CẤU TRÚC PHI TUYẾN TÍNH TRONG PHIM KOKUHO – TỰ SỰ CẢM THỨC VÀ ĐA TẦNG THỜI GIAN

TRẦN QUANG MINH*

Tóm tắt: *Nghiên cứu này khảo sát cấu trúc tự sự phi tuyến trong Kokuho (tạm dịch: "Quốc bảo"), tập trung vào cách bộ phim kiến tạo thời gian thông qua nhiều lớp tương tác. Phân tích chỉ ra Kokuho vận hành như một cấu trúc thời gian bị phân mảnh, lặp lại và chi phối bởi cảm xúc; ký ức đóng vai trò như một sự tái cấu trúc thực tại.*

Từ khóa: Tự sự phi tuyến; thời gian; ký ức; phi tuyến cảm thức; Kokuho; Tuẫn tình ở Sonezaki

Abstract: *This study surveys the non-linear narrative structure in the film "Kokuho", with a focus on how the film creates a sense of time through different interactive layers. It points out that "Kokuho" works as a fragmented chronological structure, repeated and influenced by emotions, where memories serve as a means to restructure reality.*

Keywords: non-linear narrative, time, memory, non-linear perception, Kokuho, The Love Suicides at Sonezaki

Cấu trúc kể chuyện phi tuyến tính đã trở thành một đặc điểm nổi bật của điện ảnh đương đại, thách thức mô hình kể chuyện tuyến tính cổ điển. Các bộ phim như *Chuyện tầm phào* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994), *Kẻ mất trí nhớ* (*Memento*, Christopher Nolan, 2000), và *2046* (Vương Gia Vệ, 2004) thể hiện nhiều chiến lược khác nhau trong việc phá vỡ trật tự thời gian, từ phân mảnh tự sự đến đảo ngược trình tự và kể chuyện dựa trên ký ức. Tuy nhiên, phần lớn các ví dụ này thuộc về truyền thống điện ảnh phương Tây, nơi phi tuyến thường gắn với tính phức tạp cấu trúc hoặc thử thách nhận thức. Ngược lại, điện ảnh Nhật Bản thường tiếp cận thời gian như một trải nghiệm mang tính triết học và cảm thức. Trong bối cảnh đó, *Kokuho* là một trường hợp tiêu biểu. *Kokuho* là một trong những bộ phim lớn của điện ảnh Nhật năm vừa qua, từng được nhắc đến trong cuộc "đua" phim quốc tế tại Oscar 2026. Bộ phim rất đẹp ở phần hình ảnh, âm thanh, và ở sự nghiêm cẩn của ê-kíp khi tái hiện truyền thống sân khấu Kabuki đã tồn tại hơn bốn thế kỷ ở Nhật Bản. Bộ phim không chỉ sắp xếp lại trình tự sự kiện, mà còn kiến tạo một hệ thống thời gian đa tầng, nơi hiện tại, ký ức và hình ảnh biểu tượng cùng tồn tại và tương tác. Điều này dẫn đến câu hỏi nghiên cứu trung tâm: Cấu trúc phi tuyến trong *Kokuho* đã tái cấu hình thời gian điện ảnh như một trải nghiệm cảm thức và mang tính văn hóa như thế nào?

Bài viết lập luận rằng *Kokuho* thể hiện một dạng phi tuyến cảm thức, trong đó sự gián đoạn thời gian không nhằm mục đích *logic* mà nhằm tái cấu trúc trải nghiệm của khán giả về ký ức, bản thể và thời gian.



Kikuo trên sân khấu diễn *Tuẫn tình ở Sonezaki*

Trong lĩnh vực điện ảnh, David Bordwell phân biệt giữa tự sự cổ điển và tự sự phức hợp, nhấn mạnh vai trò ngày càng tăng của cấu trúc phi tuyến. Trong điện ảnh Nhật, thời gian thường được thể hiện qua sự mơ hồ, tĩnh lặng và lặp lại. Cấu trúc đa điểm nhìn của *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) hay nhịp điệu chiêm nghiệm trong phim của Yasujiro Ozu cho thấy những cách tiếp cận đặc thù về thời gian. Tuy nhiên, vẫn thiếu các nghiên cứu chuyên sâu về cấu trúc phi tuyến trong những tác phẩm đương đại như *Kokuho*.



Poster phim *Kokuho*

Nghiên cứu này tiếp cận cấu trúc phi tuyến trong *Kokuho* thông qua một khung lý thuyết liên ngành, kết hợp giữa tự sự học, triết học điện ảnh và lý thuyết cảm thức, nhằm phân tích thời gian điện ảnh không chỉ như một cấu trúc kể chuyện mà còn như một trải nghiệm thẩm mỹ và chủ thể. Những phạm trù này cho phép nhận diện các hình thức sai lệch khỏi tuyến tính như hồi tưởng, lặp lại hay gián đoạn thời gian. Tuy nhiên, trong trường hợp của *Kokuho*, các hiện tượng này không đơn thuần là biến thể kỹ thuật của cấu trúc tuyến tính, mà tạo thành một hệ thống tự sự trong đó ranh giới giữa quá khứ, hiện tại và tưởng tượng liên tục bị xóa nhòa. Do đó, tự sự ở đây không chỉ đóng vai trò công cụ mô tả, mà còn là điểm khởi đầu để nhận diện sự khủng hoảng của chính mô hình thời gian tuyến tính. Theo đó, điện ảnh hiện đại không còn tổ chức hình ảnh theo *logic* hành động – hệ quả, mà cho phép thời gian tự biểu hiện như một thực thể độc lập. Trong *Kokuho*, điều này thể hiện qua các đoạn phim kéo dài, nhịp điệu chậm và sự gián đoạn giữa hành động và diễn tiến tự sự. Những hình ảnh này không nhằm thúc đẩy cốt truyện, mà tạo ra một không gian chiêm nghiệm, nơi người xem "cảm" thời gian thay vì "theo dõi" thời gian. Như vậy, thời gian trong phim không còn là phương tiện kể chuyện, mà trở thành đối tượng của trải nghiệm thẩm mỹ.

Trên cơ sở kết hợp hai hướng tiếp cận trên, bài viết đề xuất khái niệm "phi tuyến cảm thức" như một công cụ lý thuyết trung tâm. Khái niệm này dùng để chỉ một dạng tự sự trong đó sự gián đoạn và tái cấu trúc thời gian được dẫn dắt bởi

cảm xúc, ký ức và trải nghiệm chủ thể, thay vì *logic* nhân quả. Trong mô hình này, các chuyển dịch thời gian không tuân theo quan hệ trước sau, mà vận hành theo liên tưởng, ám ảnh và cộng hưởng cảm xúc. Ký ức không còn là sự tái hiện quá khứ, mà là một quá trình tái kiến tạo liên tục, khiến thực tại trở nên phân mảnh và bất ổn định. Từ khung lý thuyết đó, nghiên cứu triển khai một phương pháp phân tích định tính, kết hợp giữa đọc cận văn bản và sơ đồ hóa cấu trúc thời gian. Cụ thể, bộ phim được phân tích thông qua ba lớp thời gian chính. Thứ nhất là lớp hiện tại, đóng vai trò như bề mặt tự sự nhưng liên tục bị xuyên thấm bởi các lớp khác. Thứ hai là lớp ký ức, nơi các sự kiện được tái hiện dưới dạng phân mảnh và biến thể, làm gián đoạn tính ổn định của thời gian. Thứ ba là lớp biểu tượng hoặc phi thời gian, bao gồm các cảnh mang tính nghi lễ, lặp lại hoặc kéo dài, trong đó thời gian gần như bị ngừng trôi.

Trong *Kokuho*, mệnh đề "giữa hai tài năng phải có một người bị loại trừ" không chỉ là một dự cảm kịch tính, mà là cấu trúc định mệnh chi phối toàn bộ tiến trình tự sự và thẩm mỹ. Ngay từ đầu, số phận của Kikuo và Shunsuke đã được đặt vào một mô hình bi kịch mang tính nghi lễ, tương ứng sâu sắc với tinh thần của *Tuẫn tình ở Sonezaki* (một trong những kiệt tác bi kịch nổi tiếng nhất của sân khấu Nhật Bản): Nỗi sợ cái chết đồng thời hòa quyện với khoái cảm được tan biến trong cái chết. Điều đáng chú ý là *Kokuho* không xây dựng xung đột theo kiểu phát sinh dần dần, mà gợi ra cảm giác mọi thứ đã được định đoạt từ trước: Hai nhân vật không chỉ là đối thủ, mà là hai cực của một cấu trúc. Sự tồn tại của người này mặc nhiên đe dọa sự tồn tại của người kia. Thành công của một người đồng nghĩa với sự "biến mất" của người còn lại. Ở đây, loại trừ không nhất thiết mang nghĩa vật lý ngay từ đầu, mà là: Bị lu mờ - bị thay thế - bị tước đoạt vị trí biểu tượng. Tuy nhiên, chính *logic* biểu tượng này dần dần đẩy xung đột đến mức cực hạn: Chỉ cái chết mới là hình thức loại trừ tuyệt đối.

Kabuki và logic tàn nhẫn của cái đẹp

Đặt trong bối cảnh nghệ thuật Kabuki, bi kịch này không phải là ngẫu nhiên, mà bắt nguồn từ chính cấu trúc thẩm mỹ của loại hình: Cái đẹp gắn với sự cực hạn, Kabuki không tìm kiếm cái đẹp trung dung, mà hướng đến cảm xúc được đẩy tới giới hạn, hình thể được hình tượng hóa cao độ. Điều này khiến nghệ sĩ không chỉ biểu diễn, mà phải hy sinh bản thân để đạt tới hình ảnh lý tưởng. Từ góc nhìn này, sân khấu Kabuki trở thành một không gian thiêng, nơi nghệ sĩ dâng hiến thân – tâm – danh tính. Bi kịch không phải là tai nạn, mà là một phần của nghi lễ.

Dù cùng nằm trong một cấu trúc định mệnh, Kikuo và Shunsuke không giống nhau. Chính sự khác biệt này làm sâu sắc thêm tính bi kịch. Một người hướng nội – một người hướng ngoại. Một nhân vật có thể tiếp cận nghệ thuật như hành trình nội tâm. Người kia xem nó như sự chinh phục, khẳng định nhưng cả hai đều bị kéo về cùng một điểm - Sự tuyệt đối hóa nghệ thuật.



Tâm trạng của Kikuo khi thất bại trên sân khấu

Điều quan trọng là *Kokuho* không trình bày bi kịch như kết quả của sai lầm cá nhân. Ngược lại, đó là hệ quả của cấu trúc nghệ thuật, của khát

vọng tuyệt đối hóa cái đẹp, của một hệ giá trị không chấp nhận sự đồng tồn tại. Nói cách khác, bi kịch đã được viết sẵn trong chính logic của cái đẹp mà họ theo đuổi. Thông qua việc cộng hưởng với tinh thần của *Tuẫn tình ở Sonezaki*, bộ phim cho thấy cái đẹp cực hạn luôn đi kèm với hủy diệt, sự bất tử nghệ thuật có thể chỉ đạt được bằng cái chết và đôi khi, điều nghệ sĩ khao khát nhất… chính là khoảnh khắc tan biến hoàn toàn trong hình tượng của mình. Đó là nơi nỗi sợ và khoái cảm gặp nhau, sự sống và cái chết hòa làm một, và nghệ thuật trở thành một nghi lễ bi tráng của tồn tại.

Phi tuyến tính như một "dự báo ngược"

Thay vì kể theo trình tự nguyên nhân đến kết quả, *Kokuho* đã được cấu trúc bằng cách: Đặt những hình ảnh mang tính kết cục ở sớm (hoặc ám chỉ kết cục) rồi mới quay lại các giai đoạn trước đó, điều này tạo ra một hiệu ứng đặc biệt: Người xem không theo dõi điều gì sẽ xảy ra, mà theo dõi điều đã được định sẵn sẽ xảy ra như thế nào. Hệ quả là cảm giác định mệnh xuất hiện rất sớm. Mỗi hành động của nhân vật đều bị "phủ bóng" bởi tương lai. Khi Kikuo và Shunsuke xuất hiện, họ đã mang sẵn dấu vết của kết cục, khiến mối quan hệ của họ ngay lập tức mang màu sắc bi kịch.

Cấu trúc phi tuyến cho phép phim không kể từng người một cách tách biệt, mà cắt xen giữa các thời điểm khác nhau của hai nhân vật tạo ra những "cặp cảnh" có tính đối chiếu. Ví dụ về *logic* (không cần tuyến tính): Một cảnh thành công của người này với một cảnh thất bại của người kia, một khoảnh khắc thăng hoa song hành với một khoảnh khắc suy sụp. Khi đặt cạnh nhau, chúng tạo ra ý nghĩa: Hai con đường không chỉ khác nhau, mà đang tiến về một điểm va chạm tất yếu. Quan hệ của họ được cảm nhận như cấu trúc đối xứng, "loại trừ" không cần nói ra, mà hiện hình qua thủ pháp dựng phim (*montage*) điện ảnh.

Thời gian chồng lớp: ký ức – hiện tại – biểu diễn

Một điểm quan trọng là *Kokuho* không tách biệt rõ: Đời sống thực, ký ức và sân khấu Kabuki. Thay vào đó, cấu trúc phi tuyến trộn lẫn các lớp này với nhau. Một cảnh biểu diễn có thể cắt sang đời thực. Một động tác trên sân khấu "vang vọng" trong đời sống. Một cảm xúc hiện tại gợi lại quá khứ mà không cần chuyển cảnh rõ ràng. Dẫn đến hệ quả đời sống bị "kịch hóa"; Nhân vật dần sống như đang diễn; Sân khấu trở thành "định mệnh". Những gì họ diễn không còn là giả, mà là lời tiên tri.

Một đặc trưng quan trọng: Các cảnh trong phim không nối nhau bằng *logic* hành động mà bằng *logic* cảm xúc. Ví dụ: Từ một khoảnh khắc căng thẳng cắt sang một cảnh biểu diễn cực hạn, từ một ánh nhìn chuyển sang một hình ảnh mang tính biểu tượng. Nó tạo ra cảm giác các trạng thái tâm lý đang "leo thang" dẫn dắt người xem đến những cực điểm cảm xúc. Đây chính là nền tảng để cảm nhận tinh thần của *Tuẫn tình ở Sonezaki*: Sợ hãi và khoái cảm cùng tồn tại, cùng dâng lên. Phi tuyến không chỉ là xáo trộn, mà còn là cố ý bỏ trống, không giải thích đầy đủ động cơ, không cho thấy toàn bộ tiến trình khiến người xem phải tự kết nối các mảnh ghép, tự suy luận các bước chuyển của nhân vật để bi kịch không được "kể ra" mà được tái tạo trong cảm nhận của người xem.

Phi tuyến tính như hình thức của định mệnh

Trong *Kokuho*, cấu trúc phi tuyến không phải để thách thức người xem, mà để phá vỡ ảo tưởng về tự do lựa chọn, thay vào đó, tạo cảm giác mọi thứ đã được an bài. Nó biến tự sự thành một dạng định mệnh được hé lộ từng phần và nhờ đó, những ý niệm bạn nêu – sự loại trừ tất yếu - cái chết như cực điểm - khát vọng đạt tới cảm xúc tối hậu, không cần phải tuyên bố, mà tự sinh ra từ chính trải nghiệm thời gian của bộ phim.

Cấu trúc phi tuyến trong Kokuho không vận hành như một thủ pháp hình thức đơn lẻ, mà

như một hệ thống tổ chức nhận thức đa tầng, trong đó mỗi kỹ thuật dựng phim đều góp phần định hình cảm giác bi kịch ngay từ cấp độ trải nghiệm. Trước hết, cơ chế "tiên tri ngược" làm đảo chiều *logic* tiếp nhận: Khi những dấu hiệu của kết cục được đưa ra sớm, toàn bộ diễn tiến sau đó không còn là quá trình khám phá cái mới, mà là sự triển khai của một định mệnh đã được báo trước. Song song với đó, việc lắp ghép hai số phận theo kiểu đối chiếu khiến Kikuo và Shunsuke không chỉ là hai cá thể riêng biệt, mà trở thành hai cực của một cấu trúc loại trừ, nơi sự thăng hoa của người này luôn hàm chứa sự suy giảm của người kia. Đáng chú ý hơn, cấu trúc thời gian chồng lớp đã xóa nhòa ranh giới giữa đời sống, ký ức và sân khấu, qua đó "kịch hóa" chính hiện thực. Khi một động tác biểu diễn vang vọng sang đời sống, và một trạng thái tâm lý trong hiện tại gợi lại những lớp ký ức không được phân định rõ ràng, bộ phim khiến người xem cảm nhận rằng bi kịch không chỉ được diễn, mà đang dần được sống. Các *motif* lặp lại với biến thể tiếp tục củng cố cảm giác này, mỗi lần tái xuất hiện không phải là sự lặp lại đơn thuần, mà là một bước tiến gần hơn tới cực hạn, tạo nên một quỹ đạo tất yếu hướng đến đổ vỡ. Bên cạnh đó, việc cắt dựng theo cảm xúc thay vì sự kiện đã tái cấu trúc *logic* liên kết của bộ phim. Các cảnh không nối nhau bằng hành động, mà bằng cường độ cảm xúc, khiến trải nghiệm của người xem trở thành một quá trình leo thang nội tâm. Chính trong dòng chảy này, những khoảng trống tự sự đóng vai trò quyết định, khi thông tin bị tiết giảm, người xem buộc phải tự lấp đầy các liên kết, từ đó chủ động tham gia vào việc kiến tạo ý nghĩa. Kết quả là, cảm giác định mệnh không được áp đặt từ bên ngoài, mà hình thành từ chính quá trình nhận thức của người xem. Tổng thể, hệ thống này dẫn đến một hiệu ứng kép, vừa làm tan rã tính tuyến tính của tự sự, vừa tái thiết lập một trật tự cảm xúc và biểu tượng. Trong trật tự đó, cái chết không còn là điểm kết thúc, mà trở thành trục quy chiếu bao trùm toàn bộ trải nghiệm, cộng hưởng với tinh thần bi kịch của *Tuẫn tình ở Sonezaki*, nơi nỗi sợ và khát vọng tan biến cùng hội tụ trong một cực điểm thẩm mỹ.

Nghiên cứu này, thông qua trường hợp của *Kokuho*, đã chỉ ra rằng cấu trúc phi tuyến tính trong điện ảnh đương đại không đơn thuần là một lựa chọn hình thức, mà là một cơ chế nhận thức có khả năng tái cấu trúc toàn bộ trải nghiệm của người xem. Bằng việc phá vỡ trật tự thời gian tuyến tính và *logic* nhân quả truyền thống, bộ phim không làm suy yếu ý nghĩa, mà ngược lại, mở ra một phương thức kiến tạo ý nghĩa khác — nơi cảm xúc, ký ức và trực giác trở thành nền tảng của cảm nhận. Phân tích đã cho thấy, thông qua các thao tác như tiên tri ngược, lắp ghép song song hai số phận, thời gian chồng lớp, lặp lại biến thể và khoảng trống tự sự, Kokuho thiết lập một hệ thống điểm neo nhận thức tinh vi. Chính hệ thống này giúp duy trì sự liên tục trong trải nghiệm, đồng thời dẫn dắt người xem đến cảm giác về một định mệnh đã được an bài. Trong cấu trúc đó, mối quan hệ giữa hai nhân vật trung tâm không còn là xung đột tâm lý thông thường, mà trở thành một cấu trúc loại trừ mang tính tất yếu, nơi sự tồn tại của người này đồng thời là điều kiện phủ định người kia.

Quan trọng hơn, nghiên cứu đã làm rõ cách mà cấu trúc phi tuyến này cộng hưởng với tinh thần bi kịch của *Tuẫn tình ở Sonezaki*, qua đó nâng cái chết từ một kết cục tự sự lên thành một nguyên lý thẩm mỹ. Trong *Kokuho*, cái chết không chỉ khép lại hành trình nhân vật, mà còn vận hành như một điểm hội tụ của cảm xúc cực hạn, nơi nỗi sợ và khát vọng tan biến đồng thời hiện diện. Chính điều này cho phép bộ phim tái hiện nghệ thuật Kabuki như một hình thức gần với nghi lễ hiến tế, nơi nghệ sĩ không chỉ biểu diễn mà còn dâng hiến chính sự tồn tại của mình cho cái đẹp tuyệt đối. Từ đó, có thể khẳng định rằng cấu trúc phi tuyến trong *Kokuho* đã góp phần hình thành

một mô hình tự sự đặc thù: "trôi nhưng không lạc" — nơi sự phân mảnh bề mặt được cân bằng bởi các điểm neo nhận thức sâu. Mô hình này không chỉ làm thay đổi cách kể chuyện, mà còn làm thay đổi vị thế của người xem: Từ người tiếp nhận thụ động trở thành chủ thể đồng kiến tạo ý nghĩa. Điện ảnh, trong trường hợp này, không còn là phương tiện tái hiện thế giới, mà trở thành một không gian mô phỏng chính cách con người trải nghiệm thế giới.

Kết luận

Nghiên cứu gợi mở một hướng tiếp cận quan trọng đối với điện ảnh đương đại: Thay vì đánh giá phim dựa trên tính mạch lạc cốt truyện, cần xem xét cách mà bộ phim tổ chức trải nghiệm nhận thức và cảm xúc. Cấu trúc phi tuyến, do đó, không phải là sự "phá vỡ" tự sự, mà là sự tái định nghĩa tự sự, chuyển từ *logic* kể chuyện sang *logic* trải nghiệm. Và trong tiến trình này, *Kokuho* có thể được xem như một minh chứng tiêu biểu cho khả năng của điện ảnh trong việc chạm tới những tầng sâu nhất của ý thức, nơi nghệ thuật, ký ức và định mệnh giao thoa trong một cấu trúc vừa mong manh vừa tất yếu. Và trong hành trình đó, bề mặt tự sự và điểm neo nhận thức trở thành hai cực không thể tách rời – một bên giải phóng, một bên định hình, cùng nhau tạo nên những giá trị của ngôn ngữ điện ảnh.

** TS, Giảng viên khoa Nghệ thuật Điện ảnh, trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. David Bordwell (1985). *Narration in the Fiction Film* (*Kể chuyện trong phim truyện*), University of Wisconsin Press.
2. Gilles Deleuze (1989). *Cinema 2: The Time-Image* (*Điện ảnh 2: Thời gian – Hình ảnh*), University of Minnesota Press.
3. Seymour Chatman (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, (*Câu chuyện và cách kể: Cấu trúc kể chuyện hư cấu và phim*), Cornell University Press.
4. Kristin Thompson (1999). *Storytelling in the New Hollywood* (*Cách kể chuyện trong Hollywood mới*), Harvard University Press.

Ngày nhận được bài: 13/4/2026; Ngày nhận xét phản biện 23/4/2026
Ngày quyết định đăng 19/5/2026; Ngày đăng 25/9/2026