

DẶNG QUỐC BẢO

TAY TÁC GIẢ  
MUỐN LÀM ĐIỀU  
THẬT LÀ



NHÀ XUẤT BẢN TRẺ

## CHƯƠNG 6: NHỮNG SỰ KIỆN KHÔNG LẤY GÌ LÀM MAY MẮN

Anh hùng.

Họ là ai?

Định nghĩa một cách đơn giản, họ là những nhân vật đối đầu với hiểm nguy nhưng vẫn giữ được phẩm chất, ví dụ như chính trực, dũng cảm, nhân ái... Đôi khi, họ sẽ hy sinh lợi ích bản thân, cho những điều tốt đẹp lớn lao hơn chính mình.

Điều đó thoạt nghe thì có vẻ tốt. Vấn đề là... Câu chuyện nào cũng có nhiều phe đối nghịch. Và mỗi phe ấy, đều có anh hùng cho riêng mình.

Còn một điều nữa, rắc rối hơn. Bất kể nhân vật lớn nhỏ ra sao, ai cũng nghĩ mình là anh hùng...

Và vấn đề rắc rối nhất?

Là họ đúng.

Một vài mẹo hướng dẫn để giúp cho câu chuyện sinh động.

*Bằng cách cho rằng tất cả mọi nhân vật là anh hùng?*

Đúng vậy.

*Làm gì có chuyện đó? Chỉ có những nhân vật xuất chúng, có tài năng phi thường mới có thể làm anh hùng.*

Đúng vậy.

*Đừng đùa. Hai chuyện đó không thể nào cùng đúng.*

Cũng đúng luôn.

*Thua...*

Lý do để một câu chuyện trở nên nhàm chán là gì?

*Không có cốt truyện tốt, không có nhân vật thú vị.*

Chính xác. Cấu trúc sẽ giúp tạo nên cốt truyện tốt. Chúng ta sẽ nghiên cứu ngay sau đây. Còn bây giờ, hãy nói đến nhân vật. Định nghĩa về một nhân vật nhàm chán đi!

*Họ quá đơn giản?*

Không sai. Và đơn giản nghĩa là gì? Là họ chỉ có một chiều duy nhất. Một là tốt. Hai là xấu. Quá rõ ràng. Thực tế không một ai đơn giản như vậy. Mỗi người, trong cuộc sống, đều có rất nhiều vấn đề phải đối mặt. Và với mỗi vấn đề, đôi khi họ mang những chiếc mặt nạ hoàn toàn khác. Ngay cả thánh nhân cũng có quá khứ. Ngay cả tội đồ cũng có tương lai. Không ai là như thế, sẽ mãi mãi là như thế.

Những người tốt cũng có những góc khuất. Cũng như những kẻ xấu cũng có những điểm sáng. Về bản chất, chúng ta không bao giờ làm điều sai trái. Bởi, nếu bộ não và con tim nhận thức được đó là điều sai trái, chúng sẽ không bao giờ làm. Vì vậy, mỗi hành động, tất cả các hành động luôn luôn là đúng. Nó chỉ không đúng nếu đứng dưới các góc nhìn khác.

Trong cuộc sống, ai cũng là nhân vật chính, là anh hùng của câu chuyện chính mình. Chẳng ai muốn trở thành nhân vật phụ trong câu chuyện người khác. Hoặc nói đúng hơn, chúng ta đồng thời là nhân vật chính và nhân vật phụ. Và để một câu chuyện hấp dẫn, tất cả

các nhân vật đều phải có hành trình của riêng mình, với mục đích, nhu cầu phụ thuộc vào hoàn cảnh. Đúng hay sai, xấu hay tốt, chỉ là góc nhìn và sự mâu thuẫn giữa các mục đích.

Chính hay phụ chỉ là do vấn đề chọn lựa góc nhìn. Việc này giống như cầm một chiếc máy camera chạy nhảy thoả mái trong thế giới mà tác giả đã tạo dựng.

*Vậy có nghĩa là...*

Mỗi nhân vật đều có một hành trình riêng. Ví dụ về Quạ, rất rõ ràng, là nhân vật chính. Cậu ấy phải học kỹ năng trình bày, ngăn cản cuộc chiến.

*Tôi biết.*

Nhưng cậu cũng có chuyển hành trình của riêng mình đấy chứ.

*Là gì?*

Đến thời điểm này là hỗ trợ Quạ, cố gắng gặp lại chim Nâu và ngăn cản cuộc chiến. Đối với câu chuyện, vì mục đích của cậu gần với Quạ, cậu đóng vai trò hỗ trợ. Còn các nhân vật khác đều có câu chuyện của họ. Chỉ là tôi không đủ thời gian để kể hết. Ví dụ chim Sẻ có

mục đích thông qua hiệp định thương mại để có thể tự do buôn bán, phát triển công ty. Ví dụ chim Ưng Đội Trưởng có mục đích muốn tìm bắt cậu, trả thù cho em trai. Hay Gà Béo thì muốn tự do chu du thế giới, và muốn trở thành một ca sĩ.

*Điều đó có gì là thú vị?*

Nó giúp nhân vật sống động và chân thật, không chỉ có một chiều. Các mục đích này, có thể trở thành hiện thực, có thể không, phần lớn do ý đồ của tác giả và diễn biến câu chuyện. Thế nhưng, tất cả các nhân vật đều phải muốn một điều gì đó rất khác nhau, và đôi khi mâu thuẫn nhau. Nếu không, câu chuyện sẽ không có xung đột. Và điều này dẫn đến nhàm chán.

Hành trình mà tôi sắp giới thiệu đây bao gồm những sự kiện mà một nhân vật thường gặp phải để trở thành một người hùng.

*Tất cả các nhân vật đều phải có sao?*

Tùy cậu muốn câu chuyện của mình đơn giản, phức tạp hay thú vị đến mức nào thôi.

*Được rồi. Ông là tác giả mà. Ông nói gì mà chẳng được.*

Sai. Đúng là tôi là tác giả, tôi có toàn quyền quyết định, nhưng không có nghĩa là tôi muốn viết gì cũng được. Nó đòi hỏi sự hợp lý. Và quan trọng hơn, nó phải thú vị và hướng tới độc giả. Họ, độc giả, tuy gián tiếp, nhưng mới chính là những người có quyền năng tối thượng.

*Không thể nào... Vẫn còn có những thế lực đứng trên cả tác giả?*

Chưa quá muộn để nhận ra điều đó phải không?

Được rồi. Đến lúc cho cậu thấy tất tần tật về diễn biến của một chuyến hành trình trong câu chuyện.

## DIỄN BIẾN CÂU CHUYỆN

### MÀN 1

#### 1. Rác rối

Nhân vật không bỗng xuất hiện sau một đêm. Họ có gia đình. Họ có quá khứ. Họ có

cuộc sống của riêng mình. Và hầu hết, họ đều cảm thấy thoải mái với những gì đã và đang xảy ra.

Ai cũng biết điều đó.

Vì vậy, người viết không nên bắt đầu câu chuyện với những điều bình yên như thế. Đây là một lỗi rất thường gặp trong kể chuyện. Nó bắt đầu một cách vô cùng chậm chạp. Người viết miêu tả cuộc sống thường ngày của nhân vật, thức dậy, đánh răng, rửa mặt, đi làm... Những hoạt động quen thuộc và nhàm chán.

Họ nghĩ khán giả cần hiểu về nhân vật trước khi chuyển hành trình bắt đầu. Thế nhưng, đó chỉ là suy nghĩ của họ.

Khán giả chỉ tiếp tục lắng nghe nếu như họ cảm thấy tò mò và thích thú. Để làm được điều đó, câu chuyện cần có những biến cố, những vấn đề, những thử thách, ngay lập tức. Đừng dành những giây phút quý báu này cho những trường đoạn miêu tả không gian, cảnh vật, ngoại hình.

Nhân vật cần hành động. Khán giả cũng vậy.



Khán giả ngày nay rất bận rộn. Họ có hàng triệu lựa chọn khác, ngoài việc lắng nghe một câu chuyện. Vì thế, đừng bao giờ, nhắc lại, đừng bao giờ bắt đầu câu chuyện bằng những điều bình thường. Cậu cần có rắc rối. Rắc rối là người bạn thân thiết nhất mà cậu có. Rắc rối chính là điều mà mọi người đang tìm kiếm để quên đi cuộc sống buồn tẻ. Đó là lý do họ đọc tiểu thuyết. Đó là lý do họ lắng nghe câu chuyện. Hãy bắt đầu câu chuyện ngay bằng một rắc rối. Ngay từ đoạn đầu, thậm chí ngay từ dòng đầu tiên.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Câu đầu tiên của bài trình bày có thể quyết định sự thành bại của bài nói. Dòng đầu tiên của quyển sách có thể tạo nên sự thành bại của tác phẩm.

Nếu khán giả không thích phần đầu, họ sẽ không nghe. Nếu biên tập viên không thích phần đầu, họ sẽ không đọc. Và thế giới câu chuyện của bạn, sau nhiều tháng trời, thậm chí, nhiều năm trời tạo dựng, sẽ sụp đổ. Không một ai biết đến.

Đừng để điều đó xảy ra. Hãy tạo ra rắc rối.

Chuyện con Quạ: Rắc rối đến ngay từ chương đầu tiên, khi Quạ phải đứng trước Khu Vườn Nhỏ để trình bày về ước mơ của mình. Quạ ghét trình bày, Quạ ghét đám đông cũng như ước mơ bay đến Sao Hỏa thật lố bịch.

Rắc rối xuất hiện liên tục sau đó, mỗi lúc một tăng thêm. Hãy đọc lại quyển trước để nhận thấy điều này.

## **2. Đồng cảm**

Sự đồng cảm thể hiện sự quan tâm của nhân vật chính, với một hoặc nhiều nhân vật khác. Nó thể hiện được những phẩm chất tốt đẹp của nhân vật, được bộc lộ qua hành động hoặc ngôn từ.

Sự đồng cảm này là chất xúc tác. Nó giúp độc giả cảm thấy yêu thích và gắn bó với nhân vật. Điều này, thậm chí đúng, ngay cả khi, nhân vật chính là một kẻ độc ác hoặc một tên gàn dở. Đôi khi, phân cảnh này là yếu tố cực kỳ quan trọng để khán giả có một hy vọng. Sau

câu chuyện, họ mong rằng nhân vật sẽ thay đổi để trở thành người tốt hơn.

Một vài ví dụ:

Trong loạt phim hành động Fast and Furious, Dominic xuất hiện lần đầu tiên như là một nhân vật sần sùi, gai góc. Anh ta là một gã giang hồ, một tên tội phạm. Thế nhưng, Dominic luôn thể hiện sự quan tâm đến những thành viên trong gia đình. Điều này, càng lúc càng được thể hiện rõ nét trong các phần sau.

Trong cuộc chiến thành Troy, Achilles được miêu tả như một anh hùng bất khả chiến bại, có khả năng chống lại cả một quân đoàn. Vì thế, cũng không quá khó hiểu khi anh ấy luôn ngang tàng, hống hách. Dù vậy, Achilles vẫn thể hiện được sự đồng cảm của mình với người em trai, hoặc một vị nữ tu trong tu viện. Achilles không chỉ là một cỗ máy chiến tranh lạnh lùng, tàn nhẫn. Anh ta còn có một trái tim biết rung động. Và khán giả thích điều đó.

Vì vậy, sau khi đưa ra vô số những rắc rối trong phần mở đầu, cậu cần cho nhân vật một cơ hội để thể hiện những phẩm chất tốt

đẹp của mình. Điều này sẽ giúp cho nhân vật sống động và thực tế hơn, tránh việc ích kỷ chỉ biết đến bản thân. Đây là điều mà chúng ta không thích ở người khác. Nó cũng là điều mà độc giả không thích ở nhân vật.

Nếu nhân vật không quan tâm đến bất kỳ ai hay điều gì ngoại trừ bản thân mình, tại sao chúng ta cần quan tâm đến hắn?

Đây là một trong những điểm quan trọng trong việc xây dựng nhân vật. Cậu có thể có nhân vật chính là một tội phạm, một gã đồ tể, một kẻ xấu. Nhưng nếu cậu cho độc giả thấy nhân vật có sự đồng cảm, có sự quan tâm đến người khác, cậu vẫn tạo được một sợi dây liên kết cảm xúc giữa độc giả và nhân vật.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Mục tiêu quan trọng nhất của câu chuyện là tạo nên những trải nghiệm về cảm xúc. Không cần biết thông điệp của cậu vĩ đại thế nào, hay nút xoắn trong cốt truyện hấp dẫn ra sao. Nếu như khán giả không cảm nhận được cảm xúc, câu chuyện trở nên vô nghĩa. Khán giả cần có cảm xúc. Nhân vật cần có cảm

xúc. Đừng ngại thể hiện điều này. Thậm chí, nếu nhân vật muốn giấu đi cảm xúc của mình, hãy cho khán giả thấy tại sao nhân vật lại muốn như vậy.

Chuyện con Quạ: Quạ thấy chim Nâu bị hai con chim khổng lồ vây bắt. Ngay lập tức, Quạ liền tìm cách giải cứu mặc dù sức mình có hạn.

Quạ là một con chim tốt khi luôn muốn giúp đỡ những con chim khác trong hoạn nạn. Và tính cách này thống nhất trong toàn câu chuyện, khi cậu giúp đỡ Chào Mào, giúp đỡ chim Sẻ, giúp đỡ Gà Béo.

Nếu như ngay cả những chuyện nhỏ vậy mà Quạ còn không làm được, liệu khán giả có tin được khi Quạ sẵn sàng xả thân để ngăn chặn cuộc chiến?

### **3. Kháng cự**

Đây là một phân đoạn vô cùng quan trọng, xuất hiện trong rất nhiều câu chuyện, cũng như những bộ phim kinh điển.

Cách đơn giản nhất để tìm hiểu về phân đoạn này, là hãy quay trở lại điểm xuất phát, với thông điệp của câu chuyện. Nhân vật chính sẽ học được gì sau khi câu chuyện kết thúc? Anh sẽ sống với nó như thế nào? Khán giả sẽ hiểu những điều đó ra sao?

Ví dụ: Trong *Ma Trận*, Neo sẽ học được bài học gì sau khi chấp nhận viên thuốc đỏ?

Trong *Troy*, Achilles sẽ thay đổi như thế nào nếu như đồng ý tham dự cuộc chiến?

Trong *Fight Club*, nhân vật chính của Edward Norton sẽ thay đổi gì sau khi gặp Tyler Durden?

Câu chuyện luôn cần một sự thay đổi. Nếu không có thay đổi, không có câu chuyện, không có gì cả.

Thế nhưng, không phải ai cũng thích thay đổi. Thậm chí, có người còn ra sức ngăn cản nó. Nhân vật không là ngoại lệ. Họ cũng muốn sống trong một thế giới yên bình, không có xáo trộn.

Nhưng không.

Với vai trò là tác giả, là người sáng tạo, chúng ta luôn mong muốn nhân vật của mình phát triển. Để làm điều đó, nhân vật phải thay đổi. Và để thay đổi, cần có những biến cố. Chính vì vậy, một sự kiện, tốt hay xấu, phụ thuộc vào góc nhìn. Với nhân vật, điều đó rất tệ. Với tác giả, đó là việc phải làm.

Ví dụ: Trong Ma Trận, Morpheus gọi điện thoại thuyết phục Neo chạy trốn cảnh sát. Thế nhưng, anh đã từ chối và bị bắt.

Trong cuộc chiến thành Troy, sau khi nghe lời mời của Odysseus về việc tham gia cuộc chiến, Achilles đã từ chối.

Trong Fight Club, sau lần đầu tiếp xúc với Tyler Durden, nhân vật chính không muốn dính dáng gì đến hắn.

Dĩ nhiên, không nhân vật nào muốn thay đổi. Họ muốn sống trong vùng an toàn sẵn có, với những điều quen thuộc bình dị. Ai mà không như vậy nhỉ? Nhưng rồi sau đó, sau khi kết thúc câu chuyện, mọi chuyện thế nào?

Neo trở thành The One, người duy nhất có thể chống lại ma trận.

Achilles trở thành anh hùng, được lưu danh đến ngàn đời.

Edward trở thành thủ lĩnh của nhóm phiến loạn.

Tất cả đều đã thay đổi. Nhân vật cũng vậy. Họ trở thành những gì họ đã từ chối.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Những gì bay lên thì nên đáp xuống.

Khán giả, trong tiềm thức, luôn mong muốn một câu chuyện kết thúc có hậu. Dù vui, dù buồn, câu chuyện cũng cần có một kết thúc. Khán giả ghét nhất bị bỏ lửng giữa cuộc hành trình. Vậy mà, rất nhiều câu chuyện không để ý đến điều này. Kết thúc của chúng không hề gọn gàng khiến khán giả cảm thấy khó chịu. Đó là lý do tại sao có phân đoạn này.

Để kết thúc trọn vẹn, câu chuyện cần phải có sự thay đổi. Để thay đổi trọn vẹn, nhân vật cần phải kháng cự. Bởi vì nếu như nhân vật đồng ý với thay đổi ngay từ đầu, câu chuyện sẽ trở nên vô nghĩa. Vậy rồi, mọi cố gắng sẽ để làm gì?



Chuyện của Quạ: Lúc đầu, khi biết phải trình bày trước hội đồng, Quạ đã vô cùng sợ hãi. Cậu ấy vốn dĩ ghét đám đông, cũng như ghét trình bày. Và giờ, cậu nhìn lại Quạ đi. Cậu ta đã trở thành gì?

#### **4. Biến cố**

Trong phần đầu câu chuyện, khi khán giả đã hiểu một chút về nhân vật, về bối cảnh, nên có một biến cố xuất hiện. Nó không phải là một rắc rối quá lớn, khiến thay đổi toàn bộ cuộc sống nhân vật. Thế nhưng, đó là một dấu hiệu.

Trước cơn sóng lớn, sẽ có vài đợt sóng nhỏ. Những người có kinh nghiệm sẽ cảm nhận được điều này, bằng trực giác. Bởi rắc rối không tự nhiên sinh ra, nó cần thời gian để biến đổi.

#### ***Tại sao điều này hiệu quả?***

Ngay sau khi có rắc rối ở đầu câu chuyện, sau khi nhân vật được giới thiệu, khán giả đã có những thông tin cơ bản. Ngay lúc đó, câu chuyện cần được tiếp tục bởi một vài mâu

thuần nhỏ, thay vì những phút giây miêu tả vô nghĩa, nhàm chán.

Biến cố nhỏ sẽ nhắc nhở khán giả hãy chuẩn bị... Bởi vì có những chuyện lớn sắp xảy ra.

Chuyện của Quạ: Cuộc giải thoát cho chim Nâu báo hiệu cho một điều gì đó sắp tới, bởi sự xuất hiện của những con chim kỳ lạ mà Quạ chưa thấy bao giờ.

## **5. Không thể quay trở lại (lần thứ nhất)**

Phần đầu câu chuyện giới thiệu về nhân vật chính, cũng như tình huống mà anh ta đang gặp phải. Nó bắt đầu bằng một vài xáo trộn, một vài rắc rối. Nó có những biến cố gia tăng dần dần. Thế nhưng, như thế chưa đủ để hình thành nên một câu chuyện. Để vượt qua phần mở đầu, đến phần giữa, nhân vật cần bước qua một cánh cửa mà họ không thể nào quay trở lại. Khán giả phải cảm nhận được điều này. Bởi vì như đã nói, không ai muốn thay đổi. Nếu có thể trở lại cuộc sống trước, hẳn nhân vật sẽ chọn điều đó.

Nhưng không. Là một tác giả, là một người sáng tạo, cậu không thể để điều ấy xảy ra. Đây là một sự kiện, mà một khi nó đã xảy ra, mọi chuyện sẽ không bao giờ còn như trước. Cánh cửa quay về nhà đã khép kín. Nhân vật phải đối diện với cái chết (thể xác, tinh thần, trách nhiệm...). Hoặc là vượt qua nó, hoặc là chết.

Ví dụ:

Trong *Ma Trận*, sau khi uống viên thuốc đỏ, Neo tỉnh dậy ở thế giới thực. Không còn cách nào quay trở lại trước đó, anh buộc phải chiến đấu.

Trong cuộc chiến thành Troy, sau cái chết của người em, Achilles đã không thể bỏ về. Anh ta phải tiêu diệt kẻ thù của mình.

Trong *Fight Club*, căn hộ bị phá hủy buộc Edward phải đến sống với Tyler. Anh ta không còn đường trở về.

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Thời gian phân cảnh này xuất hiện thường là trước 20% độ dài của câu chuyện. Nếu quá trễ, câu chuyện sẽ trở nên tẻ nhạt.

Chuyện của Quạ: đám mây màu tím đe dọa sự an toàn của cả Khu Vườn Nhỏ. Nó có thể tiếp tục diễn ra, và ảnh hưởng nhiều hơn nữa. Dù không muốn, nhưng Quạ buộc phải tham gia vào chuyến hành trình. Và tất nhiên, không thể nào quay lại được.

## MÀN 2

### 6. Biến cố nối tiếp

Ngay sau khi bước qua cánh cửa, nhân vật cần tiếp tục đối mặt với những vật cản mới. Những thử thách này cần liên quan đến tổng thể của câu chuyện, dẫn dắt nhân vật đến với trận chiến cuối cùng.

Đừng đợi quá lâu để những biến cố mới xuất hiện. Độc giả đang ở trung tâm câu chuyện. Họ đang tò mò. Họ đang thích thú. Nếu trì hoãn các biến cố quá lâu, độc giả sẽ tự hỏi rằng có phải câu chuyện đang ngày một tẻ đi. Đừng để nhân vật nghỉ ngơi, hãy quăng ra hàng đống rắc rối mới, buộc anh ta phải giải quyết.

Ví dụ: Sau khi thức dậy ở thế giới thực, Neo phải ngay lập tức chạy trốn lũ robot. Và tiếp đó, là những bài tập với Morpheus.

Trong trận chiến thành Troy, Achilles không có cách nào tiến vào thành do sự vững mạnh của cung thủ thành Troy.

Trong Fight Club, Edward phải đối mặt với việc bị sắp cho nghỉ việc, bị tên chủ quán bar đòi lại sàn đấu... Anh ta không có thời gian để ngồi nghỉ.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Biến cố nối tiếp cũng như những bậc thang để đến trận chiến cuối cùng. Nó giúp khán giả biết rằng còn rất nhiều điều hấp dẫn đang chờ đợi trước mắt.

Chuyện con Quạ: Quạ phải đi tìm kiếm sự giúp đỡ, từ chị Công, từ bác Cú. Sau đó phải học những kiến thức đầy mới mẻ từ phía Chào Mào, và cả những biến cố nhỏ sau đó, để trở thành anh hùng.

Vậy, anh hùng, họ là ai?

Định nghĩa một cách đơn giản nhất, họ là những nhân vật, đối đầu với hiểm nguy, nhưng

vẫn giữ được phẩm chất, chính trực, dũng cảm, nhân ái... Đôi khi, họ sẽ hy sinh lợi ích bản thân, cho những điều tốt đẹp lớn lao hơn chính mình.

Và công việc của tác giả là tạo ra những biến cố, để anh hùng được thể hiện những phẩm chất tốt đẹp nhất của bản thân mình.

## CHƯƠNG 7: TIẾP TỤC CUỘC HÀNH TRÌNH

Có người nói rằng, trong khoảnh khắc trước khi chết, mọi thứ về cuộc sống sẽ được tái hiện lại trong đầu, như một cuốn phim quay chậm.

### 7. Phút nhìn lại

Mặc dù là một phân cảnh rất ngắn, nhưng phút nhìn lại mình có vai trò then chốt trong toàn bộ câu chuyện. Nó sẽ giúp sáng tỏ mục đích của nhân vật chính, của chuyến hành trình. Thông thường khi đến phần này, nhân vật đã đi được một nửa chặng đường.

Đây là khoảnh khắc nhân vật chính nhìn lại và tự hỏi, thay đổi hay là chết?

Trong Ma Trận, khoảnh khắc này là khi Neo gặp gỡ nhà tiên tri. Liệu anh ấy có phải là The One (Người được chọn) như mọi người thường nói.

Trong Troy, đó là cuộc đối thoại giữa Achilles với người mẹ. Là phân đoạn Hector

nói chuyện với người vợ. Là khoảnh khắc mà nhân vật nhìn lại lựa chọn của mình.

Trong Fight Club, phân đoạn này có thể khó thấy hơn vì nó diễn ra xuyên suốt phim. Cậu nên xem phim để có cảm nhận cho riêng mình.

Thường thì nhân vật sẽ có một cuộc độc thoại nội tâm. Tôi không thể làm điều này... Tôi đang đùa với ai chứ? Tôi không thể... TÔI SẼ CHẾT...

Có hai yếu tố, cậu cần quan tâm trong khoảnh khắc này:

1. + Tôi là ai? Tôi đã trở thành cái gì? Tôi phải làm gì để thay đổi?
2. + Nếu tôi không thay đổi, nếu tôi không làm gì, tôi sẽ chết... (về thể chất, tinh thần, trách nhiệm)

Yếu tố thứ nhất thể hiện nhân vật đã phát triển thành một người khác, tốt hơn (nếu không, chúng ta có một bi kịch ở đây). Yếu tố thứ hai buộc nhân vật phải phát triển tốt hơn, nếu muốn tồn tại.



Khoảnh khắc nhìn lại mình sẽ giúp làm mọi thứ sáng tỏ hơn. Nhân vật biết mình phải làm gì và cần làm gì.

Khán giả quan tâm đến nhân vật. Họ muốn biết nhân vật có thể thành công với mục tiêu của mình hay không. Phần này sẽ giúp khán giả nhận thấy điều đó.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Phút nhìn lại mình là trung tâm của câu chuyện. Nó là trái tim của câu chuyện. Nó giúp tác giả, độc giả, nhân vật xác định chính xác cuộc đời mình.

Chuyện của Quạ: trong quán rượu, Quạ đã tự hỏi mình câu hỏi này. Quạ đã sẵn sàng bước vào chuyến phiêu lưu mới, và nó không chỉ liên quan đến dân làng. Bây giờ, biến cố đã mang tầm toàn Vương Quốc.

## **8. Sự quan tâm**

Thường trong cảnh 2 của câu chuyện (trước hoặc sau khi xuất hiện cảnh phút nhìn lại mình), đây là phân cảnh thể hiện sự quan tâm của nhân vật dành cho nhân vật khác.

Nhân vật cần có một trái tim. Độc giả thích điều đó. Họ mong muốn mình đang theo dõi một nhân vật có tình người.

Cậu có thể thấy sự tương đồng của phân cảnh này với một phân cảnh xuất hiện trong đầu câu chuyện. Cả hai đều nói về sự quan tâm. Nhưng trong cảnh 1, sự quan tâm đó dành cho mối quan hệ đã có sẵn trước khi câu chuyện diễn ra. Còn trong cảnh 2, sự quan tâm này thể hiện với một mối quan hệ mới phát triển trong câu chuyện, một điều khiến nhân vật gặp rắc rối trong phần tiếp theo.

Trong Ma Trận, để bảo vệ những đồng đội mới, Neo đã đưa mình vào tình huống nguy hiểm.

Trong Troy, vì tình cảm dành cho một nữ tu trong đền thờ Apollo, Achilles thay đổi tất cả mọi hành động của mình.

Trong Fight Club, Edward cũng dành tình cảm cho những nhân vật khác Marla Singer và Meat Loaf.

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Phân cảnh này cho thấy nhân vật không chỉ quan tâm đến bản thân. Anh ta còn nghĩ đến người khác. Phân cảnh này, một lần nữa, tạo nên sự kết nối giữa nhân vật và độc giả.

Chuyện của Quạ: Quạ tiếp tục thể hiện mình là con chim tốt, khi giúp đỡ Chim Sẻ và Gà Béo, những nhân vật mới xuất hiện.

## **9. Không thể quay trở lại (lần thứ hai)**

Sau phân cảnh này, nhân vật sẽ bước đến cuộc chiến cuối cùng. Và chắc chắn, không có đường quay trở lại.

Trong cảnh 2 là nơi mà mọi chuyện diễn ra. Càng lúc nhân vật sẽ càng bước đến cuộc chiến để quyết định sự sống hay cái chết.

Trong Matrix, điệp viên Smith luôn tìm cách tiêu diệt Neo.

Trong Troy, là những trận chiến diễn ra.

Trong Fight Club, là những hành động mà Tyler gây ra để làm xáo trộn cuộc sống nhân vật chính.

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Trừ khi có một sự kiện để tiến đến trận chiến cuối cùng, cảnh 2 có thể kéo dài mãi mãi trong vô vọng. Câu chuyện cần có một giọt nước làm tràn ly hoặc giọt nước ở trên bờ mi.

Chuyện của Quạ: Liên quan đến đội quân của Khe Đá đang chờ ở Thung Lũng Lớn. Chỉ cần một biến cố xảy ra ở Cung Điện, cuộc chiến sẽ được châm ngòi.

### **MÀN 3**

#### **10. Cao trào**

Chúng ta sẽ đi qua cánh cửa thứ hai để đến trận chiến cuối cùng. Thế lực đối nghịch biết điều này. Họ cũng đang chuẩn bị lực lượng để đối phó.

Trong Ma Trận, các điệp viên tập hợp cho cuộc chiến cuối cùng với Neo.

Trong Troy, quân Hy Lạp và Troy đều chuẩn bị cho trận quyết chiến (mặc dù quân Hy Lạp có lợi thế bất ngờ).

Trong Fight Club, Tyler đã chuẩn bị mọi thứ buộc nhân vật chính phải đối mặt.

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Sau khi đã có giọt nước làm tràn ly, chuyện gì đến sẽ đến. Lúc này, không chỉ có nhân vật chính thay đổi. Tất cả nhân vật khác cũng cảm nhận được điều này. Đây là một dòng thác không thể nào ngăn được. Đây là bước chuẩn bị để đến cuộc chiến cuối cùng.

Chuyện của Quạ: trong tập một, đó là khi Quạ chấp nhận khóa học của Chèo Mào. Quạ chấp nhận bước lên kinh khí cầu.

Toàn bộ câu chuyện? Đó là một kế hoạch thú vị và tôi chưa thể tiết lộ được.

## **11. Đen tối**

Đó là khi hy vọng vụt tắt.

Khi đêm đen xuất hiện. Khi tương lai tan biến.

Đó là khi nhân vật chính nhận ra rằng mình không thể nào giành chiến thắng. Có thể vì đối thủ quá mạnh. Hoặc có thể, cho dù bất kỳ quyết định nào được đưa ra, kết quả đều tồi tệ.

Đây là lúc mà khán giả cần thấy rằng nhân vật “không còn lối thoát”.

Ví dụ:

Neo phát hiện mình không phải là người được chọn, Morpheus đã lừa. Anh không đủ sức chiến thắng Ma trận.

Những bức tường và cung thủ khiến quân Hy Lạp không thể tiến vào thành Troy.

Đội quân mà Tyler phát triển đã quá mạnh, lan ra nhiều thành phố khác...

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Nếu nhân vật chính giành chiến thắng dễ dàng, câu chuyện trở nên vô nghĩa. Độc giả không muốn bị lừa. Họ muốn thấy nhân vật phải nỗ lực, nỗ lực rất nhiều, để có được những gì mình muốn.

Câu chuyện của Quạ: trong quyền trước, khoảnh khắc trên đỉnh khí cầu, khi mà tai nạn diễn ra. Nếu rớt từ độ cao ấy, Quạ và chim Sẻ sẽ chết.

## 12. Bất ngờ

Khi hy vọng vụt tắt, bỗng nhiên, có chút ánh sáng cuối đường hầm. Vẫn còn đó, một cơ hội rất nhỏ, mà nhân vật có thể tận dụng để

xoay chuyển tình hình. Đó là một yếu tố mang tính đột phá. Tuy nhiên, yếu tố này không phải do ngẫu nhiên hay may mắn. Không thể có chuyện đột nhiên đối thủ lên cơn đột quy và trận chiến kết thúc. Nếu điều này xảy ra, nó sẽ phá hỏng toàn bộ câu chuyện.

Yếu tố đột phá là những gì đã được thiết lập trong những cảnh đầu tiên của câu chuyện. Và lúc này đây, nó quay trở lại truyền cảm hứng để nhân vật vượt qua thời khắc khó khăn nhất.

Trong Ma Trận, Neo nhận ra mình là The One khi biết Trinity yêu mình. (Một lời tiên tri khác nói rằng người mà Trinity yêu chính là The One)

Trong Troy, Odiseus đã có ý tưởng làm nên con ngựa huyền thoại sau khi nghe câu chuyện của một người lính làm món quà tặng con mình.

Trong Fight Club, đây là một tác phẩm ngoài sức tưởng tượng, hãy tự mình cảm nhận.

Yếu tố này có thể là một biểu tượng, hoặc một vật dụng cụ thể như những món đồ công

nghệ mà James Bond sử dụng để vượt qua khó khăn.

Yếu tố này có thể là ký ức, hoặc là bài học của một người đã mất, một người thầy, một người thân, một người yêu...

Đôi khi, yếu tố này lại là một cảm giác tiêu cực, một điều mà nhân vật chính đã chứng kiến và không muốn trở thành. Nếu như làm điều đó, nhân vật chính sẽ trở nên hèn nhát, mất đi người thân, danh dự....

*Tại sao điều này hiệu quả?*

Những câu chuyện vĩ đại luôn liên quan đến những cái chết vĩ đại. Thế lực đối địch có thể rất mạnh, nhưng vẫn có cơ hội nhỏ để đánh bại. Chính yếu tố đột phá là điều sẽ giúp nhân vật có hy vọng, quay trở lại và chiến đấu.

Chuyện của Quạ: Quạ thoát chết khi rơi từ độ cao xuống nhờ biết cách bay mà chim Nâu đã chỉ. Nếu không, cậu không thể nào sống sót và cứu chim Sẻ.

### **13. Trận chiến cuối cùng**



Mỗi câu chuyện cần có một kết thúc. Mỗi kết thúc cần có một cuộc chiến. Nó có thể là cuộc chiến bên ngoài, cuộc chiến bên trong. Hoặc thậm chí là cả hai.

Bên ngoài, đó là những thế lực đối nghịch chống lại nhân vật chính. Như điệp viên Smith trong Ma Trận, quân đội thành Troy.

Đó cũng có thể là cuộc chiến bên trong nhân vật chính như Fight Club.

Câu hỏi mà khán giả sẽ quan tâm là 'Liệu nhân vật chính có thể vượt qua và giành chiến thắng?'.

### *Tại sao điều này hiệu quả?*

Trận chiến cuối cùng là cao trào của toàn bộ câu chuyện. Tất cả những gì cậu chuẩn bị, tất cả những gì cậu sắp đặt từ trước đến giờ, đều phục vụ cho trận chiến.

Đây sẽ là phân cảnh quyết định cho cốt truyện, cho nhân vật chính, cho nhân vật phản diện, cho tất cả nhân vật khác. Nếu không có trận chiến này, sẽ không có thay đổi. Và nếu không có thay đổi, sẽ không có câu chuyện.

Nếu trận chiến này không thỏa mãn khán giả, họ sẽ cảm thấy vô cùng giận dữ. Họ cảm thấy bị lừa dối. Họ đã dành rất nhiều thời gian quan tâm đến nhân vật, đến câu chuyện. Họ xứng đáng nhận được một cái kết trọn vẹn.

Làm cách nào tạo ra trận chiến cuối cùng hấp dẫn? Hãy quay trở lại phút nhìn lại mình.

Nếu câu hỏi đặt ra lúc ấy liên quan đến cái chết thể chất, trận chiến sẽ xảy ra ở bên ngoài. Nếu câu hỏi liên quan đến cái chết tinh thần, hoặc trách nhiệm, trận chiến cuối cùng sẽ xảy ra ở bên trong.

Và câu chuyện là về cái chết?

Chuyện của Quạ: lúc này chưa tiết lộ được.

#### **14. Sự thay đổi**

Đây là điểm nhấn cuối cùng của cấu trúc câu chuyện Tuy chi là một phân cảnh nhỏ như món tráng miệng sau bữa đại tiệc hoành tráng, nhưng nó có thể để lại một dư vị rất ngọt ngào.

Nhân vật cần thay đổi. Đó là lý do tại sao anh ta tham gia chuyến hành trình. Anh ta cần trở thành một con người mới, tốt hơn lúc đầu.

Neo trở thành The One và là cơ hội duy nhất để con người chiến thắng Ma trận.

Achilles đã hy sinh, nhưng dang tiếng của anh ta sống mãi.

Nhân vật chính trong Fight Club đã thay đổi hoàn toàn...

Hãy nhìn lại Phút nhìn lại mình.

Khi đó, nhân vật nghĩ rằng mình có thể trở thành ai? Bây giờ, anh ta đã như thế nào?

Hãy nhớ câu chuyện luôn về cái chết (thể chất, tinh thần, trách nhiệm...). Không một ai bước ra khỏi cái chết mà vẫn còn như trước.

Câu chuyện chưa thể nào kết thúc nếu nhân vật không thể hiện được sự thay đổi. Trong một vài trường hợp, nhân vật sẽ từ chối thay đổi. Và khi ấy, chúng ta có bi kịch. Trong hầu hết các trường hợp khác, nhân vật sẽ thể hiện mình là một người khác, rất khác.

**Lời cuối**

Cấu trúc không phải là một bảng nội quy. Mười bốn điều trên đây cũng không phải những lời răn. Cậu hoàn toàn có quyền quyết định câu chuyện của mình sẽ đi theo hướng nào.

Cấu trúc giống như một bản chỉ dẫn, một tấm bản đồ giúp cậu biết rõ con đường của mình, đặc biệt trong những trường hợp lạc lối. Hãy tin tôi, cậu sẽ thường xuyên gặp điều này nếu như thường xuyên viết truyện.

Hãy sử dụng tám bản đồ thật thông minh. Nếu như không thích đi theo con đường đã vạch sẵn? Tốt thôi. Hãy rẽ vào một ngõ khác, hãy tận hưởng, hãy khám phá, hãy trải nghiệm... biết đâu cậu sẽ tìm thấy thêm nhiều điều thú vị. Rồi sau đó, hãy trở lại con đường để tiếp tục chuyến hành trình. Điều này sẽ giúp câu chuyện rõ ràng, mạch lạc, dễ theo dõi. Khán giả sẽ biết ơn điều đó.

Tại sao?

Bởi vì trong vô thức, khán giả luôn muốn trải nghiệm một câu chuyện trọn vẹn. Nếu chuyến hành trình thiếu đi một phân cảnh nào

đó, họ sẽ cảm thấy hụt hẫng. Và vấn đề là, thậm chí họ không hiểu được tại sao. Họ chỉ cảm thấy đây là một câu chuyện dở.

Và trách nhiệm thuộc về...

*Tác giả?*

Hẳn rồi.

*Có điều này... Tôi biết là hơi vô lý, nhưng...*

Cậu nói đi.

*Ông là người nghĩ ra tất cả những công cụ này? Hẳn là vậy. Tôi ngạc nhiên quá. Vì ông là tác giả, người biết tất cả...*

Cám ơn cậu. Điều đó dễ thương đấy. Nhưng tiếc là không.

*Vậy những điều này từ đâu mà có?*

Tôi học.

*Học?*

Ai lại có thể phát triển mà không cần học chứ? Dĩ nhiên còn rất nhiều thứ để học. Tôi phát triển cùng các cậu. Nếu tôi giỏi hơn, các cậu sẽ thú vị hơn.

*Đó là mối quan hệ hai chiều à? Tôi chưa từng nghĩ vậy... Nhưng ông học từ đâu?*

Từ những bậc thầy sáng tạo khác. Như Sol Stein, Robert Mckee, James Scott Bell và nhiều nhiều nữa. Họ đều là những huyền thoại trong sáng tác.

*Trời... Nhiều vậy sao?*

Để tạo ra thế giới, đòi hỏi sự góp sức của rất nhiều người.

*Tôi chưa thể hiểu được...*

Chưa đến lúc thôi. Có lẽ tôi đã nói hơi nhiều nhỉ? Cũng đến lúc rồi...

*Vậy... đây là sự kết thúc?*

Phải. Một cấu trúc hoàn hảo cho câu chuyện.

*Tại sao ông lại nói với tôi điều này?*

Cậu sẽ không biết được đâu... Tốt nhất, tôi nên đi. Và cậu cũng vậy.

*Là sao?*

Có người nói rằng, trong khoảnh khắc trước khi chết, mọi thứ về cuộc sống sẽ được tái hiện trong đầu, như một cuốn phim quay chậm.

Không đâu. Tâm trí của Chào Mào biết điều đó, rất rõ. Nhưng độc giả, bạn của tôi, bạn

thì không. Và để mọi thứ trở nên dễ hiểu hơn một chút, có lẽ, chúng ta nên quay trở lại chuyển hành trình của Quạ, khi cả đám đang ngồi trong chuyến xe đến Rừng Máu.

Bạn vẫn còn nhớ chứ?

Cả đám đang lạnh cóng bởi những làn hơi lạnh lùa qua khe cửa... Trở lại nào.

-----

Trích đoạn "Tay tác giả muốn làm điều thật lạ" - Đặng Quốc Bảo

Tham khảo thêm tại: [www.thucdayvamodi.com](http://www.thucdayvamodi.com)