV, nhưng lại chỉ nghĩ đến hiệu quả tâm lý chung của khán giả, chứ không quan tâm đầy đủ đến hiệu ứng tâm lý cảm thụ, hiệu ứng của các giác quan của họ. Hitchcock là một bậc thầy trong việc quan tâm đến hiệu ứng tâm lý cảm thụ, tuy không sao nhãng những hiệu quả chung, hiệu quả hình thức của thủ pháp này.

Vẫn trong mối quan hệ giữa chủ thể và điểm nhìn, lấy ví dụ một trường hợp đặc biệt của cảnh POV (bản thân cũng đã là một trường hợp đặc biệt rồi), đó là khi phim được dựng theo nguyên tắc *Ánh mắt nhìn* (tiếng Anh *Eye-line matching*). Chúng ta nhìn thấy cái nhân vật nhìn thấy, tuy không từ điểm nhìn của nhân vật trong không gian cảnh phim. Cái nhìn trong phim là một chỉ dẫn mối quan hệ như vậy. Đạo diễn *Làn sóng mới* Jean-Luc Godard là người nỗ lực lý giải

và thậm chí định nghĩa *montage* điện ảnh bằng cái nhìn. Ta nhớ lại, cái nhìn, được hiểu với các thành phần của nó từ ánh mắt qua hướng nhìn đến cách nhìn, v.v... đã luôn đóng vai trò quan trọng trong *montage*. Những khái niệm cơ bản của dựng phim cổ điển như *Eye-line matching*, hoặc luật 30°, đều xuất phát từ cơ sở của cái nhìn. *Eye-line matching* có thể dịch là phù hợp hướng nhìn, ta gọi là giữ cho đúng trục. Ví dụ trong truyền hình bóng đá, máy quay không được để vào cả hai phía khán đài, vì nhảy trục như vậy sẽ làm khán giả nhầm lẫn hướng lên bóng của hai đội. Luật 30° quy định rằng, nếu cỡ cảnh không thay đổi, thì đặt máy cho cảnh sau phải cách vị trí máy cảnh trước một góc ít nhất là 30°, nếu không khi dựng vào nhau, cảnh sẽ bị nhảy. Cạnh của góc này là đường thẳng từ mắt diễn viên đến tâm quang học của ống kính – trục quang học. Những nguyên tắc dựng phim của Hollywood như “Phù hợp liên tục” (*Continuity*), “Hợp lý chân thực” (*Verisimilitude*) không có giá trị gì nếu không có chức năng của cái nhìn.

Về phía chủ thể nhân vật, vấn đề đặt ra ở đây là phải sử dụng cảnh POV thế nào, liều lượng ra sao để hiệu ứng chủ thể đạt được nhưng không bị máy móc, không bị cảm giác “máy quay cầm tay” một cách khiên cưỡng nhằm đạt hiệu quả hướng nhìn nhân vật để rồi rớt cuộc, tất cả vẫn không biểu đạt được cái chủ thể của nhân vật. Bí quyết nằm ở chỗ, nếu chỉ là cảnh POV với nghĩa hẹp của điểm nhìn như đã đề cập thì chưa



Điểm nhìn/ánh mắt là chỉ dẫn của *montage*, trong cảnh phim *Có hoặc không có* (Howard Hawks, 1944).

đủ. POV phải đạt được mức độ của quan điểm, của cách nhìn nhận, của bản ngã, của giới tính, của danh tính (con người) nhân vật. Chỉ như vậy tính chủ thể của nhân vật (chứ không chỉ tính chủ thể thông qua hiệu ứng hình ảnh quang học trong tiếp thụ phía người xem) mới được lột tả. Đồng thời, đương nhiên tính chủ thể với tư cách là quan điểm cũng có ở phía người xem (và cả từ từ sáng tạo của tác giả nữa).

Nhà nghiên cứu Nick Browne cho rằng, cả nghĩa hẹp và rộng của điểm nhìn là sự tương tác phức hợp giữa cái chúng ta nhìn được và cách chúng ta nhìn. Còn nhà lý luận Seymour Chatman khẳng định, thậm chí có thể có hai điểm nhìn đối kháng nhau trong một cảnh phim, một bên là hình ảnh chúng ta nhìn qua mắt của nhân vật (điểm nhìn quang học), mà trong hình ảnh đó, một nhân vật khác đang được nhìn thấy và cảm tình của chúng ta lại nằm ở nhân vật thứ hai này (điểm nhìn là quan điểm)<sup>(10)</sup>. Trong khi đó, dòng phim *Giáo điều 95 (Dogma 95)* từng cho thấy điểm nhìn qua chuyển động của máy quay được dùng nhằm mục đích biểu đạt trạng thái tinh thần của nhân vật, và gây hiệu ứng tâm lý với khán giả. Điểm nhìn hoàn toàn trở thành quan điểm, thành tâm thức trong mối quan hệ phức tạp từ tác giả qua diễn xuất, tạo hình, phim nói chung, và đến người xem<sup>(11)</sup>.

(10). Browne, 1976

(11). Nguyễn Thanh 2021

## Điểm nhìn là danh tính

Trường hợp tiếp theo của điểm nhìn là mối quan hệ giữa chủ thể và văn bản hoặc phim thuộc về phạm trù danh tính. Danh tính là trường hợp tích cực, đối nghịch với vô danh tính, hay như Karl Marx dùng khái niệm “tha hóa”, con người mất danh tính, mất bản ngã tính người trong quan hệ sản xuất tư bản chủ nghĩa.

Danh tính khi trải nghiệm điện ảnh được hiểu là người xem nhận thấy điểm tương đồng, giống nhau giữa chính mình và nhân vật hoặc hoàn cảnh trong phim. Xác định được danh tính thì người xem mới không cảm thấy bị xa lạ, bị tha hóa đối với câu chuyện được kể. Có thể bản ngã mới được định hình và như vậy chúng ta mới có thể khẳng định được sự tồn tại của một chủ thể. Tiến trình xác định danh tính trong trải nghiệm tác phẩm nghệ thuật ở trường hợp này cao hơn việc đơn thuần hiểu ý nghĩa của bộ phim, của vở kịch. Nó liên quan đến đồng cảm, hòa mình vào truyện, quyện mình vào thế giới của nhân vật, sống với nhân vật, đau cái đau của nhân vật, giải thoát cùng nhân vật được giải thoát, tất cả là những trạng thái tâm lý của cảm thụ nghệ thuật từng được Aristotle miêu tả bằng khái niệm gột rửa (*catharsis*), làm cho bản thân mình trở nên cao quý, siêu phàm khi thưởng thức nghệ thuật. Mỹ học hiện đại và cận đại sau này dùng khái niệm *sublime* để miêu tả hiệu ứng đó của nghệ thuật.

Nếu ngược lại thì sao? Bertolt Brecht xây dựng lý luận sân khấu của mình quanh khái niệm *Verfremdung* (tiếng Đức là *làm khác lạ đi*). Trong khi khái niệm *alienation* của tiếng Anh mang cả nghĩa của *Verfremdung* do Brecht dùng, và *Entfremdung* do Karl Marx dùng, chữ *Verfremdung* của Brecht nhấn mạnh sự cố ý làm khác đi, trong khi *Entfremdung* theo Marx là bị tha hóa, bị lạ lẫm ngoài ý muốn.

Hiệu ứng *làm lạ đi, làm xa ra* mà giáo sư Đình Quang dịch là “giãn cách” của lý luận Brecht, cũng được áp dụng trong lý luận

điện ảnh. Bên cạnh đó, sử dụng các lý thuyết về phân tích tâm lý của bác sĩ Áo Sigmund Freud, trường phái lý luận điện ảnh theo bác sĩ Pháp Jacques Lacan nghiên cứu dưới hệ quy chiếu của danh tính và xác định danh tính. Đối tượng nghiên cứu không phải là hiện tượng lâm sàng của tâm lý nhân vật hay đề tài phim, mà là chính bộ phim trong đàm luận, trong tiến trình nó được trình bày trước khán giả và trong mối quan hệ với người xem. Bộ phim được bác sĩ phân tích tâm lý “điều trị” để rồi cả tác giả và người thưởng thức đều được thay thế bằng các chủ thể. Nếu điểm nhìn từng được hiểu với quan điểm cho rằng chủ thể luôn ý thức, thống nhất trong tư duy và hành động, thì phân tích tâm lý chỉ ra vấn đề của điểm nhìn trong chính sự hình thành bản ngã, danh tính của cá nhân con người. Trong đó, con người không luôn luôn có ý thức, luôn luôn thống nhất, luôn luôn được hình thành trọn vẹn mà chỉ mãi là các *suture*, các vết khâu như khái niệm được Lacan sử dụng, các mảnh vỡ, mảnh vụn được chấp vá vào nhau. Cá thể thực chất là vô thức theo cách nhìn chủ thể của phân tích tâm lý, vì vậy cũng không thể có điểm nhìn mang tính quan điểm được, vì có quan điểm tức là đã có một thế giới và nhân sinh quan xác định. Điều này không thể có khi chính cá thể cũng phải vật lộn để xác định danh tính một chủ thể cho mình<sup>(12)</sup>.

Nếu ở phần trước của bài viết, chúng ta có đề cập đến mối quan hệ mật thiết giữa kể chuyện và truyện, giữa cái biểu đạt và cái được biểu đạt, thì theo *logic* của phân tích tâm lý áp dụng cho điện ảnh, tất cả phải được bắt đầu bằng việc tách biệt kể chuyện và câu chuyện ra khỏi nhau một cách cơ bản. Lúc này, người kể và người được kể không nằm trong mối quan hệ người gửi-người nhận như trong các mô hình truyền thông nữa, mà chơi với nhau một trò của đồ vật bị đánh mất (theo cách nói của Lacan), hay như cách nói của nhà nghiên

cứu Anh Paul Willemsen là “dàn cảnh của việc bị thiếu”. (Luận điểm về “đồ vật bị đánh mất” - *lost object* - được Lacan rút ra khi so sánh sự hiện diện và không hiện diện của ngôi kể, dẫn đến sự hiện diện hoặc không hiện diện của người nghe, với trạng thái bị mất “bầu sữa mẹ” của đứa trẻ cai sữa, một ví dụ ông tiếp thu từ phân tích tâm lý Sigmund Freud<sup>(13)</sup>).

Đồ vật bị đánh mất ở đây có thể được hiểu là chính bản thể, chính cá thể, có thể bị mất mình hoặc luôn tự đi tìm mình, tìm danh tính và bản ngã của mình. Có tìm được mình hay không thì lại phụ thuộc vào chính sự tự từ chối, tự tha hóa của mỗi cá thể và như vậy, vòng tròn biện chứng khép kín theo lý luận của phân tích tâm lý. Ý nghĩa của tác phẩm bị chôn giấu, bị từ chối, và chính các nỗ lực để mở nó ra, để chấp nhận sự tồn tại không rõ ràng của nó, không từ chối nó, là cơ chế của trải nghiệm. Với những luận điểm này, phân tích tâm lý thấy cần phải định nghĩa lại toàn bộ các khái niệm quan trọng nhất trong quá khứ, từ nhân vật, hành động kịch, tác giả, và cả người xem.

Nhân vật (cũng như con người nói chung) không còn là một đơn vị độc lập vững chãi nữa. Nó không phải là “hiện thực số một” mà được cấu thành từ văn bản nghĩa rộng (tiếng Anh *text*). Nhân vật có thể là người kể, đồng thời, vào một thời điểm khác, là người nghe chuyện/người được kể. Tất cả đều phải được đưa vào đàm luận để từ đây, phân tích tâm lý học có thể dùng các thuật ngữ của mình để nghiên cứu tiến trình đàm luận ấy, các yếu tố ảnh hưởng đến nó, và kết quả của nó (từ Phức cảm Oedipus qua *fantasy* cho đến tôn sùng). Hành động kịch cũng được nhìn nhận tương tự, phải được dỡ ra khỏi cấu trúc tưởng như luôn vững chắc của nó, giải cấu trúc, một lần nữa nhấn mạnh vào tiến trình trải nghiệm và hiểu của người đọc, người xem.

(12). Lacan, 1973

(13). Willemsen, 1993



### Thay lời kết: *Điểm nhìn là ngôn ngữ*

Chúng ta đã đi từ điểm nhìn là thế giới quan được xác định, đến điểm nhìn là một thể chấp vá vô định, kết quả của giải cấu trúc. Để kết thúc, không thể không nhắc đến ngôn ngữ, sau khi Ngôn ngữ học từng ảnh hưởng đến Chủ nghĩa cấu trúc và cùng với nó là Ký hiệu học điện ảnh, trong hàng chục năm của thế kỷ 20.

Như Ký hiệu học điện ảnh, trường phái ngôn ngữ từng gặp phải, khi phân tích điểm nhìn trong phim, Ngôn ngữ học khá lúng túng trong việc định nghĩa chức năng của một hiện tượng rất thị giác này với các tiêu chí phân tích ngôn ngữ. (Giống như điện ảnh, vốn là một hiện tượng hình ảnh nhưng lại từng được coi là văn bản hoặc liên bản bản). Thường thì điểm nhìn được hiểu là các chỉ dẫn, các *index* để gây sự chú ý, một thứ *code* ký hiệu học. Các nỗ lực này gặp khó khăn tương tự như Ký hiệu học trường

phái ngôn ngữ, đó là vô hình chung khẳng định sự tồn tại của một thứ “ngôn ngữ điện ảnh” và so sánh nó trực tiếp với ngôn ngữ/tiếng nói tự nhiên. Nhưng điện ảnh là hình ảnh. Nếu coi các phương tiện biểu đạt điện ảnh là chữ, là một ngôn ngữ thì đây phải là một ngôn ngữ đặc biệt, một ngôn ngữ gần như không thể so sánh được với tiếng nói tự nhiên và vì vậy, câu hỏi đặt ra là có nên đặt giả thiết sự tồn tại của một ngôn ngữ điện ảnh không? Các nghiên cứu thần kinh học đương đại đều khẳng định nhận thức từ ngữ và hình ảnh của não bộ rất khác nhau.

Chúng tôi không đi sâu thêm vào vấn đề này nữa, vì nó vượt ra khỏi khuôn khổ của bài viết. Bạn đọc có thể tham khảo các tài liệu khác, mà đã được đề cập đến vấn đề này kỹ hơn<sup>(14)</sup>.

(14). Nguyễn Thanh, 2022

\* TS. Nghiên cứu điện ảnh

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Branigan Edwar, *Point of view in the cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Điểm nhìn trong phim. Lý thuyết kể chuyện và chủ thể trong phim kinh điển), Berlin, 2012.
2. Browne Nick, *The spectator in the text. The Rhetoric in Stagecoach* (Người xem trong văn bản. Hùng biện trên xe ngựa). Trong: *Film Quarterly* 29, 2, Winter 1975/76, tr. 34-36.
3. Cao Kim Lan, “Người kể chuyện và mối quan hệ giữa người kể chuyện với tác giả.” Trong: *Tổ quốc*, 2/11/2009; <https://toquoc.vn/nguoi-ke-chuyen-va-moi-quan-he-giua-nguoi-ke-chuyen-voi-tac-gia-99105851.htm>.
4. Davis Blair, Anderson Robert, Walls Jan (ed.), *Rashomon Effects. Kurosawa, Rashomon and Their Legacies* (Hiệu ứng Rashomon. Kurosawa, Rashomon và di sản). Abingdon, 2015.
5. Eco Umberto, *A Theory of Semiotics* (Lý thuyết ký hiệu học). Bloomington, 1979.
6. Hedges Inez, *Form and Meaning in the French Film, II: Narration and Point of View* (Hình thức và ý nghĩa trong phim Pháp, II: Kể chuyện và điểm nhìn). Trong: *The French Review*, Vol. 54, No. 2 (Dec., 1980), tr. 288-298.

7. Lacan Jacques, *Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse (Giờ thảo luận. Quyển XI. Bốn phương án cơ bản của phân tích tâm lý)*. Paris, 1973.
8. Münsterberg Hugo, *The photoplay, a psychological study (kịch bản điện ảnh). Một nghiên cứu tâm lý*. New York, 1916.
9. Nguyễn Thanh, *Áp dụng Nhận thức luận để phân tích hiệu ứng hiện thực trong phim dòng Dogma 95*. Trong: Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 29, 2021, tr. 36-47.
10. Nguyễn Thanh, *Tiếp cận Ký hiệu học điện ảnh qua lý thuyết của Charles Sanders Peirce*, NXB. Đại học Quốc gia, Hà nội, 2022.
11. Nguyễn Thanh, *Về tác giả của một bộ phim*. Trong: Nghiên cứu Sân khấu - Điện ảnh, số 39/ tháng 9, 2023.
12. Saussure, Ferdinand de: *Cours de linguistique général (Khóa học ngôn ngữ cơ bản)*. Paris, 1967.
13. Willemsen, Paul: *Looks and Frictions. Essays in Cultural Studies and Film Theory (Cái nhìn và dung sai. Tiểu luận nghiên cứu văn hóa và lý luận điện ảnh)*. London, 1993.

Ngày tòa soạn nhận được bài 25/9/2023; Ngày phản biện đánh giá 5/10/2023  
Ngày chấp nhận đăng 25/10/2023; Ngày đăng: 1/12/2023