

THỦ PHÁP SỬ DỤNG CẢNH QUAY DÀI TRONG KỂ CHUYỆN PHIM TRUYỆN

DƯƠNG HỒNG VINH*

Tóm tắt: Từ góc độ kể chuyện, cảnh quay dài là một công cụ giúp người làm phim kể câu chuyện một cách chân thực với nhịp điệu liền mạch trong không gian và thời gian. Theo suốt tiến trình lịch sử điện ảnh, từ kỹ thuật quay phim sơ khai đến sự phát triển như một lựa chọn về phương thức biểu đạt hình ảnh, cảnh quay dài đã trở thành thủ pháp nghệ thuật kể chuyện và tác động tới trải nghiệm của khán giả. Như David Bordwell nhận định: “Cảnh quay dài không chỉ kéo dài thời gian mà còn mở ra không gian diễn giải”. Thông qua hiệu quả kể chuyện của cảnh quay dài, có thể xác định tầm quan trọng của thủ pháp này như một dấu ấn sáng tác, đồng thời góp phần nâng cao giá trị nghệ thuật cho tác phẩm.

Từ khóa: Cảnh quay dài, kỹ thuật quay phim, thủ pháp nghệ thuật, kể chuyện

Abstract: From a storytelling perspective, the long shot is a tool that helps filmmakers tell a story authentically with a seamless rhythm in space and time. Throughout the history of cinema, from rudimentary filmmaking techniques to its development as a visual expression, the long shot has become an artistic technique for storytelling and impacts the audience's experience. As David Bordwell noted: "The long shot not only extends time but also opens up interpretive space". Through the storytelling effect of the long shot, the importance of this technique can be determined as a creative hallmark, while also contributing to enhancing the artistic value of the work.

Keywords: Long take, cinematographic technique, artistic device, storytelling



Khái lược về cảnh quay dài

Trong những năm đầu của điện ảnh, hầu hết các phim chỉ có một cảnh. Máy quay được đặt tại vị trí cố định và sự việc hành động được diễn ra trong một cú bấm máy. Cảnh quay thu được sau đó được xử lý như một phim riêng biệt. Những thước phim đầu tiên như *Chuyến tàu vào ga* (*The Arrival of a Train at La Ciotat Station*, 1895), *Người tưới vườn bị tưới* (*The Waterer Watered*, 1895) của anh em nhà Lumiere đều được thực hiện bằng cách đặt máy quay tại một

vị trí cố định và ghi hình liên tục trong một cú máy. Đến giữa những năm 1920 và 1940, nhà lý luận điện ảnh André Bazin đã đưa ra quan điểm về hai xu hướng sáng tác đối lập giữa những đạo diễn đặt niềm tin vào hình ảnh và đặt niềm tin vào thực tế⁽¹⁾. Đối với Bazin, ông coi kỹ thuật quay cảnh dài là một phương tiện tạo ra tính liền mạch của thời gian và không gian nhằm phản ánh đúng bản chất của hiện thực. Bên cạnh sự phản ánh hiện thực, trong

(1). Bazin (2005), tr. 24

các bộ phim của đạo diễn Orson Welles như *Công dân Kane* (*Citizen Kane*, 1941) hay *Gia đình tuyệt vời của Ambersons* (*The Magnificent Ambersons*, 1942), cảnh quay dài không chỉ là một bước tiến về kỹ thuật biểu đạt hình ảnh mà còn trở thành công cụ đắc lực phản ánh truyện phim, mang giá trị thẩm mỹ và thể hiện cái nhìn chủ quan của tác giả. Học giả Henderson nhận định “Bất cứ ai đã xem phim *Gia đình tuyệt vời của Ambersons* đều nhận ra rằng, cảnh quay dài theo trình tự mà Welles thực hiện tuyệt nhiên không phải sự ghi lại thụ động trong khuôn hình. Sự không phân nhỏ sự kiện hay trật tự thời gian là một kỹ thuật quay phim chủ động mang lại hiệu quả kể chuyện vượt trội so với lối dựng phim cổ điển”⁽²⁾. Rõ ràng, khi ngôn ngữ điện ảnh phát triển, người đạo diễn đã sử dụng cảnh quay dài để thể hiện những khoảnh khắc liên tục trôi chảy và tạo cơ hội cho khán giả được quan sát các nhân vật, sự việc một cách chân thực và kịch tính hơn.

Những năm 1945 - 1960, nền điện ảnh sau chiến tranh thế giới thứ hai xuất hiện các trào lưu sáng tác mới ở châu Âu như “Chủ nghĩa Tân hiện thực” và “Làn sóng Mới Pháp”. Cảnh quay dài trong các bộ phim ở giai đoạn này là sự kết hợp giữa tiêu điểm sâu, ống kính góc rộng và dàn dựng chiều sâu để tạo nên trường nhìn rõ ràng trong khuôn hình, đồng thời giúp đạo diễn thuận lợi thể hiện các sự kiện một cách liên mạch. Quan trọng hơn, thời lượng diễn ra liên tục trong cảnh quay đã phản ánh trung thực bối cảnh hoang tàn do chiến tranh, khắc họa chân thực số phận con người. Trong những năm tiếp theo, các đạo diễn như Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Robert Bresson bắt đầu sử dụng cảnh quay dài để xây dựng cách kể chuyện phục vụ ý đồ nghệ thuật mang dấu ấn cá nhân. Phim của Andrei Tarkovsky đều sử dụng xuyên suốt các cảnh dài với tiết tấu chậm để khắc họa những hoài niệm và ký ức buồn.

(2). Henderson (1971)

Cảnh quay dài trong phim của ông còn tạo ra áp lực về thời gian, mang sức nặng về mặt thể chất lẫn tinh thần cho nhân vật và chính khán giả.

Từ thập niên 1970, sự ra đời của truyền hình, quảng cáo và các sản phẩm âm nhạc (MTV) đã thay đổi thị hiếu của khán giả. Trước nhịp độ cắt dựng ngày càng nhanh của các tác phẩm điện ảnh - truyền hình mà Bordwell gọi là *tính liên tục tăng cường*, các nhà làm phim nghệ thuật đã hướng tới sự thể hiện bằng cảnh quay dài để thúc đẩy điện ảnh đến một thái cực khác. Phim nghệ thuật cuối thế kỷ XX đầu thế kỷ XXI xuất hiện những cú máy kéo dài trong trạng thái tĩnh tại, hạn chế chuyển động kết hợp với ngôn ngữ hình ảnh thuần khiết. Cụ thể là trong thể loại Điện ảnh chậm, một dòng phim nghệ thuật với đặc trưng cốt truyện tối giản, miêu tả chân thực hành động của nhân vật trong những không gian tự nhiên, hạn chế dàn dựng phức tạp và can thiệp hiệu ứng kỹ xảo. Một trong những đặc trưng của các phim chậm chính là sử dụng các cảnh quay dài, bởi cú máy kéo dài thời lượng làm cho cảnh phim “được thở”, nghĩa là một lựa chọn thủ pháp kỹ thuật gắn gũi với cái nhìn sự vật của con người chứ không làm thay đổi hay gạt bỏ điểm nhìn của họ⁽³⁾. Qua những phân tích trên, có thể thấy rằng, từ một kỹ thuật quay phim trong giai đoạn sơ khai của điện ảnh, cảnh quay dài đã trở thành một phương tiện sáng tác mang tính nghệ thuật trong các tác phẩm. Sự thể hiện cảnh quay dài qua các giai đoạn lịch sử đã cho thấy vai trò cùng giá trị của nó trong việc truyền đạt nội dung và phản ánh thông điệp từ tác giả.

Kể chuyện bằng cảnh quay dài

Trong cuốn sách *Nghiên cứu phim*, tác giả Warren Buckland 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”⁽⁴⁾. Do đó,

(3). <http://vanhoanghethuat.vn/nhan-dien-dien-anh-cham.htm>

(4). Buckland (2011), tr. 43

cách thức kể chuyện của người kể được xem là trung tâm trong việc cấu trúc, truyền đạt và định hình cách khán giả tiếp nhận câu chuyện. Trong một tác phẩm điện ảnh, người đạo diễn thường đứng ở vai trò là người kể chuyện, chịu trách nhiệm chính về nội dung tư tưởng, phong cách thẩm mỹ và cách thức kể chuyện. Để làm được điều đó, mỗi đạo diễn cần vận dụng các phương pháp, bí quyết, ngón nghề... hay theo ý nghĩa chuyên môn tức là sử dụng các *thủ pháp* trong sáng tạo tác phẩm. Theo Bordwell “Mặc dù các công nghệ mới sẽ được giới thiệu, nhưng màu sắc và màn ảnh rộng chỉ có thể củng cố xu hướng tới một nền điện ảnh thực tế với kể chuyện dựa trên chiều sâu, chuyển động của máy quay và cảnh quay dài”⁽⁵⁾. Do đó, khi người đạo diễn lựa chọn sử dụng cảnh quay dài để thể hiện trong phim nghĩa là đã coi nó như một thủ pháp kể chuyện chứ không đơn thuần chỉ mang tính kỹ thuật tạo hình.



Cảnh quay dài thể hiện trường nhìn rõ nét trong phim *Công dân Kane*

Tạo cảm giác liền mạch trong kể chuyện

Cảnh quay dài là thủ pháp thuộc về các kỹ thuật làm phim (dàn cảnh, lấy cảnh quay, dựng phim). Với đặc điểm về thời lượng, thủ pháp này đã tạo được góc nhìn liên tục trong không gian và thời gian. Tận dụng lợi thế đó, các đạo diễn đã sử dụng cú máy dài nhằm mang lại một hiệu quả kể chuyện liền mạch về sự kiện và hành động. Với thời lượng diễn ra trong cảnh quay đồng nhất với thời gian thực tế, cùng những chuyển động liên tục mang lại sự tiếp nhận thị giác đặc biệt, cảnh quay dài đã mang đến cho khán giả một sự quan sát liền mạch trong thế giới của phim. Như Bazin nhấn mạnh: “Điều quan trọng không phải là cái gì diễn ra, mà là cách nó diễn ra trong thời gian thực”⁽⁶⁾.

(5). Bordwell (2018), tr. 60
(6). Bazin (2005), tr. 43

Trong bộ phim *Công dân Kane*, đạo diễn Orson Welles và nhà quay phim Gregg Toland đã sử dụng triệt để kỹ thuật tiêu điểm sâu, kết hợp ống kính góc rộng để tạo ra một hiệu ứng trường thuật liền mạch. Cảnh quay dài trong phân đoạn hồi tưởng về Charles Foster Kane hồi nhỏ là một trong những minh chứng thể hiện rõ điều này. Kéo dài gần 2 phút, khuôn hình chuyển đổi không gian từ khoảng sân bên ngoài tuyết rơi

vào trong ngôi nhà để thấy toàn bộ mối quan hệ giữa các nhân vật trong cùng một cảnh quay.

Trong suốt khoảnh khắc đó, Kane (hồi nhỏ) xuất hiện ở hậu cảnh ngoài trời tuyết, được đóng khung trong ô cửa sổ nằm gần chính giữa khuôn hình. Cậu được bố cục ở vị trí đó vì tương lai của cậu là điều trọng tâm mà những người trong nhà đang bàn bạc. Việc kết hợp giữa chuyển động máy quay, tiêu điểm sâu đã giúp Welles thể hiện được tầm nhìn rõ ràng trong khuôn hình (tiền cảnh đến hậu cảnh), điều này giúp khán giả có được cái nhìn toàn vẹn, tổng thể các chi tiết từ xa đến gần. Quan trọng hơn, thời gian kéo dài liền mạch trong một cảnh là yếu tố quan trọng giúp ông lột tả toàn bộ phản ứng cảm xúc của từng nhân vật. Từ góc độ ý nghĩa, khán giả nhận ra một sự đối lập có phần phủ

phòng, trong sự hỗn loạn ngẫu nhiên của trẻ nhỏ lại tồn tại những toan tính, lợi ích cùng mâu thuẫn cá nhân. Về cách thể hiện bằng ngôn ngữ hình ảnh, đạo diễn Orson Welles không thực hiện thành nhiều cảnh và sử dụng dựng phim để định hướng nhận thức của người xem. Thay vào đó, ông trao cho khán giả quyền tự do quan sát, lựa chọn chi tiết để tự xây dựng ý nghĩa trong mối quan hệ xảy ra đồng thời giữa các đối tượng. Theo quan điểm Bordwell “Trong phim truyện, kể chuyện là quá trình mà cốt truyện và phong cách phim tương tác với nhau để gợi ý và dẫn dắt khán giả xây dựng câu chuyện”⁽⁷⁾. Nhìn nhận vào cách Welles sử dụng cảnh quay dài trong phân đoạn hồi tưởng, có thể gọi đây là sự mở ra không gian diễn giải với mục đích đưa sự tập trung của khán giả vào câu chuyện, từ đó người xem nhận ra một hiện thực nghiệt ngã về số phận của nhân vật chính.

Tạo sự dẫn dắt, nhập vai trong kể chuyện

Trong phim truyện điện ảnh, điểm nhìn kể chuyện chủ yếu có hai loại: điểm nhìn của người kể chuyện và điểm nhìn của nhân vật⁽⁸⁾. Đối với một tác phẩm, việc sử dụng điểm nhìn hay góc nhìn của một nhân vật cụ thể giúp khán giả có sự kết nối sâu sắc với chính nhân vật cùng câu chuyện trong phim. Vì vậy, bên cạnh hiệu quả kể chuyện liền mạch, cảnh quay dài kết hợp với chuyển động máy quay có thể tạo ra góc độ kể chuyện theo điểm nhìn của nhân vật trong phim; từ đó tạo cảm giác nhập vai, dẫn dắt khán giả vào câu chuyện qua góc nhìn nhân vật để khơi gợi sự đồng cảm và thấu hiểu. Năm 2002, đạo diễn Alexander Sokurov táo bạo thực hiện bộ phim *Kho báu Nga (Russian Ark)* chỉ bằng một cú máy duy nhất kéo dài hơn 90 phút. Với sự hỗ trợ của công nghệ kỹ thuật số, bộ phim đã đi vào lịch sử khi vượt giới hạn về kỹ thuật quay phim trong thời gian dài. Nhưng quan trọng là cảnh

quay dài đã mang lại hiệu quả kể chuyện ấn tượng vì đã đưa khán giả được du hành liên tục qua toàn bộ các không gian của Bảo tàng Hermitage, khiến người xem có cảm giác đang dạo bước trong dòng chảy lịch sử suốt 300 năm của nước Nga. Bằng điểm nhìn của nhân vật (người kể chuyện ở ngôi thứ nhất), đạo diễn Sokurov đã thể hiện một câu chuyện lịch sử theo góc nhìn nhập vai, nghĩa là chính khán giả trở thành nhân vật đi qua từng không gian, trải nghiệm từng sự kiện lịch sử được dàn dựng công phu bằng cả thị giác và thính giác trong thời gian thực tế. Một bộ phim dài 96 phút không bị ngắt quãng diễn ra trong một cú máy, ranh giới giữa thời gian được kể và thời gian thực tế gần như trùng khớp đã giúp khán giả không chỉ nhìn thấy mà còn như đang trải nghiệm cùng với các nhân vật. Những điểm nhìn di động của máy quay khi đi qua các hành lang dài, những căn phòng tĩnh, những thời điểm máy dừng lại mà không có hành động đều là các khoảnh khắc dành cho nhận thức. Sẽ có những quan điểm cho rằng tác phẩm có tính thu hút khán giả bằng cú máy dài hay tác giả chỉ muốn khoe khoang kỹ thuật làm phim, nhưng không thể phủ nhận cảnh quay dài đã tạo được cảm giác gắn kết với người xem bằng sự tò mò và chân thật thông qua cách dàn dựng công phu, tỉ mỉ với sự kết hợp của hơn 1000 diễn viên. Đối với đạo diễn Sokurov, lựa chọn một cú máy dài liên tục hơn 90 phút để tạo điểm nhìn kể chuyện là một lựa chọn mạo hiểm, nhưng ông đã có được sự ghi nhận của giới chuyên môn bởi điểm nhìn đã định nghĩa cách mà câu chuyện được kể và làm thay đổi cách khán giả tiếp nhận nội dung phim.

Trong lý luận điện ảnh, chúng ta gọi máy quay là người (quan sát) thứ 3 vô hình⁽⁹⁾. Với 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 diễn biến trong cảnh

(7). Bordwell (2011), tr. 53

(8). Vũ Ngọc Thanh (2024), tr. 64

(9). Nguyễn Thanh (2023), tr. 33



Cảnh quay dài dẫn dắt điểm nhìn trong phim *Kho báu Nga* (đạo diễn Alexander Sokurov)

phim, và điểm nhìn này chính là điểm nhìn của người xem. Nhà quay phim Đinh Duy Hưng chia sẻ: “Thực hiện những cảnh quay dài tạo nên sự cuốn hút mạnh mẽ và làm mất đi cảm giác là chiếc máy quay đang tồn tại”⁽¹⁰⁾. Trong bộ phim *Bên trong vỏ kén vàng* (2023), Duy Hưng và đạo diễn Phạm Thiên Ân đã áp dụng những cảnh quay dài với cỡ cảnh rộng, kết hợp bố cục tĩnh và dàn cảnh tự nhiên để kể câu chuyện mang triết lý nhân sinh, đức tin thông qua cuộc đời của nhân vật Thiện. Chính những cảnh quay dài miên man từ góc nhìn của người kể chuyện dõi theo nhân vật, kết hợp âm thanh tĩnh lặng của thiên nhiên đã khiến khán giả hòa mình cùng những trải nghiệm đời sống các nhân vật trong chuyện phim. Như trong phân cảnh dài gần 20 phút, máy quay đi theo nhân vật Thiện lái xe máy xuống dốc núi, xuyên qua những cung đường mù sương vùng cao mà không một lần ngắt máy chuyển cảnh. Hay như cảnh quay Thiện dắt xe đi sửa vô tình gặp được

bà cụ và nghe bà nói về niềm tin, cái chết và sự tái sinh trong linh hồn. Cảnh quay dài đã trở thành một phương tiện kể chuyện nhằm dẫn dắt khán giả đi từ trạng thái xem đến hiện diện, từ việc hiểu đến thấu cảm cho hoàn cảnh nhân vật. Dụng ý của tác giả có lẽ muốn người xem trở về hành trình triết lý nhân sinh, giữa mối quan hệ của số phận và niềm tin nơi tâm hồn. Xuyên suốt các điểm nhìn kể chuyện được kéo dài liên tục, có những lúc khán giả sẽ cảm thấy mệt mỏi với những điểm đến không có mục đích rõ ràng, nhưng khi xâu chuỗi các cảnh lại với nhau, đạo diễn như muốn thôi thúc sự đồng cảm với những số phận éo le, thấu hiểu những hoang mang, trăn trở mà các nhân vật phải trải qua trong quãng đời của họ.

Góp phần tạo mức độ căng thẳng, kịch tính

Nhà quay phim Benjamin Loeb bày tỏ rằng ý tưởng thực hiện những cảnh quay dài nhằm đưa khán giả vào một trải nghiệm mà họ không có thời gian để thờ. “Khi bạn không cắt cảnh và liên tục ở trong một không gian, đối

(10). <https://www.elleman.vn/elle-man-360/nhan-vat/dao-dien-hinh-anh-dinh-duy-hung-ben-trong-vo-ken-vang-2023-elleman>

với những người tham gia vào bộ phim xét về mặt căng thẳng, họ sẽ cảm thấy như thể điều đó tương đương với việc nín thở cho đến khi cảnh quay đó kết thúc”⁽¹¹⁾. Ngay từ thời kì phim đen trắng, đạo diễn Orson Welles đã sử dụng cú máy dài để tạo sự hồi hộp với cảnh mở đầu bộ phim *Ngọn đuốc của Quỷ* (*Touch of Evil*, 1958). Trong 3 phút 30 giây không một lần cắt cảnh, khán giả được dẫn dắt qua các con phố để khám phá một vụ đánh bom bí ẩn ở biên giới khu vực California, Mexico. Thông qua cách thiết lập máy quay theo chân một cặp tình nhân trên chiếc xe bị gài bom hẹn giờ đi qua nhiều không gian, Welles một lần nữa tạo ra cảnh quay vừa ấn tượng về mặt thị giác lại vừa hồi hộp trong cảm xúc. Hơn ba phút dõi theo các nhân vật cho đến khi quả bom phát nổ cũng là ba phút trải nghiệm của khán giả trong trạng thái thấp thỏm. Từ cảnh mở đầu đó, một lần nữa Orson Welles đã khẳng định rằng việc sử dụng cảnh quay dài như một thủ pháp kể chuyện là một phong cách sáng tác độc đáo, không chỉ mang lại ấn tượng thị giác mà còn góp phần thúc đẩy cốt truyện trở nên hấp dẫn.

Năm 1948, đạo diễn Alfred Hitchcock sử dụng kỹ thuật quay cảnh dài trong bộ phim *Sợi dây thừng* (*Rope*) với mục đích đẩy kịch tính lên mức tột độ. Là đạo diễn bậc thầy về dòng phim hồi hộp, Alfred Hitchcock đã biến chính thời gian điện ảnh thành công cụ tạo căng thẳng. Bằng việc dàn dựng các cú máy kéo dài tới đa giới hạn ghi hình của cuộn phim 35mm (khoảng 10 phút) và khéo léo che giấu vết cắt giữa các cảnh quay, đạo diễn Hitchcock đã tạo cảm giác về một câu chuyện diễn ra liền mạch chỉ trong một cảnh. Mục đích thể hiện của ông là muốn khán giả không thể rời mắt khỏi khuôn hình để luôn đồng hành với những diễn biến tâm lý nhân vật trong không gian căn hộ, nơi diễn ra tội ác giết người cùng thủ đoạn che giấu tinh vi. Trong thời gian gần 90 phút, với

mỗi phút trôi qua cùng từng chuyển động trong khuôn hình, Hitchcock đã dần hé lộ những tình tiết, khắc họa trạng thái tâm lý nhân vật ngày càng căng thẳng đồng thời làm gia tăng mức độ hồi hộp. Nhờ đó, cảnh quay dài trong *Sợi dây thừng* không chỉ là một thử nghiệm kỹ thuật mang tính đột phá mà còn trở thành thủ pháp kể chuyện dẫn dắt khán giả trải nghiệm bầu không khí kịch tính với cảm giác bị mắc kẹt, đứng với chủ đề tội ác và giằng xé tâm lý mà bộ phim khai thác.

Đối với điện ảnh Việt Nam, trong những năm gần đây khán giả được chứng kiến nhiều bộ phim sử dụng cảnh quay dài trong việc kể chuyện. Bên cạnh phim của các tác giả độc lập, một số bộ phim thương mại cũng áp dụng kỹ thuật quay cảnh dài nhằm tạo ra sức biểu đạt mới về thị giác. Trong bộ phim *Bố già* (2021) của đạo diễn Trần Thành, bên cạnh cảnh quay dài mở đầu phim, khán giả còn chú ý tới cảnh quay miêu tả cuộc tranh luận giữa hai nhân vật ba Sang và người con trai. Từ một khoảng cách gần với không gian hẹp, máy quay di chuyển xa dần các nhân vật để mở rộng góc nhìn, song hành cùng những lời thoại và hành động của hai ba con trong không gian chật chội của ngôi nhà. Thông qua cuộc tranh luận gay gắt kéo dài gần 4 phút liên tục, đạo diễn Trần Thành đã phản ánh vấn đề mâu thuẫn quan điểm sống giữa các thế hệ trong gia đình đang xảy ra ngày càng nhiều trong xã hội. Việc sử dụng cảnh quay dài với chiều sâu không gian đã nén chặt các nhân vật vào trong khuôn hình, tạo ra những tương đồng và những tương phản trạng thái, nhất là khi kết hợp với kể chuyện song hành. Đây là một ví dụ về việc sử dụng cảnh quay dài như một công cụ tạo trạng thái tâm lý căng thẳng, đặt người xem vào hoàn cảnh một gia đình đang có nguy cơ tan vỡ vì những kỳ vọng và thiếu cảm thông.

(11). <https://whynow.co.uk/read/cinematographers-why-the-long-take>



Phim "Bố già" có gì để hút khán giả?

Cuộc tranh cãi gay gắt được quay bằng cú máy dài trong phim *Bố già* (đạo diễn Trần Thành)

Kết luận

Lịch sử hình thành và phát triển của cảnh quay dài là một quá trình song song với sự phát triển của ngôn ngữ điện ảnh. Như câu nói giữa sáng tạo công nghệ và nghệ thuật, từ một kỹ thuật quay phim trong thớ ban đầu của điện ảnh, cảnh quay dài đã trở thành một lựa chọn về phong cách sáng tác, một thủ pháp kể chuyện độc đáo giàu sức hấp dẫn. Về mặt kỹ thuật, cảnh quay dài đòi hỏi sự chuẩn bị kỹ lưỡng, phối hợp nhuần nhuyễn và yêu cầu cao về tính chính xác của thiết bị kỹ thuật. Việc các nhà làm phim không ngừng sáng tạo trong kỹ thuật quay cảnh dài từ công nghệ lưu trữ, phát minh thiết bị chuyển động máy đến hiệu ứng kỹ thuật số đã cho thấy giá trị thẩm mỹ của cảnh quay dài đối với tác phẩm. Thực hiện một cảnh quay dài thành công cũng như một giải thưởng cho lòng kiên nhẫn và óc sáng tạo của những người đam mê điện ảnh. Đối với khán giả, cảnh quay dài là phương tiện mang lại sự tập trung, dẫn dắt vào diễn biến câu chuyện để tự do khám phá và cảm nhận ý nghĩa của bộ phim. Với chức năng duy trì

sự liên tục của thời gian và không gian, cảnh quay dài đã trở thành một thủ pháp kể chuyện giúp người đạo diễn tạo ra sự liền mạch, dẫn dắt người xem bằng các điểm nhìn trong ngôi kể đồng thời tăng kịch tính hồi hộp cho câu chuyện. Trải qua hơn 100 năm phát triển, có thể thấy rằng điện ảnh là nghệ thuật của thời gian và không gian, một người đạo diễn tài năng là người biết *nhảy múa* trong không gian cùng thời gian trong khuôn hình của mình, dù đó là những nhịp điệu cắt nhanh đầy hưng phấn hay những bước chuyển chậm rãi của một cảnh quay dài.

* *Nghiên cứu sinh, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội.*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. David Bordwell (2011), *Narration in the Fiction film (Kể chuyện trong phim truyện)*, The University of Wisconsin Press.
2. Andre Bazin (2005), *The Evolution of the Language of Cinema. What is Cinema? (Sự phát triển của ngôn ngữ điện ảnh. Điện ảnh là gì?)*, Vol 1. University of California Press.
3. Gibbs, John and Douglas Pye (2017), *The Long Take: Critical Approaches (Cảnh quay dài: Các cách tiếp cận quan trọng)*. London: Palgrave Macmillan.
4. David Bordwell, Kristin Thompson (2007), *Lịch sử điện ảnh - Dẫn luận 1*; Giáo trình chuyên ngành Điện ảnh, NXB. Đại học Quốc gia Hà Nội.
5. David Bordwell (2018), *On the History of Film Style (Lịch sử phong cách phim)*, Irvington Way Press.
6. David Bordwell, Kristin Thompson (2013), *Nghệ thuật điện ảnh*, NXB. Giáo dục.
7. Buckland, Warren (2011), *Nghiên cứu phim*, Nxb Tri thức.
8. Henderson, Brian (1971), *Two types of film theory (Hai loại lý thuyết phim)*, Film Quarterly, Vol. 24, No. 3. Link: <https://www.jstor.org/stable/1210090> (20/07/2025).
9. Vũ Ngọc Thanh (2024), *Điện ảnh như là thủ pháp*, NXB. Đại học Quốc gia Hà Nội.
10. Nguyễn Thanh (2023), *Point of view, Điểm nhìn của kể chuyện và là quan điểm trong phim*, Tạp chí nghiên cứu Sân khấu - Điện ảnh (Số 40, 2023).
11. <http://vanhoanghethuat.vn/nhan-dien-dien-anh-cham.htm> (22/07/2025)
12. <https://www.elleman.vn/elle-man-360/nhan-vat/dao-dien-hinh-anh-dinh-duy-hung-ben-trong-vo-ken-vang-2023-elleman/> (22/07/2025)
13. <https://www.davidbordwell.net/blog/2012/10/07/stretching-the-shot/> (22/07/2025)
14. <https://whynow.co.uk/read/cinematographers-why-the-long-take> (25/07/2025)
15. https://youtu.be/PEG2ykQZePQ?si=SRwvaK_lEeMQy99n (26/07/2025)

Ngày tòa soạn nhận được bài: 28/12/2025; Ngày nhận xét, phản biện: 15/1/2026
Ngày quyết định đăng: 26/1/2026; Ngày đăng: 25/3/2026