

CHUYỂN HÀNH TRÌNH NHÂN VẬT

(Phụ lục tác phẩm 'Đầu óc trên mây, đôi bàn tay nhày múa' - tác giả Đặng Quốc Bảo)

"Không có thứ gì gọi là viết lách. Tất cả những gì bạn cần làm, chỉ là ngồi trước máy đánh chữ và bắt đầu đổ máu." –Ernest Hemingway

Không có điều gì mới dưới ánh mặt trời. Nếu bạn kể một câu chuyện cũ, theo một cách mới, đó gọi là sáng tạo. Nếu bạn kể một câu chuyện mới, theo một cách cũ, đó gọi là thông tuệ. Còn nếu bạn kể một câu chuyện mới, cũng theo một cách mới?

Ừ thì...

Để có thể dệt nên một câu chuyện, bạn không phải là người đầu tiên, bạn cũng không phải là người cuối cùng. Câu chuyện đó là cách mà loài người đã ghi dấu cho sự tồn tại và phát triển của bản thân mình trên quả đất trong suốt hàng ngàn năm lịch sử. Ngày hôm nay, để tiếp bước chuyển hành trình này, bạn có thể tham khảo những mẫu cấu trúc sau để tạo nên những câu chuyện đặc sắc nhất cho riêng mình.

I - TẬP TRUNG VÀO CỐT TRUYỆN (Nhân vật chủ động tham gia vào câu chuyện)

A - MỘT SỨ MỆNH

1. Nhân vật chính mang trong mình một sứ mệnh. Có thể đó là một nhiệm vụ đi tìm một ai đó, một địa danh nào đó, một kho báu nào đó, hoặc cũng có thể là để khám phá sức mạnh của chính bản thân mình.

2. Thông thường, câu chuyện sẽ được bắt đầu với một biến cố buộc nhân vật phải mang trên mình một sứ mệnh, mặc dù không mong muốn. Nhưng rồi, trong quá trình phát triển, nhân vật từng bước hiểu được vai trò của mình trong câu chuyện và càng lúc càng cam kết với sứ mệnh. Lưu ý, phải có một lý do rất thuyết phục để nhân vật thực hiện chuyển hành trình. Bởi nếu không, anh ta,/cô ta sẽ cố gắng trì hoãn, giữ mọi thứ như cũ.

3. Cốt truyện yêu cầu nhân vật chính phải di chuyển đến rất nhiều nơi, gặp gỡ rất nhiều nhân vật khác, để có thể thực hiện sứ mệnh.

4. Phải chú ý xây dựng thế giới câu chuyện đa dạng, đầy màu sắc. Trong nhiều trường hợp, khung cảnh mà nhân vật bắt đầu ra đi, cũng chính là nơi mà câu chuyện kết thúc. Hoàn cảnh là tương tự, nhưng lần này, nhân vật đã thay đổi và có thể giải quyết được những rắc rối được tạo ra từ biến cố lúc đầu.

5. Mặc dù những gì diễn ra thiên về khám phá thế giới bên ngoài, với những thử thách được đặt ra trên suốt cả chặng đường, thế nhưng, mục tiêu quan trọng nhất của câu chuyện phải hướng vào bên trong, giúp nhân vật từng bước trưởng thành.

6. Trên chuyển hành trình, nhân vật chính cần có ít nhất một người bạn đồng hành.

Điều này giúp tạo nên những cuộc trao đổi, nhằm giải thích những gì đang diễn ra. Tránh cho việc nhân vật độc thoại quá nhiều. Bên cạnh đó, nhân vật hỗ trợ này cũng nên có những tính cách, mục tiêu khác biệt so với nhân vật chính, dù cùng mong muốn đi đến đích cuối.

7. Trong cảnh cuối cùng, nhân vật chính cần có sự thay đổi sâu sắc về nhận thức, cho dù anh ta/cô ta có đạt được sứ mệnh hay không. Trong nhiều trường hợp, những gì nhân vật nhận thấy sẽ không hề giống những gì anh ta/cô ta kì vọng lúc đầu.

8. Sự thay đổi này giúp nhân vật giải quyết được vấn đề đặt ra từ lúc đầu câu chuyện.

Ví dụ tham khảo: phim Aquaman, truyện Harry Potter, truyện Mật mã Da Vinci .

B - MỘT CHUYẾN PHIÊU LƯU

1. Nhân vật thực hiện một chuyến phiêu lưu khám phá thế giới. Khác với một sứ mệnh hướng về sự thay đổi bên trong nhân vật thì một chuyến phiêu lưu tập trung nhiều hơn vào thế giới bên ngoài.

2. Câu chuyện thường diễn ra ở một thế giới mới, khác xa so với thế giới thông thường.

3. Nhân vật đi tìm một điều gì đó mà không thể nào tìm thấy ở quê nhà. Đôi khi là vô tình, đôi khi có chủ đích, đôi khi là được hướng dẫn bởi một người khác có mối liên hệ mật thiết với nhân vật chính.

4. Để thực hiện chuyến phiêu lưu, nhân vật cần được thúc đẩy bởi một ai đó. Ví dụ như trong One Piece, Luffy thực hiện chuyến phiêu lưu trở thành Vua hải tặc là do Shanks Tóc Đỏ truyền cảm hứng.

5. Những sự kiện trong chuyến phiêu lưu thường có mối liên hệ chặt chẽ với nhau, mà sự kiện sau có thể được tạo ra từ kết quả của sự kiện trước.

6. Nhân vật chính có thể phát triển tốt hơn, nhưng không nhất thiết phải thay đổi toàn bộ thế giới quan của mình. Thông thường thì cá tính của nhân vật vẫn giữ nguyên xuyên suốt chuyến hành trình.

7. Thường có những cảnh lãng mạn, thúc đẩy cảm xúc, tình bạn, tình yêu, hoặc những tình cảm khác.

Ví dụ bộ truyện One Piece, Lạc vào xứ Oz: Vĩ đại và quyền năng, Biên niên sử Narnia

C - MỘT MƯU CẦU

1. Cũng tương tự như một sứ mệnh. Tuy nhiên, cốt truyện một mưu cầu thường mang trong mình một mục đích cao cả hơn bản thân người thực hiện. Có thể hướng về gia đình, về cộng đồng, hay cả nhân loại.

2. Vì phần thưởng là rất lớn, nên để thực hiện được, nhân vật chính phải đánh đổi khá nhiều. Và đôi khi phải tự đặt bản thân mình vào nguy hiểm.

3. Nhân vật chính cần có những khả năng nhất định để theo đuổi được mưu cầu này. Ví dụ như tình hình tài chính, trí thông minh, năng lực siêu nhiên...

4. Độc giả cần nắm rất rõ thông tin về từng hành động cụ thể, kết quả thực hiện, những thiếu sót, để biết được khả năng hoàn thành của nhân vật.

5. Bởi vì đích đến câu chuyện khá rõ ràng nên cốt truyện và nhân vật phải được khắc họa độc đáo, tránh những motif thông thường.

6. Thế giới câu chuyện thường bị giới hạn trong một không gian nhỏ, tránh di chuyển quá nhiều nơi như một chuyến phiêu lưu, để gia tăng sự tập trung vào nhiệm vụ.

7. Câu chuyện cần được xây dựng chặt chẽ với những quy luật, những định lý cụ thể. Mọi thứ phải được sắp xếp logic và hợp lý. Nhân vật cần nỗ lực từng bước để đạt được mưu cầu và tuyệt đối không được dựa vào may mắn. Bởi điều đó có thể phá hỏng hoàn toàn cốt truyện được xây dựng trước đó.

Ví dụ phim Mưu cầu hạnh phúc (The pursuit of happiness), Nhà tù Shawshank (The Shawshank Redemption), Danh sách Schindler (Schindler's List).

II - TẬP TRUNG VÀO HÀNH ĐỘNG NHÂN VẬT (Nhân vật phản ứng với những gì đã xảy ra trước đó)

D - MỘT CUỘC GIẢI CỨU

1. Nhân vật cần thực hiện một nhiệm vụ, thiên về hành động hơn là sự phát triển nhân vật.

2. Câu chuyện cần có đủ ba tuyến nhân vật và cần được khắc họa rõ nét. Anh hùng, phản diện, nạn nhân. Anh hùng có lý do đúng đắn để thực hiện, phản diện có lý do hợp lý cho hành động và nạn nhân cần phải dễ bị tổn thương.

3. Vấn đề đạo đức cần phải được phân biệt rõ ràng giữa đúng sai, phải trái.

4. Cốt truyện đơn giản, tập trung vào câu chuyện anh hùng tiêu diệt phản diện.

5. Để làm được điều đó, người anh hùng phải đi đến thế giới của phản diện, có thể là khu vực, địa bàn, lâu đài, vùng lãnh thổ, hoặc thậm chí là một thế giới khác.

6. Nhân vật phản diện phải liên tục phản ứng, nhằm ngăn chặn, hoặc làm tổn hại người anh hùng.

7. Cốt truyện cần có ba cảnh rõ ràng: mưu cầu giải cứu, đối đầu giữa anh hùng - phản diện và đoàn tụ.

Ví dụ: phim Cường đạo (Taken), World War Z, Terminator 2.

E - MỘT CUỘC ĐÀO THOÁT

Tương tự với cốt truyện *D - Một cuộc giải cứu*. Nhưng lần này, anh hùng đồng thời đóng vai trò nạn nhân. Trong đó cảnh 1 liên quan đến việc cố gắng trốn thoát nhưng thất bại. Cảnh 2 liên quan đến việc thiết lập kế hoạch mới nhưng không thành công. Cảnh 3 là cuộc trốn thoát. Trong đó, nhân vật phản diện kiểm soát hai quá trình đầu, người anh hùng cũng là nạn nhân kiểm soát quá trình cuối.

Ví dụ phim Căn hầm (10 Cloverfield Lane), phim Buồng điện thoại (Phone Booth), phim The Shining.

Trong nhiều trường hợp, môi trường cũng có thể đóng vai trò như một nhân vật phản diện. Cốt truyện có thể chuyển thành việc đấu tranh sinh tồn, chống chọi lại với thiên nhiên. Ví dụ phim Cuộc đời của Pi (Life of Pi), 127 giờ, Một mình trên hoang đảo (Cast away)

F - SỰ TRẢ THÙ

1. Nhân vật chính tìm kiếm sự công bằng từ những mất mát do nhân vật phản diện gây ra trước đó.

2. Tập trung vào quá trình hành động hơn là nguyên nhân gây ra sự trả thù.

3. Công lý của nhân vật chính thường nằm ngoài giá trị của luật pháp.

4. Thể hiện mặt trái của xã hội, những bất công, áp bức.

5. Người anh hùng cần có lý do chính đáng để trả thù.

6. Sự trả thù không được lớn hơn nỗi đau mà nhân vật đã gánh chịu.

7. Trước khi thực hiện hành động trả thù, người anh hùng cần phải cho thấy đã nỗ lực những cách thức truyền thống khác, nhưng không được đáp ứng.

8. Cảnh 1 nói về cuộc sống bình thường của người anh hùng. Nhưng sau đó mọi thứ

bị thay đổi do sự xuất hiện của phản diện. Độc giả cần cảm thông được với nhân vật, hiểu được mức độ nghiêm trọng của tội ác đã gây nên cho nhân vật. Ví dụ mất gia đình, mất người thân, hủy hoại cuộc sống.

9. Cảnh 2 nói về kế hoạch trả thù. Nhân vật phản diện cần biết được kế hoạch này, theo một cách nào đó, chủ đích hoặc tình cờ.

10. Cảnh cuối nói về cuộc đấu tranh giữa hai nhân vật. Thông thường, kế hoạch sẽ bị thất bại và buộc nhân vật chính phải ứng biến. Trong nhiều trường hợp, sau khi trả thù, nhân vật vẫn không thể nào thỏa mãn với những gì mình đã đạt được.

Ví dụ phim John Wick, phim Old Boy, phim Kill Bill

III - TẬP TRUNG VÀO TÂM LÝ NHÂN VẬT

G - ĐIỀU BÍ ẨN

1. Câu chuyện tập trung nhiều vào cốt truyện. Đây là một câu đố mà tác giả muốn đặt ra dành cho độc giả, với mục đích là thách thức độc giả tìm ra được câu trả lời trước nhân vật chính.

2. Mức độ hấp dẫn của câu chuyện phụ thuộc vào mức độ mâu thuẫn giữa những gì được cho là xảy ra và những gì thật sự đã xảy ra.

3. Câu trả lời phải dễ thấy, được hướng dẫn chi tiết, nhưng không dễ dàng để nhận biết.

4. Cảnh 1 bắt đầu với một vụ án, một câu đố, những điều liên quan đến bí ẩn, có thể là một lời nguyền, một truyền thuyết, hoặc một tên sát thủ.

5. Cảnh 2 tập trung vào giải pháp, giải thích động cơ của nhân vật chính, nhân vật phụ, và các thế lực phản diện. Tại sao họ muốn tìm câu trả lời cho bí ẩn? Tại sao họ muốn giấu kín nó?

6. Cảnh 3 là bí mật được bật mí. Phần kết có thể đóng hoặc mở. Và đa phần, câu trả lời được dành cho độc giả tự quyết định.

Ví dụ: các series phim phá án, thám tử, bộ truyện của Dan Brown, phim Sát thủ vô hình (Invisible guest), Đảo kinh hoàng (Shutter Island), phim Sherlock Holmes...

H - SỰ CẠNH TRANH

1. Câu chuyện tập trung vào cốt truyện. Đây là một cuộc thi, một phần thưởng, một

công việc, một hợp đồng làm ăn, hoặc đôi khi là cả một ngôi báu mà các nhân vật phải cạnh tranh gay gắt để có được.

2. Mặc dù cùng chung mục tiêu là giải thưởng, thế nhưng động cơ của các nhân vật phải khác nhau. Bởi nếu giống nhau, họ đã hợp lực lại và đạt được mục tiêu đó. Ví dụ, có người muốn thắng giải thưởng để mua cho mình một ngôi nhà, có người lại muốn dùng số tiền đó để giúp đỡ người khác. Hoặc ví dụ cùng muốn mục tiêu hòa bình, có người sẽ xây dựng nên các bức tường bảo vệ biên giới, có người sẽ xây dựng kho vũ khí tối tân.

3. Các thế lực phải có sức mạnh tương đồng nhau. Trong một vài trường hợp, nhân vật chính thường có xuất phát điểm thấp hơn đối thủ cạnh tranh trực tiếp.

4. Cảnh 1 là giới thiệu về mâu thuẫn, hoặc giới thiệu về nguồn gốc của mâu thuẫn, buộc các nhân vật phải cạnh tranh. Đa phần, nhân vật chính thường có những hành động cố gắng giải quyết mâu thuẫn, trước khi nó bị đẩy đi quá xa. Tuy nhiên, nhân vật phản diện lại không đồng ý, hoặc cố tình đẩy mâu thuẫn lên cao trào.

5. Cảnh 2, nhân vật chính thường có được những lợi thế, nhờ sự giúp đỡ, nhờ sự nỗ lực hoặc đôi khi là may mắn. Những chiến thắng nhỏ giúp nhân vật chính tự tin để đi đến trận chiến cuối cùng. Lúc này, nhân vật phản diện cũng bắt đầu nhận thấy tiềm năng của nhân vật chính và bắt đầu phản ứng.

6. Cảnh 3, hai bên đối đầu trực tiếp. Tùy vào kết quả này, mà câu chuyện có thể có những kết thúc khác nhau.

Ví dụ các thể loại phim thể thao, âm nhạc, Bước nhảy đường phố (Step up), Vũ điệu sôi động (You got served), Huấn luyện viên Carter (Coach Carter), Thiên nga đen (Black Swan). Ngoài ra không thể thiếu các phim về cung đấu, hoặc Cuộc chiến vương quyền (Game of thrones).

I - SỰ CẤM ĐÓ

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, với những mong muốn, với những hoài bão, nhưng đa phần là vi phạm các chuẩn mực về đạo đức, mà nhân vật có thể tự nhận thức. Ví dụ như một mối quan hệ bị ngăn cấm, một vị trí công việc đầy tai tiếng, một quyền lực có khả năng gây hại rất nhiều người.

2. Câu chuyện thường hướng về khía cạnh đạo đức. Khao khát thầm kín của nhân vật có sự thay đổi từ đầu câu chuyện, cho đến khi kết thúc.

3. Mâu thuẫn của câu chuyện xuất phát từ bên trong, giữa những gì nhân vật muốn làm và không được phép làm. Đôi khi nó là sự mâu thuẫn giữa cá nhân và gia đình, đôi khi nó là sự mâu thuẫn giữa lý trí và cảm xúc.

4. Câu chuyện thường bắt đầu bằng trạng thái tự nhiên của nhân vật chính.

5. Sau đó, câu chuyện phát triển với những sự kiện liên quan đến cám dỗ, từng bước, từng bước được đẩy lên cao trào. Nhân vật chính phải luôn nỗ lực để kiềm chế trước sức hút của cám dỗ. Sau đó, nhân vật vẫn không thể nào chiến thắng được bản thân mình, và đành khuất phục trước cám dỗ. Tuy nhiên, cảm giác đó lại một phần khiến nhân vật thỏa mãn.

6. Nhân vật bị nuốt trọn bởi cám dỗ, và bắt đầu nhận thức được những mất mát nếu cứ tiếp tục đi theo con đường này.

7. Giai đoạn cuối, nhân vật từ chối cám dỗ và cố gắng thoát khỏi cám dỗ. Những ảnh hưởng tiêu cực từ lựa chọn này mỗi lúc một gia tăng, ảnh hưởng sâu sắc đến cuộc sống nhân vật.

8. Cảnh cuối là cuộc chiến diễn ra bên trong nhân vật. Câu chuyện kết thúc với sự chuộc lỗi, xin tha thứ, hoặc đôi khi là một kết thúc bất hạnh.

Ví dụ như phim Luật sư của quỷ (Devil's advocate), Áo thuật gia đầu trí (The Prestige), Xuân, hạ, thu đông rồi lại Xuân (Spring, summer, fall, winter... and spring), Người đọc sách (The reader).

J - SỰ CỨU RỖI

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, với sự cứu rỗi sau khi đã thực hiện một tội ác, vương phải một lời nguyền, hoặc cũng có thể là một hành động gây hậu quả vô cùng nghiêm trọng. Mục tiêu câu chuyện thường hướng về quá khứ, về những lỗi lầm mà nhân vật chính đã mắc phải.

2. Sự cứu rỗi thường đến từ một tình yêu, giữa cha con, giữa mẹ con, giữa nam và nữ, hoặc giữa người và người.

3. Cốt truyện thiên về nội tâm nhân vật hơn là hành động. Thường có nhiều cảnh buồn, ảnh hưởng đến cuộc sống nhân vật. Nhân vật ăn năn và muốn được chuộc lỗi để quay trở về cuộc sống cũ.

5. Trong cảnh 1, nhân vật chính thường không nhận thức được lỗi lầm, hoặc lời nguyền mình đã gặp phải. Điều quan trọng là phải có cách để trở về. Và điều kiện cứu rỗi này thường liên quan đến nhân vật phản diện.

6. Lúc khởi đầu, nhân vật phản diện đóng vai trò như một kẻ ác, cố tình làm khó dễ cho nhân vật chính. Tuy nhiên, về lâu dài, nhân vật phản diện lại đóng vai trò như một người tốt, một người hướng dẫn để nhân vật chuộc lại lỗi lầm.

7. Cảnh 2 tập trung nhiều vào mối quan hệ cảm xúc giữa nhân vật phản diện và nhân

vật chính. Những sự kiện xảy ra giúp nhân vật chính nhận thức được lỗi lầm của mình.

8. Cảnh 3, lời nguyên chấm dứt, tội lỗi được đền đáp, hoặc nhân vật chính thực sự trả giá cho những việc mình đã làm, đôi khi phải đánh đổi bằng một cái chết.

9. Khán giả cần biết được nguyên nhân của lời nguyên, tại sao nhân vật lại vướng vào.

Ví dụ phim Sát thủ chuyên nghiệp (Léon: The professional), John Wick, nhân vật Snape trong Harry Potter, nhân vật Loki trong Thor,

K - SỰ TRƯỜNG THÀNH

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, đang trong giai đoạn trưởng thành, học sinh, sinh viên hoặc là một người mới học việc. Mục tiêu của nhân vật thường mơ hồ, không xác định rõ.

2. Độc giả cần gắn kết chặt chẽ với nhân vật. Hiểu nhân vật là ai, và đang cảm thấy như thế nào khi đang đứng trước quá trình biến đổi. Nhân vật phải thể hiện những đặc tính của một người chưa trưởng thành.

3. Câu chuyện cần thể hiện được sự khác biệt giữa cuộc sống tuổi thơ trong quá khứ, với những thay đổi sắp diễn ra trong tương lai. Có thể là đi đến một thành phố mới, có một gia đình mới, hoặc có một công việc mới.

4. Cần có sự thay đổi rõ rệt về thể chất và nhận thức của nhân vật chính. Những giá trị nào đã được thay đổi, những giá trị nào đã bị bẻ gãy, những giá trị nào vẫn còn giữ nguyên? Có những tình huống nào diễn ra để kiểm chứng các giá trị này?

5. Nhân vật chính có đồng ý tiếp nhận bài học? Hay từ chối? Hay cả hai? Những thử thách mà nhân vật phải vượt qua để tiếp nhận? Cái giá mà nhân vật phải trả cho bài học là gì? Làm sao nhân vật có thể vượt qua những điều đó?

6. Lưu ý nhân vật không nên thay đổi tất tần tật mọi thứ mọi thứ chỉ trong một lần. Hãy có những bài học nhỏ giúp nhân vật có thời gian thích nghi để thay đổi.

Ví dụ các phim về đề tài học đường, tình yêu tuổi mới lớn. Những cô nàng lấm chiêu (Mean girls), Thiếu nữ tuổi 30 (13 going on 30), Forrest Gump, Triệu phú khu ổ chuột (Slumdog millionaire), 3 chàng ngốc (3 idiots).

L - SỰ TRÁI NGHIỆM

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, thường trong giai đoạn trưởng thành, đã trải

qua rất nhiều biến cố. Mục tiêu hướng đến bản chất của sự thay đổi và tác động của nó đến nhân vật, từ lúc bắt đầu cho đến khi kết thúc trải nghiệm

2. Cảnh 1 là giai đoạn khủng hoảng. Ví dụ mất việc, mất người thân, trở về sau chiến tranh.

3. Cảnh 2 nói về những tác động từ trải nghiệm mang lại. Thông thường là những đau thương, mất mát, buộc nhân vật phải nỗ lực để vượt qua và duy trì cuộc sống.

4. Cảnh 3 nói về giai đoạn cuối, khi nhân vật tận dụng những trải nghiệm mình đã học được để tiếp tục phát triển. Thông thường, đây là giai đoạn mà nhân vật bắt đầu phát triển sự nhận thức về cuộc sống.

5. Tuy nhiên, âm hưởng của câu chuyện vẫn mang màu sắc buồn.

Ví dụ phim Dị nhân Benjamin (The Curious Case of Benjamin Button), Hẹn gặp từ thần (Meet Joe Black), Mưu cầu hạnh phúc (The pursuit of happiness), Đã đến lúc (About time), Cá lớn (Big fish)

IV - TẬP TRUNG VÀO CẢM XÚC NHÂN VẬT

M - TÌNH YÊU

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, hướng về cảm xúc, nội tâm nhân vật. Thông thường đây là một tình yêu giữa hai người và gặp phải rất nhiều gian nan, thử thách.

2. Hai nhân vật chính thường có rất nhiều khác biệt. Ví dụ như hoàng hậu và dân thường, ma cà rồng và loài người, thành viên của hai gia tộc đang đối đầu, thành viên của các quốc gia đang chiến tranh...

3. Rất nhiều trở ngại diễn ra trong suốt quá trình. Đa phần thử thách đến từ rào cản bên ngoài, một vài trường hợp đến từ rào cản bên trong của cả hai.

4. Trong hai người, luôn có một người chủ động hơn người còn lại, quyết định theo đuổi tình yêu đến cùng. Người còn lại thụ động, chờ sự hỗ trợ của người kia để vượt qua những thử thách.

5. Câu chuyện tập trung khắc họa các cung bậc của cảm xúc, giận dữ, lo lắng, hồi hộp, hấp dẫn, tiếc nuối... Cần có những thử thách để hai nhân vật thể hiện được các luồng cảm xúc của mình trong tình yêu. Bởi nếu không có thử thách, rất có thể, đó không phải một tình yêu thật.

6. Nhân vật quyết định sự thành công của câu chuyện. Cần khắc họa tốt hình ảnh nhân vật, với những đặc điểm mà độc giả có thể gắn kết.

7. Có rất nhiều kết thúc khác nhau, hạnh phúc, đau buồn, tiếc nuối, giận dữ, hoặc cũng có thể có một kết thúc mở.

Rất nhiều ví dụ mà bạn có thể dễ dàng liên tưởng.

N - TÌNH YÊU BỊ NGĂN CẤM

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, hướng về cảm xúc, nội tâm nhân vật. Cũng giống như cấu trúc *M - Tình yêu*, nhưng tình yêu bị ngăn cấm thường đi ngược lại với những chuẩn mực của xã hội. Ví dụ như ngoại tình, ngược đãi bạn đời, tình yêu với người vị thành niên

2. Tuy nhiên, hai nhân vật chính không quan tâm đến điều đó. Họ vẫn cương quyết theo đuổi tiếng gọi của trái tim, và thường kết Người yêu nhau không quan tâm đến, theo tiếng gọi trái tim, thông thường nhận được những kết quả tồi tệ

3. Câu chuyện bắt đầu bằng việc giới thiệu mối quan hệ của hai nhân vật, tương phản với những giá trị của xã hội. Điều gì sẽ xảy ra nếu hai người đến với nhau? Họ vi phạm giá trị đạo đức gì? Làm sao họ có thể vượt qua điều đó? Làm sao để có thể giải thích với mọi người? Có điều gì bế tắc hay ngăn cấm?

4. Câu chuyện phát triển cùng với sự phát triển của mối quan hệ. Thông thường cả hai đều cảm thấy thỏa mãn với những gì đang xảy ra, nhưng trong lòng luôn lo sợ bị phơi bày dưới áp lực của xã hội.

5. Câu chuyện kết thúc thường là buồn, khi hai người phải chia lìa, với rất nhiều lý do khác nhau.

Ví dụ các bộ phim *Romeo and Juliet*, *5 to 7*, *Titanic*.

O - NỖI BẤT HẠNH

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, hướng về cảm xúc, nội tâm nhân vật. Nhân vật có xuất phát điểm thấp, về ngoại hình, về phẩm chất, hay cũng có thể về đạo đức, với một hoặc một vài điểm yếu.

2. Câu chuyện bắt đầu khi nhân vật bị từ chối, hoặc gặp phải một biến cố lớn, khiến cho giá trị của nhân vật bị giảm sút nghiêm trọng.

3. Câu chuyện tiếp diễn với những khủng hoảng tiếp nối, buộc nhân vật phải vượt qua, nhưng thông thường, nhân vật không đủ khả năng và tiếp tục chìm đắm trong bế tắc.

4. Cần tập trung miêu tả nhân vật, về quá khứ, về những bối cảnh khiến nhân vật trở

thành một người như hiện tại. Cần tạo được sự đồng cảm với độc giả, tránh biến nhân vật trở thành một người loạn trí, hay không cảm xúc.

5. Tránh những sự kiện cao trào quá mức, ví dụ vô cùng đau thương, vô cùng tồi tệ, có thể khiến nhân vật dần trở nên không thực trong mắt độc giả.

6. Tuy nhiên, đừng để nhân vật phạm phải những tội lỗi mà độc giả không thể nào đồng cảm, như hiếp dâm hay giết người hàng loạt.

7. Cái kết phải rõ ràng. Điều gì xảy ra sau khủng hoảng? Nhân vật có đền được tội, hay vượt qua tội lỗi, hay vượt qua khủng hoảng? Hay nhân vật tiếp tục chìm đắm trong thất bại? Đừng để nhân vật có được những chiến thắng tối thiểu.

8. Cần lý giải tâm lý nhân vật trong từng hành động. Tại sao nhân vật bắt buộc phải làm điều gì đó? Tại sao nhân vật không thể nào làm điều gì đó?

Ví dụ phim Kẻ săn đêm (Nightcrawler), Vị khách (The guest), Sát thủ giết thuê (Collateral),

P - SỰ THẤT BẠI

1. Câu chuyện tập trung vào nhân vật, hướng về cảm xúc, nội tâm nhân vật. Ngược lại với nổi bất hạnh thì cốt truyện này có một nhân vật với xuất phát điểm cao, ví dụ như có ngoại hình hấp dẫn, có tài năng phi thường, có gia thế quyền lực. Tất cả nhân vật khác đều xoay quanh nhân vật này.

2. Một biến cố về mặt đạo đức xuất hiện, tạo tiền đề cho nhân vật thay đổi. Biến cố này có thể đến từ hoàn cảnh bên ngoài, có thể có ảnh hưởng đến rất nhiều nhân vật. Tuy nhiên, biến cố lại trở nên tồi tệ hơn với nhân vật chính, bởi đặc điểm tính cách của nhân vật này.

3. Phải khắc họa rõ nét cuộc sống trước và sau khi có biến cố để so sánh. Đồng thời cho thấy sự thay đổi của nhân vật thông qua những lần cố gắng trở lại với thành công.

4. Nhân vật đạt được một vài bước tiến trong cuộc đời mới, nhờ những tài năng sẵn có. Tuy nhiên, ngay lập tức, nhân vật lại gặp thất bại, cũng bởi vì những tính cách trước đó.

5. Những thành công nếu đạt được, thường đến từ yếu tố bên ngoài. Những thất bại nếu gặp phải, thường xuất phát từ bên trong nhân vật.

6. Luôn tập trung vào nhân vật. Kết nối tất cả các sự kiện trong cuộc sống của nhân vật, trước, trong và sau quá trình.

Ví dụ: Vanilla Sky, The Great Gatsby, The Wolf of Wall Street, American Psycho

Để tìm hiểu thêm về tác phẩm cũng như download miễn phí các tài liệu khác, vui lòng truy cập: www.thucdayvamodi.com