

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHÁU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI**

PHẠM HOÀNG MAI

**NGHỆ THUẬT XÂY DỰNG NHÂN VẬT
PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY**

LUẬN ÁN TIẾN SỸ

HÀ NỘI - 2021

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI

PHẠM HOÀNG MAI

NGHỆ THUẬT XÂY DỰNG NHÂN VẬT
PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY

LUẬN ÁN TIẾN SỸ

Chuyên ngành: Lý luận, Lịch sử và Phê bình Điện ảnh – Truyền hình

Mã số: 9 21 02 31

NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

PGS, TS. Hoàng Trần Doãn

PGS, TS. Trần Duy Hình

HÀ NỘI - 2021

LỜI CAM ĐOAN

Tôi cam đoan cũng như chịu trách nhiệm về luận án có tên là *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney*.

Đây là công trình nghiên cứu khoa học của tôi, được thực hiện dưới sự hướng dẫn của PGS, TS. Hoàng Trần Doãn và PGS, TS. Trần Duy Hinh, cùng sự giúp đỡ của các nhà khoa học, các nhà chuyên môn về nghệ thuật điện ảnh khác.

Các trích dẫn sử dụng trong luận án có nguồn gốc, được chú thích rõ ràng, Các kết quả nghiên cứu trong luận án do tôi tìm hiểu, phân tích một cách trung thực, khách quan và chưa từng được công bố trong nghiên cứu nào khác.

Hà Nội, ngày tháng năm 2021

Nghiên cứu sinh

PHẠM HOÀNG MAI

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

PGS.TS	Phó giáo sư, Tiến sĩ
Ths.	Thạc sĩ
NCS	Nghiên cứu sinh
NXB	Nhà xuất bản
NSND	Nghệ sĩ nhân dân
NSƯT	Nghệ sĩ ưu tú
tr.	Trang
VN	Việt Nam
XHCN	Xã hội chủ nghĩa

**MỘT SỐ THUẬT NGỮ CÓ SỬ DỤNG TRONG LUẬN ÁN
(Tiếng Việt và tiếng Anh)**

1. Ấn định – Inditification
2. Biểu tượng – Symbol
3. Cách kể chuyện (tự sự, trần thuật) – Narration
4. Cốt truyện – Plot
5. Chuyển thể (kịch bản) - Adaptation
6. Chức năng nhân vật - Character function
7. Hư cấu – Fiction
8. Cao trào (đỉnh) – Climax
9. Nhân vật – Character
10. Sự đồng cảm – Empathy
11. Sự thông cảm - Sympathy

MỤC LỤC

Lời cam đoan	i
Danh mục các chữ cái viết tắt	ii
Một số thuật ngữ sử dụng trong luận án	iii
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài	1
2. Mục đích của nghiên cứu	2
3. Đối tượng nghiên cứu	2
4. Phạm vi nghiên cứu	3
5. Cơ sở lý thuyết của nghiên cứu	3
6. Câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu	5
7. Nhiệm vụ nghiên cứu	5
8. Phương pháp nghiên cứu	6
9. Ý nghĩa khoa học và đóng góp thực tiễn của đề tài	6
10. Bố cục của luận án	7
TỔNG QUAN TÀI LIỆU NGHIÊN CỨU	8
NỘI DUNG	20
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA NGHIÊN CỨU	20
1.1. Những khái niệm cơ bản về nhân vật và xây dựng nhân vật	20
1.1.1. Định nghĩa chung về nhân vật	20
1.1.2. Nhân vật điện ảnh và nhân vật phim truyện hoạt hình	23
1.1.3. Lịch sử nghiên cứu lý thuyết nhân vật, tóm lược các cách tiếp cận về nhân vật của thế giới hư cấu.....	27
1.2. Một số lý thuyết được sử dụng trong nghiên cứu	30
1.2.1. Lý thuyết <i>Nhân vật trong chuyển thể và kể chuyện</i>	30
1.2.2. Lý thuyết <i>Nhận thức từ trải nghiệm để nhận dạng nhân vật</i>	39

1.2.3. Lý thuyết <i>Diễn xuất</i>	43
1.2.4. Lý thuyết <i>Đồng hồ nhân vật</i> của Jens Eder	51
TIỂU KẾT	55
Chương 2: NHÂN VẬT PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY, TỪ TRUYỆN CỔ TÍCH VÀ VĂN HỌC ĐẾN MÀN ẢNH	58
2.1. Xây dựng nhân vật hoạt hình Walt Disney qua kịch bản chuyển thể và cách kể chuyện	58
2.1.1. Kịch bản chuyển thể căn bản trung thành với nguyên tác	62
2.1.2. Nhân vật được xây dựng phù hợp với cách kể tuyến tính kinh điển	65
2.1.3. Các nhân vật có chức năng rõ ràng, đa dạng và sinh động.....	69
2.1.4. Tạo xung đột dạng sóng trái theo đường dẫn tuyến tính của cốt truyện.....	74
2.1.5. Cách kể chuyện đa dạng có nhiều thủ pháp nghệ thuật.....	78
2.2. Xây dựng nhân vật qua tạo hình và diễn xuất hoạt hình	84
2.2.1. Nhân vật được tạo hình ấn tượng.....	85
2.2.2. Nhân vật có diễn xuất linh hoạt, sống động.....	89
TIỂU KẾT	95
Chương 3: NHỮNG SÁNG TẠO VÀ THÀNH CÔNG TRONG XÂY DỰNG NHÂN VẬT PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY ..	97
3.1. Nhân vật hư cấu được xây dựng sinh động và chân thực	97
3.1.1. Các nhân vật phim Disney được xây dựng bằng hư cấu với những tính cách, mâu thuẫn và mục tiêu cuộc sống rõ ràng	97
3.1.2. Tính hài hước của các nhân vật Disney	99
3.2. Mô phỏng nhân vật phù hợp với thời đại và xã hội, phù hợp bản sắc dân tộc và không gian văn hóa	100
3.2.1. Sự thay đổi quan niệm về giới phản ánh những tiến bộ xã hội.....	100
3.2.2. Xây dựng nhân vật đa dạng hóa chủng tộc, văn hóa và xã hội.....	105

3.3. Thông điệp từ các nhân vật cùng câu chuyện phim đều đơn giản, rõ ràng và dễ hiểu.....	108
3.4. Quá trình xây dựng tính cách nhân đa dạng và phong phú, sử dụng linh hoạt các thủ pháp tiếp cận nhân vật.....	112
3.4.1. Quá trình xây dựng tính cách nhân vật từ trên xuống.....	113
3.4.2. Quá trình xây dựng tính cách nhân vật gián tiếp.....	113
3.4.3. Sử dụng âm nhạc tạo tâm trạng và cảm xúc nhân vật.....	115
3.5. Những tồn tại trong xây dựng nhân vật của Disney.....	118
3.6. Bàn về những thành công và tồn tại trong xây dựng nhân vật phim hoạt hình Việt Nam.....	122
TIỂU KẾT.....	135
KẾT LUẬN.....	137
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	141
PHIM MỤC.....	153
DANH SÁCH CÁC BÀI BÁO ĐÃ CÔNG BỐ.....	155

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Walter Elias “Walt” Disney, “cha đẻ” của chú chuột Mickey nổi tiếng là một huyền thoại của Hollywood. Không chỉ là họa sĩ nổi danh, sáng lập hãng phim Walt Disney, một trong những hãng phim lớn nhất của Hollywood, ông còn là người tạo ra các *Công viên giải trí (Disney land)*, các *Vương quốc thần tiên (Wonder land)*, nơi khơi gợi ước mơ, trí tượng tưởng của bao thế hệ trẻ em trên toàn thế giới.

Từ một xưởng phim nhỏ được thành lập vào tháng 10 năm 1923, cho đến nay, Walt Disney được coi là tập đoàn Giải trí truyền thông đa phương tiện lớn nhất thế giới, với hơn 10 lĩnh vực giải trí, 7 mạng truyền hình, có doanh thu 65,39 tỷ đô la (năm 2020) [113]. Các bộ phim của Walt Disney, từ thời sơ khai với những chú chuột Mickey đen trắng được vẽ tay, đến những bộ phim “bom tấn” kỹ thuật số, trị giá hàng trăm triệu đô la như *Nữ hoàng băng giá (Frozen, 2013)*, đều là những tác phẩm điện ảnh có giá trị cả về nghệ thuật (được công nhận bởi rất nhiều giải thưởng điện ảnh uy tín như *Oscar*) và có sức hút lớn với người xem, đặc biệt là người xem trẻ (được kiểm chứng bằng doanh thu phòng vé). Không chỉ giới hạn trong thị trường nước Mỹ, phim hoạt hình của Walt Disney được phát hành và gặt hái thành công ở nhiều quốc gia có các nền văn hóa khác nhau, từ Anh, Pháp, Đức đến Nhật Bản, Hàn Quốc, Việt Nam... Phim của Walt Disney là những câu chuyện *thần tiên* đã đi theo suốt tuổi thơ của nhiều thế hệ trẻ em, cùng cả người lớn, và đặc biệt, những nhân vật hoạt hình mà Disney sáng tạo trở thành kinh điển, thậm chí có sức sống vượt ra khỏi những bộ phim. Bên cạnh những nhân vật như chuột Mickey, vịt Donald, những bộ phim hoạt hình dài trong suốt lịch sử phát triển của Disney đã tạo ra một “đế chế” *Những nàng công chúa Disney (Disney Princess)* mê hoặc trẻ em, dù đó là nàng

Bạch Tuyết đã 80 “tuổi đời” hay công chúa Moana mới xuất hiện từ năm 2016. Có thể nói, sức hấp dẫn của những nhân vật là một phần không thể thiếu tạo nên thành công của phim hoạt hình Disney. Bên cạnh kỹ thuật làm phim “thượng thừa”, là những kịch bản xuất sắc, là các nhân vật mang vẻ độc đáo, ấn tượng. Đó là những yếu tố then chốt đưa Walt Disney trở thành dòng phim hoạt hình hàng đầu, có sức sống mạnh mẽ và lan tỏa khắp toàn cầu.

Vấn đề đặt ra là, “Tại sao các nhân vật của phim truyện hoạt hình Walt Disney lại có hấp lực mạnh mẽ và mê hoặc được người xem trẻ em cùng người xem người lớn đến như thế?”.

Với mong muốn tìm ra những trả lời cho câu hỏi trên, nghiên cứu sinh lựa chọn nghiên cứu và viết luận án với đề tài *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney*. Một mặt tìm hiểu, phân tích, đánh giá những điểm tạo nên sức hấp dẫn của nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney, mặt khác, hệ thống một số “công thức” cơ bản, cần thiết trong xây dựng nhân vật hoạt hình theo phong cách Disney. Và cũng là mong muốn giúp ích phần nào đó cho những người làm phim hoạt hình Việt Nam trong sáng tạo và phát triển thể loại phim này của nước nhà.

2. Mục đích của nghiên cứu

- Tìm hiểu, phân tích, đánh giá và hệ thống lại nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney.
- Đưa ra những gợi ý cho sáng tạo và sản xuất phim hoạt hình Việt Nam, đặc biệt là trong xây dựng nhân vật để hoàn thiện và hấp dẫn hơn.

3. Đối tượng của nghiên cứu

Đối tượng của nghiên cứu là “Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Disney”, được thể hiện ở: Các loại nhân vật và chức năng của chúng; Tính cách, hành động; Thể hiện qua diễn xuất. Tất cả những yếu tố này được xem xét qua cách kể chuyện trên cơ sở kịch bản chuyển thể từ truyện thần thoại,

dân gian, cốt tích của phim truyện hoạt hình Disney.

4. Phạm vi nghiên cứu

Về nội dung, nghiên cứu tập trung vào nghệ thuật xây dựng nhân vật trong dòng phim truyện hoạt hình Walt Disney, qua một số bộ phim hoạt hình dài tiêu biểu của hoạt hình Disney theo từng giai đoạn:

- Giai đoạn Walt Disney trực tiếp tham gia đạo diễn và sản xuất các bộ phim (1930-1967)

- Giai đoạn Phục hưng của Walt Disney (1989-1999), với sự quay trở lại của các bộ phim hoạt hình chuyển thể từ chuyện cổ tích, mang lại những thành công to lớn cả về thương mại và nghệ thuật.

- Giai đoạn Phục sinh (từ 2010 đến nay), cũng vẫn là những bộ phim chuyển thể từ truyện cổ tích đạt thành công vang dội, được kiến tạo từ sự kết hợp của công nghệ CGI và vẽ tay truyền thống cùng những sáng tạo lớn trong kịch bản.

- Nghiên cứu còn tiến hành khảo sát một số phim hoạt hình Việt Nam được đánh giá là thành công, làm trên kịch bản chuyển thể từ truyện ngắn hay truyện cổ tích.

5. Cơ sở lý thuyết của nghiên cứu

Đề tài *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney* được nghiên cứu và viết thành luận án dựa trên cơ sở những lý thuyết sau:

5.1. Lý thuyết Nhân vật

Nền tảng cơ bản của xây dựng nhân vật chính là lý thuyết *Nhân vật*. Nổi bật có công trình nghiên cứu của V. Propp về *Hình thái học truyện cổ tích (Morphology of the Folk Tale)* [81], bàn về chức năng và vai trò của nhân vật trong các câu chuyện cổ tích, được xuất bản những năm đầu thế kỷ XX. Cùng

với đó là một số lý thuyết khác về *Nhân vật*, đã được các học giả theo trường phái nghiên cứu của Đức như Jens Eder, Fotis Jannidis... phát triển trong vài chục năm trở lại đây.

5.2. Lý thuyết *Diễn xuất nhân vật hoạt hình*

Có lẽ về *Lý thuyết diễn xuất*, Konstantin Stanislavski là người nghiên cứu và có những thành công. Các kết quả nghiên cứu của ông được đúc kết trong 3 cuốn sách là *Tạo vai (Creating a role)* [65]; *Chuẩn bị vai diễn (An actors Prepares)* [66]; *Xây dựng nhân vật (Building character)* [67]. Nghiên cứu sinh sẽ sử dụng lý thuyết diễn xuất của ông để làm cơ sở lý luận cho việc bàn luận về vấn đề diễn xuất của diễn viên trong luận án.

Nhân vật trong phim truyện hoạt hình có nhiều điểm khác với nhân vật ở trong phim truyện bình thường, tuy nhiên chúng lại khá giống nhau về nguyên lý diễn xuất. Dựa trên nền tảng lý luận về *Diễn xuất nhân vật hoạt hình* được trình bày trong cuốn sách *Diễn xuất cho người làm phim hoạt hình (Acting for Animator)* của Ed Hook [48], nghiên cứu đi sâu vào phân tích thể hiện “diễn xuất các nhân vật”, nguyên nhân tạo nên và thể hiện dấu ấn riêng của tính cách các nhân vật trong phim Disney đã được người xem ghi nhận.

5.3. Một số lý thuyết về điện ảnh

a/ Lý thuyết *Chuyển thể kịch bản*

Với phần lớn các bộ phim Disney được chuyển thể từ các câu chuyện cổ tích, dân gian hoặc thần thoại, lý thuyết *Chuyển thể kịch bản* là cơ sở lý luận cần thiết khi bàn về nghệ thuật xây dựng nhân vật của hãng phim hoạt hình này.

b/ Lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*

Phương pháp kể chuyện tuyến tính với nhiều kịch tính, trên cơ sở kịch bản chuyển thể trung thành với nguyên tác, về căn bản của các bộ phim Disney đã tạo ra những nhân vật hoạt hình đặc sắc, thu hút và hấp dẫn người xem.

c/ Lý thuyết *Tiếp nhận* (*Cognitive theory*)

Lý thuyết *Tiếp nhận*, một trong những lý thuyết nghiên cứu về sự cảm nhận của người xem như sự thấu hiểu, sự đồng cảm đối với tác phẩm điện ảnh cùng các nhân vật trong tác phẩm đó, được nhiều nhà nghiên cứu quan tâm tâm. Nó cũng là cơ sở lý luận cho khuynh hướng nghiên cứu mới về tác động của điện ảnh, phân tích sự kết nối của nhân vật trong phim với người xem và cách nhân vật truyền tải thông điệp của tác giả.

6. Câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu

6.1. Câu hỏi nghiên cứu

Các nhân vật của phim truyện hoạt hình Walt Disney đã được xây dựng như thế nào, và có những đặc điểm gì để có thể mê hoặc người xem trẻ em cũng như người xem người lớn đến như thế?

6.2. Giả thuyết nghiên cứu

Các nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney được xây dựng và phát triển dựa trên chuyển thể kịch bản, kể chuyện điện ảnh, các thủ pháp xây dựng tính cách nhân vật và sự kết hợp ngôn ngữ điện ảnh một cách nhuần nhuyễn.

Các nhân vật được chuyển thể từ chuyện cổ tích, thần thoại, dân gian phù hợp với thời đại với thông điệp và ý nghĩa rõ ràng.

7. Nhiệm vụ nghiên cứu

7.1. Hệ thống hóa một số vấn đề lý luận văn học và điện ảnh về nhân vật, xây dựng nhân vật, chuyển thể kịch bản từ văn học và cách kể chuyện... Từ đó, xây dựng hệ thống lý thuyết công cụ của nghiên cứu cho việc phân tích và làm rõ nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình của Walt Disney.

7.2. Chỉ ra nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình của Disney trên kịch bản chuyển thể từ truyện thần thoại, dân gian hoặc cổ tích và cách

kể chuyện.

7.3. Đánh giá những sáng tạo và thành công trong nghệ thuật sáng tạo nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney. Từ đây, có những nhận xét về xây dựng nhân vật phim hoạt hình của Việt Nam.

8. Phương pháp nghiên cứu

Để giải quyết các nhiệm vụ nêu trên, nghiên cứu sử dụng hệ thống các phương pháp sau:

8.1. Phương pháp nghiên cứu liên ngành (lý luận lịch sử điện ảnh, lý luận điện ảnh, lý luận văn học, mỹ học, văn hóa học, tâm lý học...). Bằng phương pháp này nghiên cứu sinh có cái nhìn tổng thể về nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình Walt Disney.

8.2. Phương pháp nghiên cứu so sánh. Từ nguyên mẫu nhân vật văn học trong các câu chuyện cổ tích, thần thoại... so sánh với nhân vật trong kịch bản chuyển thể, người viết có thể đánh giá và chứng minh được những sáng tạo trong nghệ thuật xây dựng và phát triển nhân vật hoạt hình của Walt Disney.

8.3. Các thao tác nghiên cứu cụ thể như tra cứu tài liệu, đọc, xem phim, phân tích, tổng hợp, khái quát các vấn đề có trong đề tài.

9. Ý nghĩa khoa học và đóng góp thực tiễn của đề tài

9.1. Ý nghĩa khoa học

- Hệ thống một số vấn đề lý luận điện ảnh về xây dựng nhân vật hoạt hình và thể hiện chúng bằng cách kể chuyện tuyến tính, có nhiều xung đột, kịch tính trên một kịch bản chuyển thể tương đối trung thành với nguyên tác là truyện thần thoại, dân gian hay cổ tích.

- Chỉ ra một số phương pháp thành công trong việc xây dựng nhân vật hoạt hình của phim truyện hoạt hình Walt Disney.

9.2. Đóng góp về thực tiễn

Kết quả nghiên cứu của luận án có thể được sử dụng làm tài liệu tham khảo cho xây dựng và thể hiện nhân vật điện ảnh nói chung và nhân vật phim truyện hoạt hình nói riêng trong sáng tác, giảng dạy, học tập ở các trường điện ảnh hay các cơ sở sản xuất phim hoạt hình khác.

10. Bộ cục của luận án

Ngoài phần mở đầu, tóm lược tổng quan nghiên cứu, kết luận, tài liệu tham khảo, danh mục các công trình liên quan đến luận án đã được công bố, nội dung luận án là cụ thể hóa nhiệm vụ nghiên cứu và được chia thành 3 chương.

Chương 1: Cơ sở lý luận của nghiên cứu

Nội dung chính là xây dựng cơ sở lý thuyết cho nghiên cứu, luận án về nhân vật, nghệ thuật xây dựng nhân vật phim điện ảnh nói chung, và nhân vật phim truyện hoạt hình nói riêng, cùng các khái niệm có liên quan khác.

Chương 2: Nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney, từ truyện cổ tích và văn học đến màn ảnh

Nội dung chính của chương là phân tích nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney từ các truyện cổ tích và văn học, trên cơ sở các lý thuyết về nhân vật ở văn học, sân khấu và điện ảnh, cũng như chỉ ra một số đặc điểm của nhân vật phim truyện hoạt hình.

Chương 3: Những sáng tạo và thành công trong nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney

Nội dung chính của chương là trình bày những đánh giá về thành công trong sáng tạo các nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney, và một số nhận xét về xây dựng nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam.

TỔNG QUAN TÀI LIỆU NGHIÊN CỨU

Các tài liệu sử dụng, tham khảo được phân loại theo các vấn đề được đặt ra và đề cập đến trong nghiên cứu. Vì thế, tổng quan tài liệu nghiên cứu sẽ được trình bày theo từng vấn đề như sau:

1. Những lý luận cơ bản về nhân vật, diễn xuất nhân vật hoạt hình và lý thuyết kể chuyện điện ảnh, chuyển thể kịch bản

Phần cơ sở lý thuyết của đề tài dựa trên các nghiên cứu về lý thuyết nhân vật và các yếu tố liên quan đến xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình như kể chuyện điện ảnh, chuyển thể kịch bản, diễn xuất... Đây là những yếu tố quan trọng trong việc xây dựng nhân vật và thể hiện tính cách của nhân vật, cũng như tạo nên kịch tính câu chuyện, làm nên sự lôi cuốn, hấp dẫn, đồng cảm với người xem, vốn là đặc điểm nổi bật của các nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney. Về vấn đề này, có thể kể đến một số công trình nghiên cứu và các tác giả như sau.

- Cuốn sách *Các nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu về hình tượng trong văn học, phim và các dạng thức truyền thông khác* (*Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*) của các nhà biên tập Jens Eder, Fotis Jannidis và Ralf Schneider [56]. Cuốn sách đề cập đến lý thuyết cơ bản về nhân vật văn học, nhân vật điện ảnh và các dạng thức truyền thông trong *thế giới hư cấu* của nghệ thuật. Một hệ thống đa dạng, những luận thuyết đối kháng về nhân vật, nghiên cứu về sự khác nhau giữa nhân vật và người thật, bản thể học của nhân vật hư cấu (*ontological status*), cách thể hiện và xây dựng tính cách nhân vật, lý thuyết về nhân vật và cốt truyện (*plot*) tạo nên nhân vật sự chấp nhận nhân vật về tâm lý học trong văn học, phim ảnh và các loại hình đa phương tiện khác đã được trình bày rõ ràng trong cuốn sách này.

- Fotis Jannidis trong công trình nghiên cứu về nhân vật và những vấn đề có liên quan đến nhân vật, ở mục *Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện* (*Character: The Living Handbook of Narratology*) [49] đã khẳng định thuật ngữ “nhân vật” (*character*) được dùng để chỉ những đối tượng tham gia thế giới hư cấu câu chuyện, được tạo ra bởi nhiều loại phương tiện khác nhau, phân biệt với con người (*person*) là một cá nhân tồn tại trong thế giới thật. Tác giả đã đưa ra luận điểm về cách nhân vật được nhận biết phụ thuộc vào những yếu tố nào và quá trình xây dựng tính cách nhân vật (*characterization*) diễn ra ra sao.

- Tác giả Jens Eder có một công trình với tên *Nhân vật trong phim: Các nguyên tắc cơ bản để phân tích hình* (*Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*) [54]. Từ những cách tiếp cận khác nhau, tác giả đặt mục tiêu tìm ra khuôn mẫu chung để hiểu rõ, phân tích được và hiểu về các nhân vật trong phim. Theo đó, các nhân vật trong phim liên kết với nhau theo bốn kiểu, như là bản thể hư cấu (*fiction*), như là sản phẩm sáng tạo (*artifact*), như là biểu tượng (*symbol*) và như là dấu hiệu (*symptoms*). Trong bài nghiên cứu *Hiểu về nhân vật* (*Understanding Character*) [55], tác giả Jens Eder đưa ra khái niệm “Đồng hồ nhân vật” với bốn khía cạnh về nhân vật phân tích ở trên, dựa vào đó thực hiện quá trình phân tích nhân vật trong các bộ phim.

- Từ *Lý thuyết nhận biết nhân vật* của một số nhà nghiên cứu, có thể giải mã sức lôi cuốn của các nhân vật phim truyện hoạt hình Disney. Trong nghiên cứu *Bàn về lý thuyết nhận biết nhân vật* (*Toward a Cognitive Theory of Character*) [87], tác giả Willemg đã tổng kết một số trường phái nghiên cứu lý thuyết này, lý giải vì sao nhân vật này hay nhân vật khác lại có thể tác động mạnh và gây được ấn tượng với người xem.

- Bàn về nhân vật không thể không bàn đến những khái niệm quan trọng, có liên quan đến *Lý thuyết kể chuyện* (Còn gọi là *Lý thuyết trần thuật*, đối với

văn học). Nghiên cứu về kể chuyện là nghiên cứu nền tảng, không chỉ dành cho văn học mà cho nhiều loại hình nghệ thuật khác, có liên quan đến nhân vật. Theo đó, nhân vật không tồn tại độc lập, riêng rẽ, mà buộc phải hoạt động trong một bối cảnh, tình huống, một môi liên hệ và cốt truyện nào đó.

Những công trình chủ yếu về *Lý thuyết kể chuyện* có liên quan đến đề tài nghiên cứu của luận án, phải nhắc đến cuốn *Lý thuyết về điểm nhìn nghệ thuật* của nhóm học giả nổi tiếng trong “làng” nghiên cứu lý luận về kể chuyện là Robert Scholes, James Phelan và Robert Kellogg [20]. Các tác giả đã trình bày lịch sử phát triển của kể chuyện, những lý thuyết kể chuyện hiện đại, nhân vật và tình tiết trong kể chuyện, v.v...

- Trong cuốn sách *Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Diễn biến nhân vật và cách hiểu nhân vật trong kể chuyện* (*Reading People, Reading Plot: Character Progression and The Interpretation of Narrative*) [52] của nhà lý luận phê bình James Phelan, tác giả đã kết hợp một cách khéo léo thực tế và các lý thuyết phê bình để giới thiệu một hệ thống nguyên bản, mạch lạc phân tích hai yếu tố cơ bản của kể chuyện là *nhân vật* và *diễn biến câu chuyện* (*progression*). Tác giả còn cho rằng, nhân vật cần được xem xét không tách rời cốt truyện (*plot*). Nhân vật văn học phát triển và thay đổi khi cốt truyện phát triển. Theo Phelan, nhân vật được xây dựng từ ba thành phần: (1) Sự bắt chước (*mimetic*), tức là hiện những tính cách có thật của người thật trong cuộc sống; (2) Sự tổng hợp, sự sáng tạo (*synthetic*), tức là các đặc điểm được tạo ra, được hư cấu; (3) Theo chủ đề nào đó (*thematic*), chuyên tải, phản ánh một nội dung, thông điệp (ý nghĩa, tư tưởng). Xem xét nhân vật dựa trên mối quan hệ giữa ba thành phần này giúp tạo ra nhân vật độc đáo, duy nhất, hợp lý hay mang ý nghĩa, thông điệp nào đó. Mặt khác Phelan xem xét nhân vật cả ở hai trạng thái tĩnh (*static*) và động (*dynamic*).

- Nhà nghiên cứu lý luận phê bình điện ảnh David Bordwell trong cuốn

Kể chuyện trong phim hư cấu (Narration in the fiction film) [44] đã giới thiệu các lối kể chuyện trong phim, các quan niệm khác nhau về lý luận của những nhà lý luận - phê bình về kể chuyện như Vladimir Propp, Todorov, Gospel, v.v... Từ đó, đưa ra những nguyên lý cơ bản của các cách kể chuyện phim cũng như các kiểu kể chuyện khác nhau theo cấu trúc truyện.

- Nghiên cứu về nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney, không thể không đề cập đến cách chuyển thể kịch bản cùng các liên kết nhân vật và phân loại chức năng của các nhân vật đó theo các tuyến khác nhau. Phim truyện hoạt hình Disney chủ yếu được xây dựng dựa trên các kịch bản chuyển thể từ truyện cổ tích, truyền thuyết, truyện ngắn, v.v... Cũng có nhiều công trình lý luận, phê bình nghiên cứu về chuyển thể kịch bản phim. Chẳng hạn, George Bluestone, một chuyên gia về *Lý thuyết chuyển thể kịch bản văn học* với công trình *Từ tiểu thuyết đến phim (Novel into film)* [50] đã chỉ rõ “hai cách xem” (*two ways of seeing*) khi đọc tiểu thuyết và xem phim. Trong đó, tác giả phân tích sự khác biệt giữa văn học (mang tính gián tiếp) và điện ảnh (mang tính trực tiếp). Ông cũng chỉ ra cách thức cơ bản trong quá trình tạo dựng các hình ảnh trong văn học và điện ảnh, cũng như cách người ta tiếp nhận hai loại phương tiện (*media*) này.

- Cách xây dựng tuyến nhân vật và chức năng của nó cũng rất quan trọng, và có thể tìm thấy trong những công trình nghiên cứu cấu trúc trần thuật mang tính kinh điển, được các nhà nghiên cứu văn học và nghệ thuật tham khảo. Chẳng hạn như công trình nghiên cứu *Hình thái học truyện cổ tích* của Vladimir Propp, một nhà lý luận phê bình văn học người Nga [17], in trong *Tuyển tập V. Propp*, tập 1, nhà xuất bản Văn hóa dân tộc xuất bản, năm 2003, (bản dịch của Chu Xuân Diên và những người khác). Công trình này bàn về chức năng của nhân vật hành động, các trường hợp của nhân vật hành động và cấu trúc truyện cổ tích (tuyến nhân vật), được nhiều nhà lý luận về kể chuyện điện ảnh dựa vào

để phân tích nhân vật và cấu trúc câu truyện. Phần nhiều các bộ phim của hãng Disney đều được chuyển thể từ các câu chuyện dân gian, cổ tích, thần thoại, truyền thuyết... nên những khái niệm đưa ra trong công trình rất hữu ích cho nghiên cứu đề tài này.

Một yếu tố nữa cũng không thể bỏ qua để tạo nên những nhân vật nổi bật, đó chính là diễn xuất nhân vật. Bàn đến nhân vật và diễn xuất của họ, có thể nhắc đến hai tác giả với những công trình nghiên cứu, mà cho đến ngày nay vẫn là “kim chỉ nam” trong nghệ thuật diễn xuất của cả sân khấu lẫn điện ảnh. Đó là Konstantin Stanislavski và Ed Hooks.

Konstantin Stanislavski (1863-1938), một đạo diễn sân khấu người Nga, với quan niệm rằng, “Các diễn viên của mình phải tìm ra sự thật ở trong chính họ và ‘phải trở thành’ nhân vật mà họ thể hiện”, ông chủ trương tìm kiếm “Chủ nghĩa hiện thực bên trong” người diễn viên. Nghiên cứu của ông được trình bày cô đọng trong ba cuốn sách nổi tiếng về diễn xuất là, *Tạo vai* [65], mô tả sự chuẩn bị trước khi diễn viên diễn xuất. *Chuẩn bị diễn viên* [66], bàn về quá trình khám phá sự chuẩn bị nội tâm mà một diễn viên phải trải qua để khám phá một cách trọn vẹn vai diễn và *Xây dựng nhân vật* [67], bàn về các kỹ thuật diễn xuất bên ngoài: sử dụng cơ thể, chuyển động, cử động, ca hát, biểu cảm và điều khiển; Bộ ba cuốn sách này đã trở thành cẩm nang về chỉ đạo diễn xuất cho các đạo diễn và diễn xuất cho các diễn viên.

Một công trình nghiên cứu khác, cũng rất nổi tiếng và được các họa sĩ hoạt hình chọn lựa như “cẩm nang” trong quá trình làm việc, là *Diễn xuất cho người làm phim hoạt hình*, của tác giả Ed Hooks [48]. Trong công trình này, tác giả đã tổng kết rằng, “Mọi vấn đề của con người bao gồm cả cảm xúc đều bắt đầu và kết thúc bởi tư duy”. Dựa trên phân tích về sự giống và khác nhau của diễn viên và nhân vật hoạt hình, tác giả đề cập và đi sâu vào giải thích những nguyên

lý cơ bản của diễn xuất và nhiều khía cạnh khác có liên quan đến cách tạo diễn xuất cho nhân vật hoạt hình như: Cử động và ngôn ngữ hình thể của nhân vật, nhân vật chính diện và phản diện, nhịp điệu (*tempo/ rhythm*) lời thoại nhân vật sao cho phù hợp với cảm nhận của người xem.

Trong một công trình về diễn xuất nhân vật khác có tên, *Diễn xuất nhân vật: Cách tái hiện nhân vật hoạt hình tốt hơn (Character Acting: A Case for Better Animation Reference)* [53], tác giả Jason Kennedy đã trình bày nghiên cứu các phương pháp tạo biểu cảm diễn xuất nhân vật hoạt hình. Ông đề cập đến khó khăn mà các nhà làm phim hoạt hình thường gặp khi tạo hình diễn xuất nhân vật, trong khi về mặt nghề nghiệp, họ lại là họa sĩ.

Tại Việt Nam, một số đầu sách lý luận về nhân vật và các vấn đề lý thuyết liên quan đến nhân vật điện ảnh cũng đã được xuất bản. Có thể nhắc đến:

- Cuốn *Lý luận kịch* [21] của tác giả Tất Thắng đã đề cập đến nhân vật trong kịch học với các kiến thức cơ bản về nhân vật trong kịch, diễn xuất, tính hành động, tính xung đột, v.v... của nhân vật kịch.

- Cuốn *Những vấn đề về lý luận kịch bản phim* [23], tác giả Đoàn Minh Tuấn bàn khá chi tiết về khái niệm nhân vật, các điều kiện làm thành nhân vật điện ảnh, các loại nhân vật, cấu trúc bộ phim và cách thể hiện nhân vật trong câu chuyện phim.

- Cuốn *Tự sự học: Từ kinh điển đến hậu kinh điển* của tác giả Trần Đình Sử [19], hay nghiên cứu *Tư tưởng tự sự học Nga: Lịch sử và triển vọng* của Đỗ Hải Phong [18] đã có bàn đến lý thuyết *Hình thái học truyện cổ tích* của V. Propp.

2. Những công trình nghiên cứu về nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney

Có thể nói Disney và phim truyện hoạt hình của ông là đối tượng nghiên cứu của nhiều học giả, nghiên cứu sinh và sinh viên, không chỉ riêng ở Mỹ mà

còn ở nhiều quốc gia khác. Trong đó, mảng nghiên cứu về nhân vật trong phim truyện hoạt hình Walt Disney có nhiều cuốn sách rất có giá trị. Một số là những cuốn sách tập hợp các bài nghiên cứu lý luận về phim Disney của nhiều tác giả, một số khác là các công trình nghiên cứu cá nhân, xoay quanh một số khía cạnh của các nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney, như chủ nghĩa nữ quyền, về giới, về tính đa dạng văn hóa, về sự phân biệt chủng tộc, về ảnh hưởng văn hóa đại chúng v.v...

Có thể điem qua một vài công trình nghiên cứu về nhân vật, cách xây dựng nhân vật trong phim của Disney như sau:

- Trong cuốn sách *Những cô gái ngoan và những mụ phù thủy độc ác: Phụ nữ trong phim truyện hoạt hình Disney (Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation)* [34], là kết quả nghiên cứu về phim Disney, được xuất bản năm 2009, tác giả Amy M. Davis đã phân tích các nhân vật nữ trong phim Walt Disney qua ba giai đoạn từ 1937 đến 2001. Amy M. Davis cho rằng các nhân vật này là khuôn mẫu điển hình phổ biến của phụ nữ từng thời kỳ và phụ nữ là đối tượng nghệ thuật của các nhà làm phim *Hollywood* cũng như là mẫu văn hóa đặc trưng về giới.

- Năm 2015, tác giả Amy M. Davis lại tiếp tục xuất bản cuốn sách khác với tựa đề, *Những người hùng đẹp trai và những tên lưu manh hèn hạ: Tính cách đàn ông trong phim truyện hoạt hình Disney (Handsome Heroes and Vile Villains: Masculinity in Disney's Feature Films)* [35], tạo nên một bộ sách lý luận về giới tính trong các bộ phim truyện hoạt hình của Disney.

- Một nhóm các nhà biên tập là Bell Elizabeth, Haas Lynda và Sells Laurra đã tập hợp các công trình nghiên cứu nhiều hướng phê bình các bộ phim của Disney trong cuốn sách “*Lời nguyện cho tính nam*”, từ chú *Chuột đến nàng Tiên cá: Chính trị trong phim, giới tính và văn hóa (“The Curse of Masculinit” from Mouse to Mermaid: The Polittics of Film, Gender, and Culture)* [39]. Những

ngiên cứu này liên quan đến các vấn đề như ảnh hưởng văn hóa, chủ nghĩa nữ quyền, học thuyết mác xít, lý thuyết hậu cấu trúc... trong các bộ phim truyện hoạt hình Disney.

- Một cuốn sách khác là *Sự đa dạng trong các bộ phim của Disney: Những bài phê bình về tính chủng tộc, sắc tộc, giới, tình dục và sự khiếm khuyết* (*Diversity in Disney Films: Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*) [57] được xuất bản năm 2012, mà trong đó, tác giả Johnson Cheu đã tập hợp một số công trình nghiên cứu về tính đa dạng trong các bộ phim của Disney với các bài phê bình lý luận được gom thành các hướng chính: Nghiên cứu về chủng tộc, dân tộc, giới, tình dục và sự khiếm khuyết qua các nhân vật trong những bộ phim của Disney.

- Các tác giả C. Richard King, Carmen R. Lugo – Lugo và Mary K. Bloodsworth - Lugo trong cuốn sách: *Sự khác biệt trong hoạt hình: Chủng tộc, giới tính và tình dục trong các bộ phim hiện đại dành cho trẻ em (Viễn cảnh một nước Mỹ đa chủng tộc)/ Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children (Perspectives on a Multiracial America)* [42], nghiên cứu cách thể hiện những vấn đề về chủng tộc, giới, dân tộc và tình dục trong các bộ phim truyện hoạt hình từ 1990 đến nay.

- Tác giả Douglas Brode trong nghiên cứu lý luận phê bình *Chủ nghĩa đa văn hóa và chú chuột: Chủng tộc và tình dục trong lĩnh vực giải trí của Disney* (*Multiculturalism and the Mouse: Race and Sex in Disney Entertainment*) [47] đưa ra lý luận bảo vệ khuynh hướng giải trí mà Disney đi theo bao gồm phim, các chương trình truyền hình và các loại hình công viên giải trí. Ông nhận xét rằng: “Disney có tầm nhìn xa về những thế giới đa dạng, nơi mỗi dân tộc tôn trọng sự độc nhất vô nhị của các dân tộc khác đồng thời tôn trọng những gì thuộc về nền móng chung của nhân loại, từ đó coi sự khác biệt là luận thuyết chính để mở rộng đa dạng văn hóa trong xã hội chúng ta”.

- Những vấn đề tương tự về chủng tộc, giới, tình dục và những vấn đề văn hóa Mỹ, các vấn đề toàn cầu cũng được đề cập đến trong cuốn *Giải cấu trúc Disney (Deconstructing Disney)* của hai tác giả Martin McQuillan và Eleanor Byrne [72] khi phân tích các bộ phim *Nàng Bạch tuyết và bảy chú lùn (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)*, *Peter Pan, cậu bé không chịu lớn (Peter Pan 1953)*, *Cậu bé rừng xanh (The Jungle Book, 1967)*, *Nút bấm giường và cái chổi (Bedknobs and Broomsticks, 1971)*, *Nàng Tiên cá (The Little Mermaid, 1990)*, *Vua sư tử (The Lion King, 1994)*, *Pocohontas (Pocohontas, 1997)*, *Dũng sĩ Hercules (Hercules, 1997)* và *Hoa Mộc Lan (Mulan, 1998)*, *Chú voi biết bay Dumbo (Dumbo, 2019)*.

- Trong cuốn sách: *Đạo đức chú chuột: Sức thuyết phục của các bộ phim hoạt hình Disney (Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film)* [37], tác giả Annalee R. Ward đã sử dụng nhiều công cụ phân tích dựa trên *Lý thuyết phê phán tu từ học (Rhetorical criticism)* xem xét những bài học về đạo đức đã được đưa đến người xem qua năm bộ phim: *Vua sư tử, Thăng gù nhà thờ Đức bà (The Hunchback of Notre Dame, 1996)*, *Pocahontas, Dũng sĩ Hercules và Hoa Mộc Lan*.

Như đã trình bày ở phần các lý thuyết cơ bản có liên quan đến đề tài nghiên cứu, phim truyện hoạt hình Disney phần lớn được chuyển thể từ truyện cổ dân gian, thần thoại, truyện ngắn của các nhà văn chuyên viết truyện cổ tích. Một số công trình nghiên cứu của các học giả đã đề cập đến cách chuyển thể kịch bản đa dạng, phong phú và linh hoạt những bộ phim truyện hoạt hình Disney.

Công trình nghiên cứu của Jack Zipes, nhà lý luận phê bình văn học, chuyên gia nghiên cứu về truyện cổ tích, truyện dân gian đã đưa ra những phân tích và giải thích sự cuốn hút của các nhân vật phim truyện hoạt hình Disney trong các kịch bản chuyển thể đối với người xem. Thậm chí ông đã đặt tên cho bài viết của mình là *Phá vỡ bùa mê của Disney (Breaking the Disney Spell)*,

được in trong cuốn *Các truyện cổ tích kinh điển (The Classic Fairy Tales)* do Maria Tatar biên tập, xuất bản năm 1999. [51]

Bàn về cách chuyển thể và cách kể chuyện trong phim Disney, trước tiên phải đề cập đến công trình nghiên cứu có tên *Walt Disney: Từ người đọc đến người kể chuyện (Walt Disney: From Reader to Storyteller)* [63] của các tác giả Kathy Merlock Jackson và Mark I. West. Đây là tuyển tập các bài phê bình về cảm hứng sáng tác qua các bộ phim của Disney, do các nhà biên tập Kathy Merlock Jackson và Mark I. West tuyển chọn. Trong đó, bài viết *Bạch Tuyết, anh em nhà Grimm và xây dựng xưởng với các chú lùn (SnowWhite, the Grimm Brother and the Studio the Dwarfts Build)*, tác giả Katie Croxton đã đề cập đến cách chuyển thể kịch bản phim này từ truyện Cổ tích Grimm cùng tên.

Ngoài ra, còn rải rác một số công trình nghiên cứu của các sinh viên, các nghiên cứu sinh, các bài viết phân tích về tuyến nhân vật trong một số bộ phim truyện điển hình của Disney theo lý thuyết *Hình thái học truyện cổ tích* của V. Propp, lý thuyết *Kể chuyện* của Todorov, đề cập đến nhiều khía cạnh khác nhau trong chuyển thể kịch bản và xây dựng nhân vật của phim truyện hoạt hình Disney, so sánh nguyên bản các câu truyện cổ tích với phim Disney, phân tích sự khác nhau và giống nhau về chức năng nhân vật, những thông điệp gửi gắm trong các tác phẩm ...

Cũng còn có thể kể đến một số công trình nghiên cứu quan trọng, có liên quan đến nghệ thuật tạo hình và diễn xuất nhân vật hoạt hình phim truyện hoạt hình Disney. Trong các công trình nghiên cứu đó, nổi bật là cuốn sách có tên *Ảo ảnh cuộc sống (The Illusion of Life)* [86] do các tác giả Frank Thomas và Ollie Johnston thực hiện. Cuốn sách đã trở thành cuốn sổ tay “cẩm nang” làm phim hoạt hình của nhiều thế hệ họa sĩ hoạt hình. Ngoài những phần điềm qua lịch sử của phim hoạt hình, sự hình thành và phát triển hãng phim hoạt hình,

các tác giả Frank Thomas và Ollie Johnston đã đề cập đến những vấn đề cơ bản trong quá trình làm phim hoạt hình như, 12 nguyên lý hoạt hình; Cách triển khai nhân vật hoạt hình; Diễn xuất và cảm xúc; Kịch bản phim; Biểu cảm và lời thoại, v.v...

- Kỹ thuật tạo hình nhân vật phim hoạt hình cũng được đề cập, trình bày trong nhiều cuốn sách khác nhau. Chẳng hạn như, cuốn sách *Nàng Bạch tuyết và bảy chú lùn: Nghệ thuật và sáng tạo của phim hoạt hình Walt Disney cổ điển (Snow White and the Seven Dwarfs: The Art and Creation of Walt Disney's Classic Animated Film)* [104] của J.B. Kaufman, xuất bản năm 2012, kể lại những câu chuyện cuốn hút về việc sản xuất bộ phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*. Hầu như, mỗi một bộ phim nổi tiếng sản xuất ra đều có những cuốn sách tương tự được xuất bản. Chẳng hạn như cuốn *Khúc phóng túng của Walt Disney (Walt Disney's Fantasia)* [59] của John Culhane, hay *Nghệ thuật của phim Nữ thần băng giá (The Art of Frozen)* [79] của các tác giả Charles Solomon, John Lasseter, Chris Buck, v.v...

Ở Việt Nam, cũng có một số các công trình nghiên cứu mang tính học thuật về điện ảnh hoạt hình nước ngoài nói chung và phim truyện hoạt hình Disney nói riêng. Trước hết, có thể nhắc đến công trình mang tính lý luận phê bình về phim hoạt hình *Hoạt hình nghệ thuật thứ tám* [10] của tác giả Ngô Mạnh Lân. Trong công trình này có bài “*Oan Dixnây, nhà hoạt hình Mỹ siêu hạng*”. Ở đây, tác giả muốn giới thiệu với người đọc về nhà làm phim hoạt hình Mỹ lừng danh, người sáng tạo ra chú chuột Mickey nổi tiếng Walt Disney. Trong thời gian gần đây, cũng bắt đầu xuất hiện các đề tài nghiên cứu liên quan đến phim hoạt hình nước ngoài thí dụ như: *Nghệ thuật làm phim hoạt hình Nhật bản* [26] của nhóm nghiên cứu đại học Lạc Hồng, có phân tích kỹ thuật làm phim hoạt hình *amine* 2D và 3D; Luận văn thạc sĩ *Thành tựu phim truyện hoạt hình Nhật Bản qua một số tác phẩm của hãng Ghibli* [15], đề cập đến sự phát triển dòng phim hoạt hình

Nhật bản và hãng Ghibli; Luận văn *Một số đặc điểm về phim của hãng hoạt hình Pixar* [22], phân tích các đặc điểm nội dung và nghệ thuật của một số bộ phim truyện hoạt hình và cách xây dựng các nhân vật hoạt hình của hãng phim hoạt hình này.

Tóm lại, có nhiều công trình, sách báo, bài báo nghiên cứu về nghệ thuật xây dựng nhân vật, diễn xuất nhân vật hoạt hình trong các phim truyện dài của Walt Disney cũng như những vấn đề có liên quan đã được đặt ra trong luận án.

Tuy nhiên, trong mảng nghiên cứu về nghệ thuật xây dựng nhân vật hoạt hình trong các phim truyện dài của Walt Disney, các công trình thường tập trung vào một khía cạnh riêng biệt như khuôn mẫu nhân vật, các vấn đề xã hội - văn hoá được thể hiện qua các nhân vật, hay nghệ thuật diễn xuất, chuyển thể kịch bản, nghệ thuật tạo hình nhân vật... Đặc biệt ở Việt Nam, chưa có những nghiên cứu về nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình của Walt Disney, dựa trên sự phù hợp với văn hoá cũng như trình độ phát triển hoạt hình của nước ta. Vì vậy, cần có một (hay nhiều) nghiên cứu về nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình của Disney mang tính tổng hợp, cô đọng và gắn gũi với sự phát triển hoạt hình Việt Nam. Những nghiên cứu ấy cần thiết để cập từ việc lựa chọn kịch bản (viết hoặc chuyển thể), đến xây dựng nhân vật, diễn xuất, thể hiện tính cách nhân vật qua kể chuyện, để từ đó những người làm phim hoạt hình Việt Nam có thể đúc kết được kinh nghiệm, tìm ra giải pháp hiệu quả để áp dụng cho sáng tạo hoạt hình nước nhà trong tương lai. Và đó cũng là một trong những mục đích nghiên cứu của đề tài *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney* này.

NỘI DUNG

Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA NGHIÊN CỨU

1.1. Những khái niệm cơ bản về nhân vật và xây dựng nhân vật

Nhân vật là những gì mà chúng ta làm quen hàng ngày qua truyện tranh, trò chơi, văn học, phim ảnh, hội họa hay các loại hình nghệ thuật khác. Khi còn là trẻ nhỏ, chúng ta đã có những người bạn là đồ chơi, những nhân vật trong truyện tranh, truyện cổ tích... Khi lớn lên, chúng ta gặp gỡ nhân vật trong mọi loại hình của thế giới hư cấu, những bức tranh nổi tiếng, những cuốn tiểu thuyết, các bộ phim, vở kịch. Trong ký ức của chúng ta đều ghi lại ấn tượng về những nhân vật văn học, điện ảnh đã được xem và không ít người coi đó là “thần tượng” của mình. Nhân vật luôn tồn tại và đồng hành với chúng ta trong cuộc sống. Vậy nhân vật là gì?

1.1.1. Định nghĩa chung về nhân vật

Trong dẫn luận của cuốn *Các nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu về hình tượng trong văn học, phim và các dạng thức truyền thông khác* [54], các tác giả đã đưa ra nhận xét:

Thuật ngữ “Nhân vật - *Character*” có nguồn gốc từ tiếng Hy Lạp *Charakter* – một dấu ấn tức là cảm giác về con người, dấu ấn về tính cách, là duy nhất cho một bản thể cá nhân. Thuật ngữ tiếng Pháp và Italia là *Personage* và *Personaggio* có nguồn gốc từ tiếng La tinh. *Persona* tức là chiếc mặt nạ, qua đó người ta nhận biết giọng nói diễn viên đóng vai. Trong tiếng Đức, thuật ngữ *Figur* cũng có nguồn gốc từ tiếng La tinh là *figura* và được coi như một hình dạng tương phản nổi bật trên phong nền. Mặc dù có sự khác biệt về ngôn từ nhưng trong mọi ngôn ngữ nhân vật đều được định nghĩa là một con người hư cấu

(*fictiveperson*) hay một thứ tương tự bản thể con người. [54, tr. 7]

Fotis Jannidis, tác giả công trình *Nhân vật: Sở tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện* [49] đã đưa ra định nghĩa “Nhân vật là đối tượng được thể hiện dưới dạng từ ngữ hay phương tiện trong một câu chuyện, có thể là người hoặc gắn với người” [49, tr. 1]. Trong bài phân tích, tác giả cho rằng muốn hiểu về nhân vật người ta cần có: (a) Những mẫu người cung cấp cho ta cấu trúc cơ bản, tạo nên bản thể hư cấu: *Hiền – ác, Tốt - xấu, Thông minh - ngu đần, Rộng rãi - tham lam*, còn được gọi là bản thể có cảm xúc; (b) những hình mẫu điển hình mà ta thu thập, thí dụ như khuôn mẫu *phụ nữ hồng nhan, họa thủy* hay *thám tử nghiệt ngã*; (c) những kiến thức tổng hợp về con người, tức là những thông tin ta cập nhật và lưu lại trong trí nhớ dùng để tạo nên sự suy luận và nhận dạng về con người.

Jens Eder, nhà nghiên cứu lý thuyết về nhân vật (người Đức) trong một nghiên cứu với tựa đề *Hiểu về nhân vật* [55], đã giới thiệu những khía cạnh nghiên cứu của mình, lại cho rằng:

Thông thường nhân vật được coi là hình ảnh bản thể con người. Nó có giới hạn rất rộng, từ những con vật thông minh hoàn hảo, những cây cỏ biết hát, những máy móc được làm động họa, thần thánh, vật ngoài hành tinh, quỷ sứ, các con vật giả tưởng khác hay chỉ là những hình khối siêu thực. Tất cả những thứ này được xây dựng khác với các thành phần khác của thế giới hư cấu – tử lạnh, ngọn núi, cây cối – bởi chúng được định hướng một cuộc sống nội tâm đưa từ bên ngoài vào, tức là chúng có nhận thức, ý nghĩ, mục tiêu và cảm xúc. Thế giới hư cấu và các nhân vật của nó là sự sáng tạo tinh tế, phức tạp nảy nở từ trí tưởng tượng của những bộ óc nhận thức được những gì đang xảy ra trên thực tế”. [55, tr. 17]

James Phelan, nhà nghiên cứu văn học, trong nghiên cứu *Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Diễn biến nhân vật và cách hiểu nhân vật trong kể chuyện* [52], đã đưa ra luận điểm chỉ rõ nhân vật mang tính đa dạng màu sắc. Ba thành phần cơ bản tạo thành nhân vật của ông xuất phát từ:

(1) Sự mô phỏng (*mimetic*) là cách mà các nhân vật được nhận dạng như “*những hình ảnh của những con người nào đó*”; (2) Chủ đề nội dung (*thematic*) tức là cách mà các nhân vật tạo nên *những đặc điểm nổi bật và tạo thông điệp ý nghĩa nào đó*; (3) Sự tổng hợp (*synthetic*) tức là cách *các nhân vật được sáng tạo ra bởi tư duy tác giả*. [52, tr. 1]

Như vậy ở mỗi hướng nghiên cứu về nhân vật, tuy với cách tiếp cận đối tượng khác nhau, nhưng lại có điểm chung. Đó là: Nhân vật là *bản thể hư cấu* được xây dựng và tạo ra từ hình ảnh con người và những trải nghiệm từ cuộc sống của họ. Tuy nhiên, có lẽ định nghĩa của nhà nghiên cứu người Đức Jens Eder được trình bày trong cuốn *Các nhân vật trong phim: Các nguyên tắc cơ bản của phân tích hình* [54] mang tính khái quát và rõ ràng hơn. Ông cho rằng, “Các nhân vật là bản thể hư cấu với cuộc sống nội tâm nhận dạng được và tồn tại như thành phẩm sáng tạo có chức năng giao tiếp với người xem” [54, tr. 18]. Với quan niệm này, ngoài sự tổng hợp ba điểm mà James Phelan và các nhà nghiên cứu đã đưa ra, Jens Eder còn nhấn mạnh vào điểm thứ tư, được nhiều nhà nghiên cứu đề cập đến trong những năm gần đây. Đó là, “Các nhân vật không chỉ được sáng tạo bởi *tư duy tác giả* mà còn được xây dựng nên bởi *nhận thức và trải nghiệm của người xem*”. Có thể thấy định nghĩa của Jens Eder rõ ràng về cả “ngoại diện” và “nội hàm” của khái niệm “nhân vật”, khái niệm trung tâm của nghiên cứu và luận án. Vì thế, nghiên cứu sinh lựa chọn định nghĩa nhân vật của Jens Eder để làm một trong những khái niệm “công cụ” cho nghiên cứu của mình. Theo đó, “nhân vật” là “*Bản thể hư cấu với cuộc sống nội tâm, nhận dạng được và tồn tại như thành phẩm sáng tạo, có chức năng giao tiếp với người xem*”.

1.1.2. Nhân vật điện ảnh và nhân vật phim truyện hoạt hình

1.1.2.1. Nhân vật điện ảnh

Do “ra đời” sau kiến trúc, điêu khắc, hội họa, âm nhạc, múa, thi ca nên nghệ thuật điện ảnh đã kết hợp và kế thừa các phương tiện biểu hiện của các loại hình nghệ thuật trên vào ngôn ngữ của mình. Nghiên cứu ngôn ngữ điện ảnh cho thấy nó gắn với ngôn ngữ biểu hiện của nghệ thuật không gian (hình khối, tĩnh) và nghệ thuật thời gian (tiết tấu, động). Điện ảnh là loại hình nghệ thuật, vừa là nghệ thuật không gian, vừa là nghệ thuật thời gian. Vừa là nghệ thuật tĩnh, lại vừa là nghệ thuật động. Vừa là nghệ thuật tạo hình, lại vừa là nghệ thuật tiết tấu. Ở một phương diện khác, điện ảnh là hoạt động đa ngành, gồm nghệ thuật, kỹ thuật, kinh tế. Vì các lý do trên, điện ảnh được gọi là *nghệ thuật tổng hợp*.

Cũng như trong các loại hình nghệ thuật khác, nhân vật có trong tác phẩm điện ảnh và đó là phương tiện để người nghệ sĩ phản ánh đời sống, được xây dựng bằng những thủ pháp nghệ thuật. Tính cách, hành động, số phận của nhân vật góp phần thể hiện chủ đề tư tưởng, thông điệp của tác phẩm điện ảnh. Nhà biên kịch Phạm Thùy Nhân cho rằng:

Dù với mục đích nào, một bộ phim không thể không có nhân vật. Nhân vật có thể ví với cái *hải tiêu* mà nhà biên kịch bám vào để phát triển cốt truyện phim. Mặt khác, nếu coi nghệ thuật là hình thái tư duy hình tượng, qua đó con người giải bày nỗi niềm cũng như truyền thông cho đồng loại nội dung nào đó, thì rõ ràng khái niệm “nhân vật” là không thể thiếu được trong tác phẩm nghệ thuật nói chung và điện ảnh nói riêng. [16, tr. 235]

Nếu nhân vật trong tác phẩm văn học hiện ra bằng ngôn từ của người viết và sự tưởng tượng của từng người đọc, thì nhân vật điện ảnh là một hình hài cụ thể. Đó là con người, đôi khi có thể là con vật hoặc đồ vật, nhưng đó sẽ là những gì rất cụ thể. Nếu người viết kịch bản bằng ngôn ngữ văn học miêu tả

một hình hài, trạng thái của nhân vật trong câu chuyện phim, thì đạo diễn là người lựa chọn một gương mặt phù hợp, giống nhất với kịch bản theo hình dung của mình. Vậy những điều kiện hay yếu tố gì để làm nên nhân vật điện ảnh? Tác giả Syd Field, trong cuốn *Kịch bản phim (Sceenplay)*, đã chỉ ra những yếu tố mà nhân vật điện ảnh cần phải có. Đó là: “Nhân vật phải có quan điểm sống; Nhân vật phải có thái độ với những người xung quanh; Nhân vật phải có hành động; Nhân vật phải có sự thay đổi” [dẫn theo 23, tr. 9]. Trong các yếu tố trên, yếu tố hành động của nhân vật là quan trọng nhất, bởi vì: “Chỉ có hành động và thông qua hành động, nhân vật mới chứng tỏ được rằng anh ta là ai, anh ta là người như thế nào? Và quan trọng hơn là phải có những diễn biến dẫn tới những hành động đó một cách hợp *logic*”. [23, tr. 9]

Hình thức của nhân vật điện ảnh là ngoại hình, vóc dáng, màu da, xuất thân... Nhân vật phải sống động, có mục đích và phải hành động để đạt được mục đích. Chỉ có vậy, nhân vật mới có cơ hội bộc lộ tính cách, thân phận và số phận. Tác giả Linda Seger đã viết về vai trò và ảnh hưởng của nhân vật đối với một bộ phim như sau:

Những câu chuyện trở thành phức tạp hay đơn giản là do ảnh hưởng của nhân vật, chính nhân vật đã tác động tới câu chuyện làm cho câu chuyện có khía cạnh và chuyển câu chuyện sang những hướng mới. Với tất cả những tư chất và tính ương ngạnh của nhân vật mà câu chuyện thay đổi nhân vật làm cho câu chuyện phim mê hoặc lòng người. [14, tr. 112]

Nhân vật điện ảnh có nhiệm vụ thúc đẩy câu chuyện phim phát triển, nên nhân vật phải sống động, có mục đích và phải hành động để đạt được mục đích.

Vì câu chuyện có một cái “sườn”, được xác định bởi khai đề những bước ngoặt cao trào nên cũng có sườn cho nhân vật. “Sườn” của nhân vật được xác định bởi động cơ thúc đẩy và hành động tới mục đích các nhân vật cần tất cả những yếu tố đó nếu thiếu bất kỳ cái nào trong

những yếu tố đó thì tuyến nhân vật sẽ trở thành mơ hồ và không có trọng tâm. [14, tr. 148]

Xây dựng nhân vật là yếu tố cần thiết và quan trọng, có ảnh hưởng nhiều đến sự thành công hay thất bại của tác phẩm. Tác phẩm có sống động, thuyết phục được người xem, có thể tồn tại lâu dài hay không tùy thuộc rất nhiều vào khả năng sáng tạo của người nghệ sĩ, cũng như việc xây dựng nhân vật cho tác phẩm đó. Người xem có thể không nhớ tên tác phẩm, không nhớ đến nội dung hay nhiều chi tiết của tác phẩm, thậm chí có thể quên ý nghĩa, thông điệp của tác phẩm, nhưng họ khó quên được nhân vật của tác phẩm đó, nếu như nhân vật đó có tính cách, cá tính ấn tượng, đời sống tâm lý riêng biệt.

Nhân vật trong điện ảnh là trung tâm, là những con người được đạo diễn “chọn mặt gửi vàng” cho tác phẩm của mình. Để có một nhân vật điện ảnh hay, sống động, ít nhất phải đảm bảo được hai yếu tố: Nhân vật luôn phải có hình thức, các mối quan hệ gia đình và xã hội cụ thể; Nhân vật có hành trình cụ thể có mục đích và nhân vật phải được biến đổi từ những biến cố, qua đó bộc lộ tính cách.

1.1.2.2. Nhân vật phim truyện hoạt hình

a/ Phim hoạt hình

Phim hoạt hình cũng là một kiểu loại phim truyện, nhưng khác phương thức chế tác, thể hiện cũng như cách thức “tạo hình” nhân vật. Là một thể loại của điện ảnh, phim hoạt hình và phim truyện làm chức năng phản ánh hiện thực, có sự tham gia của yếu tố hư cấu. (Khác với phim tài liệu, phản ánh hiện thực không có sự tham gia của yếu tố này). Phim hoạt hình với các yếu tố nghệ thuật và giải trí, nhân vật, bối cảnh được thể hiện bằng những chất liệu mang tính hội họa (búp bê, cắt giấy..., các hình ảnh 2D, 3D...) và mang tính ước lệ, v.v... Xuất phát từ sự ngộ nghĩnh, dễ thương của các nhân vật cũng như bối cảnh của phim mà người ta thường sử dụng thể loại hoạt hình để sáng tác cho trẻ em (và cũng

có thể lý luận ngược lại). Vì thế, xuất hiện quan niệm phim hoạt hình là phim dành cho trẻ em, mặc dù không phải lúc nào quan niệm này cũng đúng.

Phim điện ảnh và phim hoạt hình đều dựa vào nguyên tắc ảo giác quang học, tạo ra do hiện tượng lưu ảnh trên võng mạc các chuyển động khi nhiều hình ảnh tĩnh được chiếu tiếp diễn liên tục. Nhưng khác với phim người đóng (*live*) hình ảnh được ghi liên tục trên máy quay rồi chiếu lên màn ảnh ở cùng tốc độ tạo sự chuyển động hình ảnh phim hoạt hình (*animation*) lại được ghi lại từng hình riêng rẽ. Các hình ảnh đã vẽ, đã được tô màu, hoặc những cử động rất nhỏ của các mô hình hay cử động bút bê... được ghi từng hình bằng máy ghi chuyên dụng. Sau đó, từng hình ảnh được ghi lại này, sẽ phối hợp với nhau tạo nên chuyển động (làm động họa) để tạo nên chuỗi những hình ảnh liên tục, tạo nên một đoạn phim và khi được chiếu lên màn ảnh, sẽ làm cho khán giả có ảo giác về các chuyển động liên tục của nhân vật hoạt hình.

b/ Nhân vật phim truyện hoạt hình

Vì là một thể loại của điện ảnh và thực hiện các chức năng của một tác phẩm nghệ thuật (nhận thức, giáo dục, thẩm mỹ và giải trí), nên về nguyên tắc, phim hoạt hình phản ánh hiện thực bằng câu chuyện, bằng hình tượng nhân vật, bằng chủ đề và thông điệp. Việc sáng tạo tác phẩm phim hoạt hình cũng giống như sáng tạo phim truyện. Có nghĩa là, cũng phải dựa trên cốt truyện, cấu trúc kịch bản, xây dựng nhân vật, và để kể câu chuyện, đạo diễn cũng phải sử dụng các yếu tố truyện (cấu trúc, nhân vật, mâu thuẫn, xung đột, mục đích và hành động của nhân vật...). Sự khác biệt nằm ở cách thức chế tác mà thôi. Vì thế, về nguyên tắc, nhân vật phim hoạt hình là nhân vật điện ảnh, phải đáp ứng và thỏa mãn các yêu cầu của nhân vật điện ảnh, và thực hiện đầy đủ các chức năng của nhân vật điện ảnh. Nếu với phim truyện thông thường, nhân vật là do người (diễn viên) đóng, hay các con vật, hay các đồ vật... thì nhân vật của phim hoạt hình thường là sản phẩm của hội họa, điêu khắc, cắt giấy, bút bê và giờ đây,

còn là sản phẩm của công nghệ máy tính (*computer*)... Tuy nhiên dù làm theo cách thức nào, thì nhân vật phim hoạt hình vẫn là nhân vật điện ảnh. Nhắc lại như thế để thấy rõ, nguyên tắc xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình cũng giống như nguyên tắc xây dựng nhân vật điện ảnh.

1.1.3. Lịch sử nghiên cứu lý thuyết nhân vật, tóm lược các cách tiếp cận về nhân vật của thế giới hư cấu

Khái niệm về nhân vật liên quan đến rất nhiều vấn đề và được tiếp cận theo nhiều cách khác nhau. Vào thế kỷ IXX, đã xuất hiện lẻ tẻ những phân tích mang tính lý luận về nhân vật được triển khai trong nghiên cứu văn học, kịch học. Sau đó, các nghiên cứu điện ảnh và truyền thông, giao tiếp, lịch sử nghệ thuật, triết học và tâm lý học đã ngày được mở rộng. Mỗi chuyên ngành đều tạo ra hàng loạt lý thuyết đa dạng về nhân vật. Các nhà nghiên cứu trong cuốn *Các nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu về hình tượng trong văn học, phim và các dạng thức truyền thông khác* [56, tr. 5] đã dẫn ra bốn hướng tiếp cận chủ đạo trong nghiên cứu nhân vật dựa vào bốn loại lý thuyết cơ bản. Đó là:

1. *Chú giải văn bản cổ (Hermeneutic)*, là cách tiếp cận nhân vật theo sự thể hiện bản thể con người, tập trung vào nguồn gốc lịch sử và văn hóa của nhân vật cũng như của các tác giả sáng tạo ra nhân vật. Dưới góc nhìn của *Chú giải văn học cổ*, văn bản là mục tiêu định hướng và nhân vật là khuôn mẫu tư duy tạo nên bởi khuôn mẫu lịch sử giả định có trong người tiếp nhận (người đọc, người xem, người chơi...).

2. *Phân tích tâm lý học (Psychoanalytic)*, tiếp cận tâm lý nhân vật, cùng người tiếp nhận nó. Các nhà nghiên cứu sử dụng *Tâm lý học* như một phương tiện “tư duy bên trong” để lý giải cuộc sống nội tâm của nhân vật, cũng như lý giải phản ứng của người tiếp nhận (theo lý thuyết của Freud và Lacan).

3. *Cấu trúc học (Structuralist) hay ký hiệu học (Semiotic)*, là cách tiếp cận dựa vào sự tương phản hay sự khác biệt giữa nhân vật và bản thể con người, coi

các nhân vật như một thiết lập tự thân các dấu hiệu và cấu trúc văn bản. Trường phái này cho rằng hình tượng nhân vật không có gì ngoài một nhóm từ ngữ và những tính cách được mô tả bằng ngôn từ (hay hình ảnh, âm thanh...). Chẳng hạn, nhà nghiên cứu lý thuyết cấu trúc Barthes coi “giọng nói” là một “mã nhận dạng” của con người, giống với cái nhãn dán lên một cái tên. Như vậy, một nhân vật không có gì giống với con người thật mà là tổ hợp các nhãn tương ứng với đặc điểm tính cách của nhân vật đó.

4. *Nhận biết và nhận thức từ trải nghiệm (Cognitive)*, là một trường phái lý thuyết được đưa ra vào thập niên 1980, dựa vào khuôn mẫu nhận thức và các thao tác ảnh hưởng đến quá trình truyền đạt thông tin. Trong cách tiếp cận này các nhân vật được xem như là cấu trúc của tư duy con người bắt nguồn từ cách hiểu văn bản cộng với khuôn mẫu tâm lý. Dưới góc nhìn của lý thuyết nhận thức thông qua những trải nghiệm trong quá trình nhận thông tin (đọc, xem, v.v...) từ văn bản (tiểu thuyết, phim, trò chơi...) nhân vật được nhìn nhận như khuôn mẫu tư duy tạo ra bởi người đọc - người xem giàu kinh nghiệm và hiểu biết.

Một loạt các trường phái lý thuyết nghiên cứu về nhân vật trong ba thập niên trở lại đây đã tạo nên những góc nhìn mới mẻ trong lĩnh vực này. Trong cuốn sách *Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện* [49] của tác giả Fotis Jannidis, có giới thiệu nghiên cứu của tác giả Margolin về lý thuyết kết hợp các yếu tố của cấu trúc luận, nhận thức từ kinh nghiệm (*cognitive*) và lý thuyết về những thế giới hư cấu (*fictional worlds*). Nghiên cứu này đã tạo nên “cú huých” cho các nghiên cứu lý thuyết về nhân vật phát triển. Theo tác giả Margolin,

Nhân vật – trước tiên và trước tất cả là những yếu tố tạo nên thế giới trần thuật (kể chuyện): “Nhân vật”, ông nói, “là những ký hiệu học chung, độc lập với bất cứ sự diễn đạt ngôn từ riêng nào và về bản thể học hoàn toàn khác với diễn đạt ngôn từ [49, tr. 4].

Hơn thế, Margolin còn chỉ ra rằng, “Nhân vật có những trạng thái tồn tại khác nhau trong câu chuyện: Họ có thể là thật, không thật, giả định, qui ước, hay hoàn toàn tưởng tượng”. [49, tr. 9]

Cũng trong cuốn *Nhân vật: Số tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện* này, Fotis Jannidis đã phân tích việc các nhà triết học như như Eaton, Crittenden, Lamarque tham gia vào nghiên cứu và đưa ra lý thuyết mang tính triết học về nhân vật, cũng như có những tranh luận về khái niệm bản thể học đặc biệt của đối tượng này. Theo đó, nhân vật là *bản thể bán thành phẩm* hay *chưa hoàn thiện* của con người trong hiện thực [49, tr. 4]. Theo họ, khác với con người thật tồn tại trong hiện thực là con người đã hoàn thiện (tức là có mọi đặc điểm, tính cách đã xác định, thí dụ: mắt đen, tóc nâu, tính tình hiền hậu, v.v...), thì nhân vật lại là bản thể bán thành phẩm luôn tạo ra khoảng trống vô hình cho người tiếp nhận. Dù trong văn bản thật mô tả không đủ các chi tiết của con người thật, ta vẫn có thể tìm ra để lấp vào chỗ trống những chi tiết đó, vì bản thân con người thật luôn có các chi tiết xác định. Chẳng hạn, văn bản thật không nói cho ta rõ màu tóc của Napoleon, vốn là một nhân vật lịch sử có thật, và thực tế ông ta vẫn có một màu tóc xác định nào đó. Trong khi đó, nếu văn bản hư cấu (tiểu thuyết) mô tả cụ thể nhân vật có mái tóc vàng thì bạn đọc sẽ hình dung ra ngay anh ta với mái tóc vàng. Nhưng nếu mô tả anh ta là *kiểu người* Bắc Âu chẳng hạn thì người tiếp nhận sẽ khá mơ hồ về màu tóc của nhân vật, từ đó tạo ra khoảng trống về nhân vật với người nhận, trừ phi tác giả cung cấp thông tin gợi ý chi tiết hơn. Như vậy nhân vật khác biệt với người thực, và việc chấp nhận nhân vật sẽ khác với việc chấp nhận người thực. Khi đọc cuốn sách, hay xem một bộ phim, dù không trực tiếp tương tác với nhân vật, chúng ta kích hoạt các kiến thức và các nguyên tắc giao tiếp, nhìn và nghe rồi suy luận về các nhân vật cũng như ý nghĩa, hành động của họ, nguyên nhân và hậu quả của các hành động hay các dấu báo hiệu để hiểu được nhân vật, cảm nhận nhân vật. Trong rất

nhieu trường hợp, những kiến thức đến từ bên ngoài văn bản (truyện, phim) đóng vai trò quan trọng để chúng ta cảm nhận và thấu hiểu các hành vi của nhân vật. Những kiến thức của chúng ta về con người không những giúp cho ta hiểu về nhân vật mà còn giúp ta phân loại nhân vật chính phụ, chính diện - phản diện tùy vào đặc điểm và chức năng của họ trong thế giới câu chuyện.

1.2. Một số lý thuyết được sử dụng trong nghiên cứu

1.2.1. Lý thuyết *Nhân vật trong chuyển thể và kể chuyện*

Một đặc điểm cơ bản của các bộ phim truyện hoạt hình Disney là phần nhiều chúng được chuyển thể từ các câu chuyện cổ tích, dân gian hay thần thoại. Vì thế, việc nghiên cứu nhân vật trong lõi kể chuyện, trên kịch bản chuyển thể là việc làm cần thiết để có thể hiểu được sự sáng tạo trong xây dựng nhân vật của phim truyện hoạt hình Disney.

Chuyển thể kịch bản chính là cách diễn dịch (trình bày) lại tác phẩm văn học gốc theo cách tư duy sáng tạo nghệ thuật của đạo diễn, để đưa đến người xem câu chuyện văn học theo cách hiểu của mình. Có thể nói tiểu thuyết kể lại (*tell*) câu chuyện. Phim trình diễn lại (*show*) câu chuyện. Sự khác biệt cơ bản giữa tiểu thuyết và phim là dạng thức của nó. Tiểu thuyết là ký hiệu (*sign*), còn phim mang tính biểu tượng (*icon*). Hình ảnh trong truyện là gián tiếp, thông qua trí tưởng tượng người đọc, còn hình ảnh trên phim tác động trực tiếp vào người xem thông qua mắt và tai. Chẳng hạn, khi đọc đến từ “cái ô” trong văn học, người đọc sẽ mừng tượng ra nó qua so sánh với chiếc ô mà họ từng thấy và đã được lưu trong ký ức. Còn hình ảnh cái ô trên phim trực tiếp tác động vào mắt người xem. Như vậy ngôn ngữ văn học là từ ngữ, còn ngôn ngữ điện ảnh là hình ảnh và âm thanh.

Cuốn tiểu thuyết có các nhân vật với diện mạo, nội tâm, tính cách đặt trong khung cảnh, địa điểm câu chuyện được tác giả thể hiện qua từ ngữ. Mỗi người

đọc có hình dung khác nhau về nhân vật và các mối quan hệ trong tiểu thuyết, về ý nghĩa của tiểu thuyết. Khi xem một bộ phim chuyển thể, đạo diễn đã mang đến cho người xem một phiên bản của câu chuyện với các nhân vật đó, được thể hiện bằng ngôn ngữ điện ảnh. Đó là sự thể hiện chọn lọc tác phẩm văn học qua cách đọc, cách cảm nhận tác phẩm văn học, qua óc tưởng tượng và sự sáng tạo của đạo diễn mà những sáng tạo này có thể hoặc không phù hợp với những gì bạn đọc tưởng tượng. Một bộ phim chuyển thể được nhiều người thích trước tiên vì họ thấy trong đó phiên bản nhân vật được thể hiện “trùng khớp” với tưởng tượng của mình. Như vậy, về mặt lý luận, một bộ phim chuyển thể thành công trước tiên là do nhà làm phim đã tạo nên một phiên bản có các nhân vật trong bối cảnh cốt truyện, không gian, thời gian... trùng khớp với phiên bản mà hầu hết người xem tưởng tượng và phản ánh được tinh thần của các nhân vật tiểu thuyết. Sự lôi cuốn của phim làm trên kịch bản chuyển thể là ở chỗ, bản phim chuyển thể đưa đến cho bạn người xem từng là người đọc của tiểu thuyết. Tác giả Michael Tierno đã nhận xét về phim chuyển thể trong cuốn *Thi pháp Aristotle dành cho người viết kịch bản (Aristotle's Poetics for Screenwriters)* của mình như sau: “phim chuyển thể là sự pha trộn giữa những gì lặp lại và những gì khác biệt, những gì quen thuộc và những gì mới mẻ”. [74, tr. 3]

Trong cuốn *Từ tiểu thuyết đến phim: Dẫn luận về lý thuyết chuyển thể (Novel to Film: An Introduction to the theory of Adaptation)* [40], nhà lý luận phê bình Brian McFarlane đưa ra quan niệm rằng, “Giữa văn học và điện ảnh có rất nhiều mối quan hệ và tính trung thành trong chuyển thể chỉ là một biểu hiện, mà chưa hẳn là đáng đề tâm nhất”. Ông còn dẫn nhận xét của Christopher Orr:

Trong những nội dung nghiên cứu liên ngành vấn đề không phải là phim có y hệt như bản gốc hay không mà là cách chọn lựa những đặc điểm riêng để tiếp cận được bản gốc, phục vụ cho ý tưởng của bộ phim [40, tr. 10].

Cũng trong cuốn sách này, Brian McFarlane còn phân tích sự khác biệt của cách kể chuyện (trần thuật) trong tiểu thuyết và cách kể chuyện trong điện ảnh. Theo đó, tiểu thuyết có cách kể chuyện tuyến tính theo thời gian, còn điện ảnh kể chuyện theo không gian. Khi đọc tiểu thuyết, người xem đọc theo trình tự, từ từ này đến từ kia, từ trang này qua trang nọ và đến tận trang cuối để hiểu nội dung và sự trải nghiệm được tạo thành theo đường tuyến tính.

Sự tuyến tính không thay đổi này đi kèm với cách đọc thông thường của cuốn sách, bởi đáp dần dần cho ta những thông tin về hành động, về các nhân vật, không gian, ý tưởng, kiểu trình bày về bản thân tiểu thuyết, tạo nên ấn tượng cho người đọc... [40, tr. 27]

Trong khi đó, thoát nhìn, có thể cảm nhận rằng, cách kể chuyện của điện ảnh cũng được đặt trên “nền móng” của kể chuyện tuyến tính, câu chuyện cũng được “thúc đẩy” để tiến về phía trước, nhưng với sự khác biệt về thời gian (thời gian giới hạn 90 - 120 phút) và sự trải nghiệm của người xem khi xem các hình ảnh của bộ phim chuyển động liên tục, hoàn toàn không giống với sự trải nghiệm của người đọc khi đọc các từ có trong tiểu thuyết. Nguyên nhân là do, hình ảnh (tác động trực tiếp) mang tính thời khắc và sau đó nó lại có tính không gian với sự bố trí chi tiết trong bối cảnh và diễn xuất diễn viên cùng lời thoại, âm nhạc, v.v... “Việc trải nghiệm những chi tiết đặc biệt nằm trong một không gian khuôn hình hay một loạt các khuôn hình liên quan đến cách chuyển thể ngôn từ từ tiểu thuyết sang hình ảnh”. [40, tr. 27]

Trong cuốn *Hiểu về phim (Understanding Movies)* [69], tác giả Louis Giannetti, người chuyên nghiên cứu về chuyển thể kịch bản, đã chỉ ra ba mức độ trung thành với bản gốc. Đó là, chuyển thể lỏng lẻo (*loose*), chuyển thể trung thực (*faithfull*) và chuyển thể nguyên bản (*literal adaptation*). Trong chuyển thể lỏng lẻo, tác giả sử dụng câu chuyện, một số tình huống cơ bản và nhân vật tạo nên bộ phim không giống hoàn toàn với nguyên tác, đôi khi thay đổi cả không

gian và ngữ cảnh văn hóa. Chẳng hạn, bộ phim *Hôn loạn* (*Ran – Chaos*, đạo diễn Kurosawa, 2005) có cốt truyện và nhân vật tương tự trong vở kịch *Vua Lia* của Shakespeare, nhưng lại xảy ra ở Nhật Bản, tức là có sự thay đổi bối cảnh và không gian văn hóa. Bộ phim *Mỹ Không manh mối* (*Clueless*, đạo diễn Amy Heckerling, 1995) cũng được làm theo cách chuyển thể “lông lẻo” với cốt truyện dựa vào tiểu thuyết *Emma* (1815) của nữ văn sĩ Anh Jane Austen, nhưng thay đổi bối cảnh và nhân vật thời hiện đại tại Beverly Hills. Chuyển thể trung thực là cách chuyển thể càng gần nguyên tác càng tốt, giống với sự diễn dịch từ dạng tiểu thuyết sang dạng phim, giữ nguyên mảng nhân vật, cách dẫn chuyện cũng như phần lớn các sự kiện của bản gốc. Chẳng hạn, các bộ phim *Chuyện về chàng Tom John* (*Tom John*, đạo diễn Tony Richardson, 1963) hoặc phim *Emma* (*Emma*, đạo diễn Douglas McGrath, 1996)... được chuyển thể từ những tiểu thuyết cũng tên có nội dung, nhân vật sự kiện khá gần với nguyên tác. Chuyển thể nguyên tác (trung thực) có thể xem như là hình ảnh minh họa cho tác phẩm. Cách chuyển thể này có thể khiến phim giống với kịch hơn là phim điện ảnh.

Michael Hauge, một tác giả nghiên cứu về chuyển thể, đã kết luận mang tính tổng kết về công việc này. Ông cho rằng, bộ phim phải lôi cuốn được cảm xúc của người xem. Đây là mục đích quan trọng mà bộ phim phải hướng tới. Theo ông, một bộ phim, cần hội tụ đủ ba thành phần cơ bản để tạo nên câu chuyện hấp dẫn. Đó là, nhân vật, mong muốn và xung đột. Ông viết:

Trong một bộ phim, nhân vật phải là một người hùng, hay phải khiến cho người xem đồng cảm, là người luôn theo đuổi mục tiêu rõ ràng với những kết quả rõ ràng, phải dám đối mặt với những trở ngại lớn lao do các nhân vật khác hoặc sức mạnh thiên nhiên tạo ra. [73, tr. 18]

Bàn về chuyển thể, không thể không bàn đến cách kể chuyện và vai trò các nhân vật. Brian McFarlane cho rằng, “Một khi chuyển thể kịch bản coi toàn bộ câu chuyện lấy từ tiểu thuyết là tư liệu gốc để tạo nên bộ phim, cách kể chuyện

trung tâm tuyến tính rất quan trọng đối với cả tiểu thuyết lẫn phim”. [40, tr. 11]

Vấn đề chính của kể chuyện trong văn học cũng như trong điện ảnh là đưa ra một loạt các sự kiện liên kết với nhau, tạo nên những ý nghĩa nào đó, cùng với các nhân vật có ảnh hưởng và chịu ảnh hưởng của các sự kiện trong câu chuyện. Chính vì vậy, khi bàn về kể chuyện, về mặt lý thuyết, nhà lý luận phê bình văn học theo *Trường phái cấu trúc luận*, Roland Barthes trong công trình *Dẫn luận về lý thuyết phân tích cấu trúc kể chuyện (Introduction to the Structural Analysis of Narratives)* [85], đã phân loại các chức năng kể chuyện thành các nhóm.

Chức năng chính (phân bố - *distributional*) và chức năng phụ (tích hợp - *integrational*). Chức năng chính là những chức năng thiết lập có liên quan đến hành động và sự việc. Về bản chất, chức năng chính thường đi theo diễn biến chiều ngang, kết hợp với nhau để tạo nên đường tuyến tính xuyên suốt văn bản. Nó cần sự tương tác với các hành động, giúp khởi động chức năng kể chuyện. Chức năng phụ liên quan đến khái niệm khuếch tán ở mức độ nhiều hay ít, dao động di chuyển theo chiều dọc hơn là đi theo chiều tuyến tính câu chuyện, liên quan đến các chức năng các nhân vật, đến những thông tin về trạng thái tâm lý của các nhân vật, dữ liệu nhận dạng nhân vật, khái niệm về không gian và địa điểm tạo nên ý nghĩa câu chuyện. Cách chuyển đổi quan trọng nhất có thể làm khi thực hiện việc chuyển thể kịch bản từ tiểu thuyết là xác định chức năng chính hơn là các chức năng phụ của trần thuật, mặc dù có những thành phần thuộc chức năng phụ vẫn chuyển thể được từ tiểu thuyết sang phim. [85, tr. 89]

Một lý thuyết khác về tiếp cận nhân vật là dựa vào mối quan hệ giữa nhân vật và hành động trong khi chuyển thể. Tác giả Michael Tierno, trong cuốn *Thi pháp Aristotle dành cho người viết kịch bản* [74] của mình, đã đưa ra nhận xét

của Aristotle về hành động của nhân vật trong *Lý thuyết kịch học* của mình. Ông viết,

Khi Aristotle cho rằng, “Hành động quan trọng hơn nhân vật”, là có ý nhấn mạnh vai trò hành động trong câu chuyện và nó trở thành “tuyên ngôn” của trường phái tư duy, coi việc phân tích vai trò của hành động của nhân vật mới là cách để hiểu rõ về nó trong văn bản. [74]

Để tìm hiểu mô hình kể chuyện ẩn dưới quá trình phát triển câu chuyện, cũng như các chức năng và vai trò nhân vật, Vladimir Propp, nhà nghiên cứu lý luận phê bình văn học người Nga, trong cuốn *Hình thái học của truyện cổ tích* [81], đã tiếp cận lý thuyết kể chuyện theo trường phái hình thức (*Formalist*). Ông là người đã phát hiện ra trong các câu chuyện cổ dân gian, có các yếu tố luôn thay đổi, gọi là *đại lượng thay thế*. Ví dụ như nhân vật cụ thể và các hành động cụ thể của nhân vật, các đặc điểm của họ như tuổi tác, giới tính, hình thức, tính tình, v.v... Bên cạnh đó luôn luôn tồn tại các yếu tố cố định gọi là *đại lượng bất biến*, lặp đi lặp lại trong chuyện cổ dân gian, đó là các chức năng và các vai trò hành động nhân vật. Nếu các đại lượng thay thế là vô hạn thì các đại lượng bất biến là hữu hạn, thường là những tình huống gốc xảy ra trong các câu chuyện. Ông đưa ra tổng kết rằng, mọi câu chuyện sẽ diễn ra trong khoảng 31 chức năng (*function*) cho sẵn. Với Propp, “chức năng” được hiểu như một hành động của nhân vật, định nghĩa đưa ra dựa trên quan điểm về ý nghĩa của nhân vật. Trong tiến trình xem xét cách chuyển thể kịch bản phim từ tiểu thuyết, người ta thường tách biệt các chức năng nhân vật chính của tiểu thuyết và tìm hiểu xem liệu có khả năng duy trì các chức năng này trên phim hay không. Khi quan sát các chức năng này phân bố giữa “không gian hành động” (thí dụ kẻ ác, người hỗ trợ v.v...), người ta có thể quyết định nhà sản xuất phim nên giữ lại cấu trúc dẫn chuyện của tiểu thuyết hay nên thay đổi nó một cách hợp lý. Mặt khác khi chuyển thể tiểu thuyết các nhà làm phim có thể

thay đổi hay *bổ sung* các nhân vật hoặc chức năng nhân vật (chính – phụ) tạo tính hợp lý và sự lôi cuốn của câu chuyện phim trong khi giữ nguyên cách dẫn chuyện tuyến tính của nó. Trên nền tảng này, trong công trình nghiên cứu về *Hình thái học truyện cổ dân gian*, Propp quy tụ được 31 chức năng hành động mà nhân vật thực hiện ứng với bảy loại nhân vật: nhân vật phản diện (*opponent*), người cho tặng (*donor*) người hỗ trợ (*helper*), công chúa (*princess*), người hùng (*hero*), người điều khiển (*dispatcher*), kẻ lừa đảo (*false hero*) tạo nên tiền đề cho các công trình nghiên cứu về phân loại nhân vật và chức năng nhân vật. Hầu hết các bộ phim truyện hoạt hình Disney đều có các nhân vật gắn như khớp vào bảy loại này. Cũng có những nhân vật đóng hai vai hoặc có vai trò thay đổi theo diễn biến của phim.

Trong nghiên cứu *Phân tích “Cấu trúc kể chuyện” của Tzvetan Todorov*, (*Tzvetan Todorov’s “Structural Analysis of Narrative”*) [84], một nhà nghiên cứu của lĩnh vực lý thuyết *Cấu trúc kể chuyện*, tác giả Richard L.W. Clark đưa ra cách đơn giản hóa ý tưởng kể chuyện nhưng vẫn cho phép diễn dịch một cách chi tiết bộ phim với lý thuyết cân bằng - mất cân bằng trong kể chuyện của ông, tức là cách tạo nên kịch tính và cao trào của câu chuyện. Nội dung của lý thuyết này dựa vào không gian hư cấu của câu chuyện, và luôn có 5 (năm) bước. Bao gồm:

1. Trạng thái cân bằng tức là mọi thứ đều như nó vẫn tồn tại;
2. Trạng thái sự cân bằng bị phá vỡ do sự kiện, tình huống xảy ra;
3. Sự nhận biết trạng thái mất cân bằng đang xảy ra;
4. Sự cố gắng hiệu chỉnh, cứu vãn để đưa về mọi thứ quay về trạng thái cân bằng;
5. Quay về trạng thái cân bằng mới.

Như vậy, theo lý thuyết của Tzvetan Todorov, cấu trúc kể chuyện không chỉ có tuyến tính (*linear*), mà còn có thể là vòng tròn (*circular*). Cách kể chuyện có lực đẩy là những cố gắng khôi phục lại trạng thái cân bằng. Tuy nhiên trạng

thái cân bằng sau khi khôi phục lại thì không còn là trạng thái ban đầu mà là trạng thái cân bằng mới. Tzvetan Todorov cũng chỉ rõ kể chuyện bao giờ cũng kéo theo sự biến đổi. Nhân vật hay tình huống sẽ thay đổi khi quá trình diễn biến phá vỡ sự cân bằng trạng thái xảy ra. Sự phá vỡ cân bằng này xảy ra ngoài khuôn khổ thông thường của xã hội, là những gì bất thường (thí dụ vụ giết người xảy ra, ai đó mất tích và nhân vật cần khám phá ra bí mật đó). Từ *Lý thuyết kể chuyện* của Tzvetan Todorov, có thể rút ra được những điểm sau:

1. Câu chuyện được dẫn dắt bởi cố gắng của nhân vật chính để hiệu chỉnh lại trạng thái cân bằng;
2. Trạng thái cân bằng sau khi hiệu chỉnh không phải trạng thái ban đầu;
3. Diễn biến câu chuyện từ trạng thái cân bằng ban đầu đến bước khôi phục trạng thái cân bằng mới luôn kéo theo những biến đổi. Nhân vật hoặc trạng thái thay đổi biến dạng qua sự phát triển tình huống cân bằng bị phá vỡ và thể hiện ra ở cuối câu chuyện;
4. Ở bước trung gian trong dẫn chuyện, các hành động có khi vượt ngưỡng thông thường;
5. Trong quá trình tìm kiếm trạng thái cân bằng mới, nhiều khả năng phá vỡ cân bằng có thể xảy ra;
6. Cách kể chuyện không nhất thiết chỉ là tuyến tính.

Vì vậy, việc xây dựng nhân vật khi chuyển thể kịch bản đi theo mô hình của Todorov chính là phương thức kể chuyện tạo nên sự thu hút và lôi cuốn người xem, duy trì được sự tập trung vào câu chuyện và giữ chân họ từ đầu đến cuối bộ phim, điều đã được Disney sử dụng khá nhuần nhuyễn và thành thạo.

Trong cuốn *Kể chuyện trong phim hư cấu* [44], nhà nghiên cứu điện ảnh David Bordwell cho rằng, “Kể chuyện là quá trình mà ở đó cốt truyện phim (*syuzhet*) và kiểu kể (*style*) tương tác với nhau nhằm gợi ý và dẫn dắt để người xem hiểu rõ câu chuyện” [44, tr. 53]. Để cụ thể cho các cách kể chuyện trong

phim hư cấu, David Bordwell đưa ra hai cách. Cách kể chuyện phim kinh điển (*classical film*) và cách kể chuyện phim nghệ thuật (*art film*). Theo ông, trong cách kể chuyện kinh điển thường có một nhân vật chính, bị thúc đẩy bởi mong muốn, có động cơ rõ ràng và hoàn hảo. Cách kể này dựa trên các xung đột và một chuỗi tuyến tính nguyên nhân và hậu quả, có điểm nhìn của người kể *toàn tri* (như một nhân vật ẩn) và cái kết đóng rõ ràng, ấn tượng. Ngược lại cách kể chuyện phim nghệ thuật (phim tác giả) có một hay nhiều nhân vật chính, mục tiêu không rõ ràng, đối diện đa tình huống bất ngờ, dẫn theo trường đoạn và xen kẽ vào nhau, động cơ kỳ quặc hoặc mờ nhạt, điểm nhìn bị giới hạn và cái kết luôn mở. Cách phân tích này cũng tương đồng với cách phân tích trong nghiên cứu *Lựa chọn cách viết kịch bản: Phá vỡ thành công các qui định* (*Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules*) [64], của các tác giả Ken Dancyger và Jeff Rush về hai cách kể chuyện trái ngược nhau của hai đạo diễn lừng danh là Soderbergh và Spielberg. Theo phân tích của các tác giả, Soderbergh có khuynh hướng kể chuyện theo cách kể của phim tác giả, với khuynh hướng kể chuyện phi tuyến tính, thường không dẫn dắt câu chuyện (*anti - narrative*) do không tổ chức trực tuyến tính của câu chuyện. Ngược lại, đạo diễn Spielberg thường kể chuyện phim theo cách truyền thống, tuyến tính, tuần tự với một nội dung sáng sủa mạch lạc. Ông là người kể chuyện với mục đích rõ ràng, thu hút và duy trì sự chú ý liên tục của người xem. Cấu trúc và bố cục trong các bộ phim của người đạo diễn này dựa vào cách dẫn kể câu chuyện theo một đường tuyến tính có trọng tâm, nhân vật chuyển dịch liên tục, hướng tới mục tiêu của mình, chống lại mọi âm mưu của kẻ thù và vượt qua khó khăn để trở thành người hùng trong mắt người xem.

Các tác giả R. Scholes và R. Kellogg trong nghiên cứu về *Lý thuyết điểm nhìn nghệ thuật* của mình đã cho rằng, kể chuyện trong tiểu thuyết, tác giả thường sử dụng các điểm nhìn (*point of view*) khác nhau. Và điểm nhìn cũng được định

nghĩa là “Vị trí của người kể chuyện với các mối quan hệ trong câu chuyện của anh ta” [20, tr. 2]. Từ đây, các tác giả đã thể hiện những quan niệm của họ về vấn đề này, đó là:

Trong mỗi tình thế truyện kể người kể chuyện sẽ xác lập một chỗ đứng, đồng thời chi phối các sự kiện trong truyện. Thứ hai là đặc tính và phẩm chất của mỗi kiểu người kể chuyện sẽ tạo ra những quyền năng khác nhau trên từng cấp độ của chuyện kể. [20, tr. 4]

Như vậy, với bất kỳ một câu chuyện nào, người kể chuyện đồng thời đảm nhiệm hai vai trò. Vai trò giới thiệu và dẫn dắt câu chuyện (chức năng kể chuyện) và vai trò điều khiển (chức năng kiểm soát). Có nhiều loại điểm nhìn, nhưng tập trung vào ba loại chính: *Người kể chuyện ngôi thứ nhất; Người kể chuyện ngôi thứ ba; Người kể chuyện “toàn tri”*. Chuyển thể kịch bản là cách làm cho bộ phim tạo nên những trải nghiệm lôi cuốn người xem tương đương với những trải nghiệm khi họ đọc tiểu thuyết. Vì thế, nền tảng kể chuyện cơ bản của tiểu thuyết vẫn được duy trì. Tuy nhiên, trong cách kể chuyện của điện ảnh, phần nhiều là sử dụng điểm nhìn của người kể chuyện *toàn tri*. Mặt khác, có những bộ phim trong đó các điểm nhìn được chuyển đổi cho nhau theo diễn biến tuyến tính của câu chuyện phim tạo nên sự đa dạng và sức cuốn hút của chúng.

Nhìn chung, sự kết hợp xây dựng các nhân vật khi chuyển thể kịch bản điện ảnh trung thành, phù hợp với lối kể chuyện tuyến tính, có các cao trào theo dạng *hình sin*, với đa dạng điểm nhìn, chính là một trong những đặc điểm và cũng là những sáng tạo trong xây dựng nhân vật của các bộ phim truyện hoạt hình Disney. Vấn đề này sẽ được trình bày và phân tích ở chương sau.

1.2.2. Lý thuyết Nhận thức từ trải nghiệm để nhận dạng nhân vật

Một trong những vai trò quan trọng của người xem đối với một tác phẩm điện ảnh là việc nhận dạng nhân vật, thấu cảm, đồng cảm với nhân vật và hiểu

bộ phim. Nói phim hay chính là xuất phát từ những cảm xúc mà họ nhận được khi xem phim và những bài học mà họ rút ra được sau khi xem. Những lý thuyết về nhân vật hiện đại cho thấy người xem chính là thành tố tạo nên sự thành công của nhân vật và cũng là thành tố không thể thiếu trong nhận dạng nhân vật. Phát triển mạnh trong thời gian gần đây là trường phái *Bàn về lý thuyết về nhận thức nhân vật* [87]. Các nhà nghiên cứu đưa ra cách tiếp cận qua liên kết nhân vật và cốt truyện (*plot*) trong nghiên cứu lĩnh vực này. Chẳng hạn, Chatman Seymour đưa ra *Lý thuyết mở về nhân vật*. Theo đó, nhân vật là hình tượng mô phỏng người thật, nhưng đi qua trí tưởng tượng của tác giả, tạo nên tính hư cấu của nhân vật. Ông cho rằng, ngoài việc mang chức năng của cốt truyện, dù ít hay nhiều, nhân vật luôn tồn tại độc lập. Sự hình thành hình tượng nhân vật trong nhận thức người xem, bạn đọc được tổng hợp từ các thông tin và dữ liệu mà chắt lọc từ tác phẩm và qua các suy luận, tạo nên *cấu trúc tổng thể của nhân vật* trong nhận thức của họ.

James Phelan qua cuốn sách *Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Diễn biến nhân vật và cách hiểu nhân vật trong trần thuật* [52] lại phát triển quan niệm *Nhân vật không tách rời cốt truyện*, dựa vào đó, nhân vật văn học phát triển và thay đổi khi cốt truyện phát triển lên. Như đã trình bày trong phần định nghĩa về ba thành phần tạo dựng nên nhân vật (sự mô phỏng, sự sáng tạo và ý nghĩa nhân vật) của mình, Phelan nhấn mạnh rằng, khi xem xét nhân vật và các thuộc tính của nhân vật trong mối quan hệ giữa ba thành phần này, người ta có thể tạo ra nhân vật độc đáo, độc nhất vô nhị, hợp lý hay mang một ý nghĩa hay thông điệp nào đó. Hơn nữa, nên xem xét nhân vật trong trạng thái động (*dynamic*) chứ không phải tĩnh (*static*) vì ở trạng thái động, nhân vật sẽ in sâu vào tâm trí người nhận nhiều hơn.

Nhà nghiên cứu Marvin Minsky đưa ra *Lý thuyết khuôn hình (Framing theory)* [75]. Ông cho rằng mỗi khi gặp phải một tình huống mới, người tiếp

nhận (bạn đọc, người xem) có khuynh hướng tìm kiếm trong ký ức một cấu trúc hay khuôn hình nào đó khớp với tình huống đó nhất. *Lý thuyết khuôn hình* có ưu điểm là, mọi dữ liệu mới được xem xét dựa vào những gì có sẵn trong ký ức (trải nghiệm, kiến thức đã có) của người nhận. Các khuôn hình được lắp liên tục vào các rãnh qua các dữ liệu thông tin lấy từ tác phẩm. Dần dần người tiếp nhận có những khuôn hình lắp vào các rãnh trống khi nhận các thông tin tiếp theo. Quá trình đọc hay xem là quá trình diễn giải và tưởng tượng sinh động từ đầu đến cuối tác phẩm, tuân theo diễn biến cốt truyện và trí óc tưởng tượng của người tiếp nhận tạo nên hình tượng nhân vật cả về thể chất lẫn tâm lý khi các khe được lấp đầy các khuôn hình.

Cuối cùng, các nhà nghiên cứu lý thuyết nhân vật là Bell, Elizabeth; Haas, Lynda; Sells, Laura đã tập trung vào mục tiêu nghiên cứu mối quan hệ giữa nhân vật và người tiếp nhận, tức là những phản ứng của người tiếp nhận với nhân vật. Các nhà nghiên cứu đưa ra ba dạng phản ứng chính của người tiếp nhận với nhân vật đó là đó là: (1) Sự nhận dạng (*identification*) - là sự so sánh nhân vật với các khuôn mẫu có sẵn như người hùng, kẻ ác hay với bản thân (giống hay khác mình) hoặc các đặc điểm nào đó (keo kiệt - hào phóng); (2) Sự yêu thích (*sympathy*) - là sự yêu hay ghét của người tiếp nhận đối với nhân vật trong sự phát triển hành động của nhân vật trong cốt truyện và (3) Sự thấu cảm (*empathy*) - là sự đồng cảm, thấu hiểu nhân vật cũng như hành động, ứng xử của anh ta trong hoàn cảnh cụ thể. Các nghiên cứu về khuynh hướng này và các dạng phản ứng này được trải ra rất rộng trong lĩnh vực khoa học khác nhau như triết học và tâm lý học tư duy, cảm xúc và sự biểu hiện; nghiên cứu văn học, hình ảnh và phương tiện thể hiện cũng như trong sinh học, xã hội học và văn hóa học.

Các nghiên cứu đã đi sâu phân tích sự khác biệt của phương tiện thể hiện (tiểu thuyết, phim, hội họa, trò chơi, v.v...), chúng có khả năng kích thích các loại phản hồi khác nhau và những mối quan hệ khác nhau đối với nhân vật như

thể nào bởi vì mỗi loại hình phương tiện có những ưu thế riêng. Văn học kích thích trí tưởng tượng của bạn đọc, phim ảnh tạo phản ứng trực tiếp từ hình ảnh âm thanh còn trò chơi lại tạo nên sự tương tác trực tiếp hai chiều. Các nhân vật của các phương tiện thể hiện khác nhau có những tiềm năng hoàn toàn khác nhau trong cách khơi gợi nên phản hồi từ người tiếp nhận.

Một trường phái *Lý thuyết về nhân vật* khác là những nghiên cứu về xây dựng nhân vật (Quá trình hình thành nhân vật - *Characterization*). Theo đó:

Xây dựng nhân vật có thể coi là quá trình kết nối thông tin với nhân vật trong văn bản để tạo ra một nhân vật trong thế giới hư cấu với các đặc điểm xác định nào đó liên quan đến hình dáng, tư duy, ứng xử và mối quan hệ với môi trường xung quanh. [56, tr. 32]

Nói cách khác, bản chất quá trình xây dựng nhân vật là tìm kiếm thông tin đặc trưng cho cái tâm lý tự nhiên bền vững ở bên trong của nhân vật để người tiếp nhận có thể giao tiếp với họ. Những thông tin đó có được thường đến từ: (1) Sự mô tả đặc điểm của nhân vật; (2) Những suy luận của người tiếp nhận qua thông tin được đưa ra từ văn bản (trông cô ấy vui vẻ vậy chắc cô ấy gặp chuyện vui); (3) Những suy đoán dựa vào những kiến thức văn hóa xã hội của người tiếp nhận (cô ấy quàng cái khăn hăng *Hermes* thì chắc cô ấy giàu hoặc có bạn tình hoặc bố mẹ giàu có).

Xây dựng nhân vật có thể là quá trình trực tiếp hay gián tiếp. Xây dựng nhân vật trực tiếp là cách mô tả diện mạo hay tính tình nhân vật bằng ngôn từ trực tiếp: *cô ấy xanh xao, cô ấy mặc chiếc áo trắng và cái váy xếp nếp màu lam, cô ấy trông rụt rè...*). Xây dựng nhân vật gián tiếp cũng mô tả tính cách nhân vật trực tiếp qua từ ngữ hoặc thông báo về các hành động và đặc điểm theo cách ám chỉ (*nhìn thấy anh ta cô ấy vội vàng ngoảnh đi: lý do có thể là cô ấy ngượng vì tối qua anh ấy đã hôn trộm cô ấy trong buồng bếp, hay cô ấy ngại vì thấy vợ anh ta đứng ngay đằng sau cửa, v.v...*).

Các nhà nghiên cứu về *Lý thuyết xây dựng nhân vật* cũng đưa ra những lý luận về sự khác biệt giữa cách xây dựng nhân vật trực tiếp và gián tiếp. Một cách để cho người tiếp nhận thấy ngay mọi điều qua từ ngữ mô tả thẳng, một cách buộc họ phải phỏng đoán và suy luận. Một số nhà nghiên cứu lại cho rằng không nên phân loại xây dựng nhân vật trực tiếp và gián tiếp bởi trên thực tế, dù thể hiện cách nào thì nhân vật cũng sẽ dần được bạn đọc hay người xem nhận biết ra trong khung cảnh của thế giới hư cấu và giữa những nhân vật xung quanh. Thậm chí đôi khi những lời nhận xét trực tiếp của nhân vật này về nhân vật kia cũng chưa hẳn đúng, vì mỗi nhân vật khi nhận xét hay nói về ai đó lại có cách đánh giá và quan điểm riêng của họ. Vì vậy chỉ nên phân ra cấp độ trực tiếp (mạnh, yếu) của quá trình xây dựng nhân vật mà thôi.

Các công trình nghiên cứu về đọc hiểu văn học do nhà nghiên cứu Schneider xây dựng nên dựa trên cách mở rộng khái niệm của Gerrig và Allbritton, cho thấy qui trình xây dựng nhân vật mang tính động và đi theo hai hướng. Xây dựng nhân vật theo *kiểu từ trên xuống* và *kiểu từ dưới lên* [49, tr. 10]. Xây dựng nhân vật từ trên xuống là cách người tiếp nhận đã nạp sẵn một số khuôn mẫu nhân vật điển hình và trong quá trình xây dựng nhân vật áp nhân vật khớp vào đó. Xây dựng nhân vật *từ dưới lên* là khi người tiếp nhận dựa vào sự phân tích liên tục các thông tin của nhân vật dẫn đến hình thành và tổng hợp một nhân vật có đặc điểm cụ thể không giống với các khuôn mẫu sẵn có. Cách thứ hai đôi khi khiến nhân vật trở nên khó xác định hơn với người tiếp nhận. Vì vậy, quá trình xây dựng nhân vật là quá trình mà cả hai phía là văn bản, và người tiếp nhận đều tham gia tái tạo lại các khái niệm đã có, tạo nên mối liên kết chặt chẽ và bền vững giữa người xem và nhân vật.

1.2.3. Lý thuyết *Diễn xuất*

1.2.3.1. Hệ thống *diễn xuất* Stanislavski

Bàn về *Lý thuyết diễn xuất* ta không thể không nhắc tới hệ *diễn xuất* của

đạo diễn người Nga Konstantin Stanislavski. Đây là lý thuyết về các kỹ năng diễn xuất sân khấu được ông phát triển vào đầu thế kỷ hai mươi chủ yếu dành cho sân khấu và sau đó áp dụng vào hệ đào tạo diễn viên nói chung. Năm nguyên tắc chính của hệ thống do ông sáng tạo ra tới nay vẫn còn phù hợp và trở thành nền tảng cho các phương pháp đào tạo diễn viên trong các trường đại học sân khấu và điện ảnh toàn cầu. Mặc dù diễn xuất nhân vật người đóng và nhân vật hoạt hình khác nhau: một bên là nhân vật diễn viên trực tiếp thể hiện còn một bên là nhân vật thể hiện gián tiếp qua họa sĩ tạo hình và động họa nhưng những nguyên tắc cơ bản của hệ thống cũng giúp các nhà hoạt hình tham khảo để tạo nên các nhân vật hoạt hình có độ chân thực cao .

Những nguyên tắc chủ yếu của hệ thống diễn xuất Stanislavski để diễn viên thể hiện nhân vật thuyết phục được người xem mà đã được ông bày tỏ trong cuốn sách *Chuẩn bị vai diễn* [66] của mình là (1) *Sự chân thực trải nghiệm*, chỉ khi diễn viên thực sự cảm nhận được vai diễn cũng như mọi yếu tố tâm lý nội tâm nhân vật anh ta mới có diễn xuất thuyết phục khán giả. (2) *Linh hoạt trong tình huống*, hoàn cảnh quyết định hành động nhân vật vì vậy người diễn phải nắm vững mọi tình huống để sao cho tính cách nhân vật nhất quán, diễn viên phải hiểu logic nội tâm nhân vật, lý do dẫn đến hành động nhân vật và tính hợp lý, nhất quán của hành động đó. (3) *Không gian diễn và hành động là “ngay tại đây” và “ngay bây giờ”*, diễn viên, mặc dù biết rõ mình phải diễn dưới tư cách là một nhân vật cụ thể, nhưng phải cho mình cơ hội để thực hiện hành động này hoặc hành động kia. Do đó, hành động được thực hiện sẽ tự nhiên và hợp lý. Diễn viên phải luôn có cách diễn cùng một vai sao cho sống động không bị sáo mòn và buồn tẻ. (4) *Tạo óc quan sát nhạy bén*, người nghệ sĩ cần phải thâm nhập vào bản chất của những gì anh ta quan sát được, nghiên cứu kỹ lưỡng hoàn cảnh và hành động của con người trong tình huống, hiểu được những yếu tố tạo nên tâm hồn, tính cách của người thực hiện các hành

động này. (5) *Có sự tương tác hoàn hảo với bạn diễn*, cảm nhận một đối tác, tương tác với anh ta - một trong những yếu tố chính của diễn xuất, cho phép người diễn duy trì sự tham gia vào quá trình diễn xuất trên sân khấu. [66]

Những yếu tố chủ đạo trong hệ diễn xuất Stanislavski giúp người diễn viên nhập tâm nhân vật và thể hiện tốt nhất vai mình đóng. Một số nguyên lý diễn xuất nhân vật hoạt hình của Ed Hooks cũng dựa phần nào vào cách so sánh các diễn xuất người đóng với các diễn xuất nhân vật hoạt hình, nhất là nguyên lý linh hoạt trong hành động và tương tác với các nhân vật khác.

1.2.3.2. Lý thuyết diễn xuất của Ed Hooks

Nhân vật được nhận dạng thông qua rất nhiều yếu tố và sự gắn kết giữa nhân vật và khán giả phụ thuộc không chỉ vào cốt truyện, cách kể chuyện, tình tiết câu chuyện, cách nhân vật hóa mà chủ yếu còn thông qua diễn xuất của từng nhân vật để kết nối cảm xúc người xem với các nhân vật, để khán giả hiểu được tính cách, những suy nghĩ nội tâm, mong muốn và hành động, hành vi của nhân vật. Ed Hooks một chuyên gia nổi tiếng về lĩnh vực này trong công trình nghiên cứu của mình đã dựa vào các nguyên lý cơ bản của diễn xuất giải thích mọi điều trong cách tạo dựng nhân vật hoạt hình, từ chuyển động của nhân vật và cách biểu hiện những vẻ mặt khác nhau để tương tác, cho đến việc thiết kế bối cảnh [48]. Ông so sánh sự khác biệt trong diễn xuất người đóng và diễn xuất mà các họa sĩ hoạt hình cần thể hiện cho nhân vật của họ, cách dùng nghệ thuật diễn xuất để tạo nên nhân vật và câu chuyện. Theo ông, diễn viên “diễn” trên sân khấu ngay tại thời điểm thực, còn nhà làm phim hoạt hình làm việc với “ảo ảnh” (*illusion*) của thời điểm thực, tức là với hình ảnh 24 hình/giây. Diễn viên trên sân khấu có thể đã quen diễn khi không phải để tâm về các chuyển động cơ thể và thể hiện cảm xúc, trong khi đó, người làm phim hoạt hình lại phải để tâm từng cử động và vẻ ngoài của nhân vật. Diễn xuất của diễn viên thật và nhân vật hoạt hình đều dựa vào các nguyên lý trong diễn xuất cơ bản,

nhưng ứng dụng chúng theo những cách khác nhau. Diễn viên tương tác trực tiếp với người xem trong thời gian thực, trong khi đó, nhân vật hoạt hình tương tác với họ qua sự “hướng dẫn” của họa sĩ hoạt hình giống với vai trò người điều khiển con rối. Diễn viên diễn xuất trước áp lực của hàng trăm người xem, máy quay, ánh đèn, v.v..., họa sĩ hoạt hình làm việc một mình và chỉ chịu sức ép về thời hạn công việc mà thôi. Diễn viên khẳng định cảm xúc qua động tác bản thân, có khuynh hướng thể hiện nhân vật từ nội tâm ra hành động (từ trong ra ngoài). Họa sĩ hoạt hình tạo động tác để thể hiện cảm xúc nhân vật, luôn bắt đầu từ động tác nên nhân vật tạo ra có khuynh hướng đi từ ngoài vào trong. Diễn viên và họa sĩ hoạt hình có nhiều điểm giống nhau nhưng là hai loại hình nghệ thuật khác nhau.

Dựa trên phân tích về sự giống và khác nhau của diễn viên và nhân vật hoạt hình, Ed Hooks đề cập và đi sâu vào giải thích chín nguyên lý cơ bản của diễn xuất như sau:

Nguyên lý 1: *Tư duy dẫn đến các kết luận còn cảm xúc dẫn đến hành động*

Ed Hooks cho rằng cảm xúc là sự phản ứng tự nhiên tuân theo hệ giá trị của mỗi con người (sự đánh giá một tình huống nào đó). Nó có khuynh hướng tự phát và như một xung tác động khiến người ta có hành động nào đó: Tức giận thì cau mày, đáng thì nhăn mặt, thích thì cười. Mỗi người khác nhau sẽ có những phản ứng cảm xúc khác nhau với những hệ giá trị khác nhau. Thí dụ, cùng là sợ nhưng người sợ chuột, người lại sợ gián, có người sợ thì cứng đờ không phản ứng được gì, có người lại hét lên ầm ĩ, ... Có người hoảng hồn khi về nhà ban đêm nghe thấy tiếng bước chân đằng sau, có người không... Nguyên lý này rất quan trọng bởi người họa sĩ hoạt hình cần tạo ra nhân vật với cảm xúc giả định, diễn giải giá trị bản thân của từng nhân vật tới người xem. Nguyên lý này được thể hiện trong bộ phim *Người đẹp và Quái thú (Beauty and The Beast, 1991)*. Nhân vật cô gái Belle trong phim đã có cảm xúc đau xót khi nhìn

thấy cha bị giam cầm, và cảm xúc này đã đưa đến hành động sẵn sàng thay cha ở lại làm tù nhân của Quái thú. Hành động của Belle thể hiện cô là cô con gái giàu tình cảm những cũng vô cùng dũng cảm.

Nguyên lý 2: Con người có khuynh hướng đồng cảm về cảm xúc chứ không phải tư duy

Ed Hooks phân tích về việc cảm xúc mới là điều khán giả đồng cảm. Nếu ai đó buồn, bạn cũng thấy buồn, tức là bạn nhận dạng được hệ thống giá trị bản thân của người đó. Những cảm xúc thể hiện hệ thống giá trị bản thân mỗi cá nhân giúp họ sống dễ dàng hơn trong xã hội, còn chức năng đồng cảm giống như ta quét ra - đũa, có thể cảm nhận được những người quanh ta và từ đó phân tích, đưa ra kết luận để thể hiện cảm xúc phản hồi. Tác giả cũng nhấn mạnh rằng con người chỉ đồng cảm với cảm xúc chứ không phải tư duy. Người xem thấy nhân vật rơi vào tình huống thâm trầm, họ sẽ chia sẻ nỗi đau của nhân vật, họ sẽ tức giận khi kẻ ác thắng thế, họ hài lòng khi kẻ ác bị trừng phạt... Công việc tạo dựng nhân vật hoạt hình là lôi kéo sự đồng cảm của người xem với nhân vật. Nhiều bộ phim kinh điển của Disney đã tạo được sự đồng cảm lớn từ người xem. Chẳng hạn, như cảnh Quái thú hấp hối trong vòng tay Belle (phim *Người đẹp và Quái thú*). Sau màn cao trào đầy kịch tính của trận chiến giữa Quái thú và Gaston là khoảng lặng. Quái thú cận kề cái chết, còn Belle thì chợt nhận ra tình cảm thật sự của mình. Những câu nói ngắt quãng, vẻ mặt trìu mến của Quái thú dành cho Belle, hành động đưa bàn tay áp vào má Belle và cảnh bàn tay từ từ tuột xuống là những đoạn diễn xuất thật sự lấy đi nước mắt của khán giả, khiến khán giả đồng cảm sâu sắc để từ đó thỏa mãn tuyệt đối với kết thúc viên mãn của bộ phim.

Nguyên lý 3: Hiện thực sân khấu không giống với hiện thực cuộc sống thường nhật

Hiện thực cuộc sống là những gì diễn ra hàng ngày ngoài đời. Hiện thực

trong phim chính là câu chuyện được kể lại trong một thời gian và không gian nhất định và bộ phim chỉ thể hiện một phần hiện thực cuộc sống. Hơn thế, đó là các trường đoạn thể hiện mâu thuẫn và giải quyết mâu thuẫn. Họa sĩ hoạt hình khi xây dựng các nhân vật với “ảo ảnh cuộc sống” cần có sự nhấn mạnh vào cảm xúc và tình huống, tạo những hành động bất ngờ và sinh động. Để thể hiện nhân vật đang buồn thất tình, đạo diễn không thể để cô ta ngồi bứt cánh hoa cúc trong hàng chục giây, vì nó sẽ làm cho người xem chán. Họ mong muốn thấy được cô gái đó vượt qua nỗi buồn thất tình như thế nào, bằng hành động gì? Nói cách khác, sự tương tác về cảm xúc của người xem với nhân vật là rất quan trọng. Một trong những phân đoạn suýt sắc làm rõ cho nguyên lý này là đoạn thờ Thumper gặp cô bạn gái trong phim *Chú nai Bambi* (*Bambi*, 1942). Các họa sĩ đã khắc họa vừa hài hước, vừa thú vị diễn xuất của Thumper khi nhìn thấy cô bạn gái xinh đẹp, từ việc mặt nghệt dần ra, miệng rơi xuống, đến cảnh tai xoắn lại một cách vô thức và chân đập thành thịch mất kiểm soát. Ngay cả hành động ấn vào mũi để thoát khỏi trạng thái run toàn tập đó cũng vô cùng thú vị. Đây là một trong những phân đoạn đáng nhớ của Thumper nói riêng và bộ phim *Chú nai Bambi* nói chung.

Nguyên lý 4: *Nhân vật phải hành động có mục tiêu, vượt qua trở ngại để đạt được mục tiêu đó*

Đây là công thức quan trọng nhất trong diễn xuất nhân vật hoạt hình. Nhân vật phải thể hiện rõ mục tiêu của hành động mình đang làm là gì và phải vượt qua trở ngại nào, tức là luôn tạo nên các kịch tính, cao trào (mâu thuẫn). Phim *Nàng Tiên cá* là một minh chứng hay cho nguyên lý này. Được bắt đầu bằng một màn trình diễn thiếu nhân vật chính, tiếp đó là màn trốn chạy khá nghệt thờ của Ariel khỏi cá mập, sau một vài trường đoạn ngắn là đến cảnh đắm tàu và Ariel cứu thoát hoàng tử. Rồi đến phân đoạn ký hợp đồng với mẹ phù thủy Ursula, gặp gỡ Eric, chiến đấu chống mẹ ta; cả bộ phim là những chuỗi mục tiêu,

trở ngại liên tiếp nhau xen kẽ với những khoảng lặng để tạo lực đẩy cho cao trào mới, khiến người xem cảm nhận được mục tiêu và nỗ lực vượt qua khó khăn để đạt được mục tiêu của nàng tiên cá Ariel.

Nguyên lý 5: *Diễn xuất là hành động, diễn xuất cũng là phản ứng*

Bất cứ một hành động nào cũng gây ra hành động phản hồi. Thí dụ, khi bị một chàng trai sờ má, nhân vật nữ có thể giạt tay anh ta ra nếu là người lạ, hay cầm lấy bàn tay anh ta nếu là người yêu. Những hành động đó được “đạo diễn” theo vị thế của nhân vật, thang giá trị của nhân vật, cũng như tình huống cụ thể, sao cho thuyết phục người xem. Lời thoại và hành động của nhân vật sẽ thể hiện cảm xúc nhân vật và từ đó mang đến sự đồng cảm của người xem. Bài học thực tiễn của lý thuyết này có thể thấy trong phân cảnh Công chúa Aurora lần đầu gặp hoàng tử trong phim *Người đẹp ngủ trong rừng (Sleeping Beauty, 1959)*. Bị mê hoặc bởi sắc đẹp của Aurora, chàng hoàng tử vô vậ như nhảy cẫng, cầm tay nàng. Phản ứng của Aurora thể hiện rõ vị thế, thang giá trị bản thân của mình: Từ ngạc nhiên, cảnh giác, giữ ý và sau cùng mới là sự đồng thuận, rất phù hợp với hoàn cảnh và tạo tính thuyết phục cho nhân vật.

Nguyên lý 6: *Nhân vật của bạn có một hành động cho đến khi sự kiện nào đó xảy ra khiến nhân vật có hành động khác*

Tác giả Ed Hooks đưa ví dụ, bắt một con mèo trên cây, mục tiêu là đưa con mèo xuống. Nhân vật có thể có hành động thứ nhất là gọi nó xuống. Nếu nó không xuống, nhân vật sẽ tìm cách rung cây để nó sợ và leo xuống... Nhưng nó vẫn không xuống? Thì cuối cùng nhân vật sẽ phải lấy thang trèo lên bắt con mèo. Quy luật của diễn xuất là nhân vật có một hành động đi theo mục tiêu nào đó và sau đó tiếp nối hành động khác cũng có thể vì một mục tiêu đã có hay chuyển sang mục tiêu khác. Nguyên lý này được làm rõ trong trường đoạn Aladdin, Jasmine và khi Ali tìm cách giành lại cây đèn thần từ tay Jafar, trong

bộ phim *Aladdin* (*Aladdin*, 1992). Bắt đầu từ việc Jasmine đánh lạc hướng Tê tướng Jafar để Aladdin lên vào lấy lại cây đèn. Nhưng đáng tiếc hành động đó bị con vẹt phát hiện, nên khi Ali buộc phải có một hành động để ngăn vẹt báo cho Jafar, trong khi Aladdin tiếp tục tiếp cận cây đèn và Jasmine tiếp tục nói chuyện với tên tê tướng. Tuy nhiên, khi khi và vẹt vận lộn với nhau gây ra tiếng động, Jasmine đã buộc phải có hành động khác là hôn Jafar để ngăn hắn quay lại. Nhưng rồi Aladdin vẫn bị phát hiện khi Jafar nhìn thấy hình ảnh qua vương miện của Jasmine, khiến nhân vật chính phải lao thật nhanh đến cây đèn và bị Jafar đẩy lùi. Đúng như nguyên lý diễn xuất đã đề cập, từng nhân vật đã phải chuyển qua những hành động phù hợp theo diễn biến liên tiếp của sự kiện.

Nguyên lý 7: *Cảnh luôn bắt đầu từ trung tâm*

Vì bối cảnh luôn thể hiện một phần câu chuyện, thể hiện hướng chuyển dịch của nhân vật nên bất cứ cảnh nào trong phim cũng là cảnh giữa vì nó có cảnh trước đó và cảnh sau đó. Mặc dù người xem nhìn thấy nhân vật đi vào một căn phòng, lấp bóng đèn và đi ra, nhưng trước đó nhân vật từ đâu đến và đi ra đâu đôi khi được tác giả để mở cho người xem suy luận. Ta có thể nhận thấy rất rõ nguyên lý này trong những cảnh mở đầu của các bộ phim. Như cảnh Bạch Tuyết đang quét dọn trong sân, phim *Nàng Bạch tuyết và bảy chú lùn*; Cảnh các loài vật đến chúc mừng, phim *Chú nai Bambi*; Cảnh Cinderella ngủ dậy, phim *Cô bé Lọ lem* (*Cinderella*, 1950).

Nguyên lý 8: *Bối cảnh luôn có tính thỏa hiệp*

Ed Hooks nhấn mạnh về những lựa chọn hành động nhân vật trong tình huống đặt ra. Diễn xuất là thể hiện các tình huống kịch tính: mâu thuẫn nội tâm, mâu thuẫn với nhân vật khác, mâu thuẫn với hoàn cảnh. Từ đó nhân vật có nhiều lựa chọn, thỏa hiệp bởi có phương án thua và phương án thắng trong việc giải quyết mâu thuẫn.

Nguyên lý 9: *Mối quan hệ là yếu tố để các nhân vật cảm nhận về nhau*

Diễn xuất thuyết phục của các nhân vật dựa trên việc xây dựng tốt nhân vật và các nhân mối quan hệ giữa các nhân vật. Trong những phim hoạt hình cổ tích, tuyến nhân vật phân chia khá rõ: nhân vật chính diện, phản diện và những ứng xử của các nhân vật tương thích với nhau. Mối quan hệ đa chiều làm cho các nhân vật sinh động và lôi cuốn, tạo nên sự đồng cảm với người xem. Ngoài ra, Ed Hooks còn đề cập đến nhiều khía cạnh liên quan đến cách tạo diễn xuất cho nhân vật hoạt hình như về tâm lý học động tác và không gian bối cảnh, các biểu cảm về mặt nhân vật, những tình huống cao trào, diễn xuất nhân vật sao cho phù hợp với cảm nhận khán giả, cử động và ngôn ngữ cơ thể của nhân vật, nhân vật chính diện và phản diện, nhịp điệu (*tempo/ rhythm*) lời thoại nhân vật hoạt hình, phân tích nhân vật...

Nghiên cứu *Diễn xuất nhân vật: Cách tái hiện nhân vật hoạt hình tốt hơn* [53] của Jason Kennedy về diễn xuất nhân vật đã đóng góp thêm vào mảng lý luận diễn xuất này. Phim truyện hoạt hình của Disney có các nhân vật tạo được ấn tượng sâu sắc và có sức lôi cuốn người xem mạnh mẽ là nhờ vào tuân thủ các nguyên lý diễn xuất của Ed Hook, được thể hiện trong các phân tích ở trên. Những vấn đề này sẽ được đề cập lại ở chương 3.

1.2.4. Lý thuyết *Đồng hồ nhân vật* của Jens Eder

Sự phát triển mạnh mẽ của các phương tiện sáng tác và thể hiện tác phẩm nghệ thuật đã tạo nên xu hướng nghiên cứu mới về nhân vật, một đối tượng đã bị bỏ quên trong thời gian dài do tính chất “đương nhiên tồn tại” của nó. Với những cách tiếp cận mới mẻ, sâu rộng, cụ thể nhiều nghiên cứu lý thuyết về nhân vật đã và đang hỗ trợ cho sự phát triển của văn hóa nghệ thuật, giải trí, mang lại cho công chúng nhiều tác phẩm với những nhân vật ghi dấu ấn khó phai trong họ.

Công trình nghiên cứu mang tính tổng hợp về *Lý thuyết nhân vật* có tên

Hiểu về nhân vật [55] đã được Jens Eder nghiên cứu trong chín năm. Trong sự tìm kiếm khám phá các nhân vật điện ảnh, tác giả đã đưa ra “khuôn mẫu” *Đồng hồ nhân vật*, để phân tích nhân vật và tác động của nó đến người xem theo bốn đặc điểm chính sau:

Một là: *Nhân vật là sản phẩm sáng tạo*, tức là, cách nhân vật được xây dựng. Nghiên cứu tập trung vào cách các nhân vật được cấu tạo hình thức và được tạo ra như thế nào. Chẳng hạn, trong phim điện ảnh, những yếu tố cơ bản để tạo ra nhân vật là diễn viên, diễn xuất, dàn cảnh, chuyển động máy quay, thiết kế âm thanh, âm nhạc và dựng phim. Sự kết hợp các đặc tính của sản phẩm sáng tạo tương ứng với mức nhận thức cao về nhân vật hình thành từ những quyết định bởi biên kịch, đạo diễn và diễn viên. Những cách thức kể chuyện trong quảng bá thông tin có thể giúp làm sáng tỏ dải rất rộng những liên kết qua lại giữa nhân vật và người xem cùng sự phát triển sinh động nhân vật.

Tất cả những yếu tố kích thích này được xem xét như các thông tin liên quan đến nhân vật (dấu hiệu, dấu báo) gợi mở những qui luật điều khiển quá trình nhận thức về nó. Sự truyền phát thông tin qua bộ phim cho phép hình thành kịch tính nhân vật với các hiệu quả tạo dựng khuôn mẫu, lôi cuốn cảm xúc, sự tò mò, sự nghi ngờ, sự ngạc nhiên. Điều này mang tính quyết định vì người xem được cung cấp các thông tin chức năng đa dạng, thích hợp, theo một, trực tiếp và chân thực bởi các thiết bị thể hiện khác nhau của sản xuất phim, hệ thống các ký hiệu, sự giao tiếp tức thời và tập trung. [55, tr. 27]

Hai là: *Nhân vật như là “Bản thể hư cấu”*, tức là, nhân vật được mô tả với những đặc điểm gì? “Bản thể hư cấu” định hướng nghiên cứu nhân vật từ cái cốt lõi với các đặc tính, quan hệ và hành vi mà họ thể hiện ra như là thành viên sống trong thế giới tưởng tượng của họ. Sự nhận dạng được thực hiện qua suy nghĩ, cảm xúc và hành động ở nhiều khía cạnh khác nhau như: Diện mạo, tâm hồn và các mối quan hệ. Phân tích nhân vật như “bản thể hư cấu” nghĩa là phân

tích các đặc điểm trong thế giới trình diễn: Ngôn ngữ cơ thể, tư duy, hành vi, đặc điểm xã hội... Nhân vật như “bản thể hư cấu” được xem xét theo ba đặc điểm cơ bản, đó là (1) Sự hữu hình (*corporeality*), (2) Trí tuệ (*mind*), (3) Quan hệ xã hội (*sociality*). Jens Eder cho rằng “Trong ứng xử hành vi của con người, những hành động vật lý (*physical*) và tinh thần (*mental motive*) kết hợp với nhau, cả hai đều mang tính xã hội và định hướng vào những người xung quanh” [55, tr. 24]. Để nắm chắc và mô tả chính xác các đặc tính của nhân vật hư cấu, những kết quả nghiên cứu về tính cách con người thật sẽ hữu ích. Mặc dù nhận thức của người xem về nhân vật khác với nhận thức của họ về con người thật, khi xem phim những kiến thức về phương tiện thể hiện (như điện ảnh, ca nhạc, truyền hình, trò chơi ...) và các qui luật giao tiếp với nó sẽ được kích hoạt, cùng những kiến thức về cuộc đời thực đóng vai trò quan trọng để phát triển khuôn mẫu nhân vật, từng bước hình thành trong người xem nhận thức về chúng. Vì vậy mô phỏng bản thể hư cấu con người luôn nằm trong ba cách mô tả như sau: (1) Mô tả về bên ngoài và ngôn ngữ cơ thể của nhân vật: Dựa vào thân hình, khuôn mặt, ánh mắt, cử chỉ, vẻ mặt, tư thế, sự va chạm, đầu tóc, quần áo và các phụ kiện trên cơ thể; (2) Mô tả đặc điểm xã hội của nhân vật hư cấu: Những khái niệm xã hội học hay tâm lý xã hội học để thể hiện tầng lớp xã hội (gia thế, bạn bè, đồng nghiệp, sắc tộc, công việc, tôn giáo, dân tộc), những mối quan hệ tương hỗ, sự tương tác vai trò xã hội vị trí và quyền lực và địa vị của nhân vật mô phỏng; (3) Mô tả trí tuệ, cuộc sống nội tâm và tính cách, nhân vật: Một số người nghiên cứu về những điểm nổi bật dựa vào khả năng nhận thức tinh thần, sự hiểu biết, sự đánh giá, động cơ thúc đẩy và cảm xúc.

Ba là: *Nhân vật là một biểu tượng*. Khi xem xét nhân vật như một biểu tượng, ta cần trả lời câu hỏi: nhân vật thể hiện gián tiếp những ý nghĩa gì (?), hoặc nhân vật có ý nghĩa gì (?), khi kết nối với người xem. Là biểu tượng, nhân vật luôn mang một ý nghĩa hay thông điệp nào đó gửi tới người xem.

Dưới góc nhìn biểu tượng, người xem có khả năng thúc đẩy quá trình xây dựng khuôn mẫu tinh thần của nhân vật qua quá trình nắm bắt thông tin từ nhân vật, tạo ra những ý nghĩa khác nhau từ các đặc điểm bản thể hư cấu nhân vật, thí dụ như, nhân vật thuộc kiểu người và nhóm nào trong xã hội, đức hạnh và tật xấu, nỗi lo lắng, sợ hãi và dục vọng, tôn giáo và những bí mật, có nổi tiếng hay không [55, tr. 32].

Bốn là: *Nhân vật như là dấu hiệu nhận dạng*. Khi nghiên cứu nhân vật như một ký hiệu, cần xét đến nguyên nhân xuất hiện nhân vật trong quá trình làm phim để nhân vật đó có những tính chất riêng, đồng thời nghiên cứu sự tác động của nhân vật đó lên người xem ra sao trong và sau khi xem phim. Là dấu hiệu, nhân vật giúp ta hiểu vì sao nhân vật lại như vậy và hiệu quả tác động lên người xem của nhân vật ở mức độ nào? Các dấu hiệu từ nhân vật tạo nên sự nhận dạng, sự đồng cảm, thấu cảm với người nhận - người xem. Các dấu hiệu có mục tiêu và hiệu quả được khán giả phân tích trong quá trình giao tiếp: Từ ý đồ của nhà sản xuất phim đến phản hồi của người xem trong ngữ cảnh văn hóa xã hội nhất định của nhân vật...

Sự kết nối giữa nhân vật và người xem đã được Jens Eder mô tả rất cụ thể qua các bước. Trước tiên, quan sát nhân vật, đồng hành cùng nhân vật trong suốt bộ phim và ít nhiều học hỏi từ những trải nghiệm của anh ta, mừng tưng ra cuộc sống nội tâm của nhân vật và đồng cảm (*sympathy*) với nhân vật theo cách khác với cảm xúc của chính nhân vật. Sau đó, bước vào một mối quan hệ đặc biệt với nhân vật, cung cách ta trải nghiệm tình huống được đặt ra trong phim nhờ nhận thức, suy nghĩ, đánh giá, mong muốn và cảm xúc của chúng ta gắn với những trải nghiệm của nhân vật, bắt buộc ta chia sẻ cảm xúc của nhân vật và ta bước vào quá trình nhận dạng (*identification*) nhân vật. Khi có những cảm xúc tương tự cảm xúc mà nhân vật đang có và những cảm xúc được khơi gợi bởi chính những cảm xúc mà ta từng trải nghiệm là lúc ta được sự thấu cảm

(*empathy*). Sự tương tượng gần đúng và sự cách biệt liên quan tới nhân vật trong môi liên kết về mặt phối cảnh này được tạo lập bởi vô số yếu tố khác. Đó là thấy mình gần gũi với nhân vật về mặt không gian (cận cảnh) hay có trải nghiệm đồng thời với nhân vật, tức là gần với nhân vật về mặt thời gian (chuyển động chậm); Đồng hành với nhân vật trong những trải nghiệm và nhận thức được những cơ hội cho cùng một tình huống và hành động; Hiểu tâm lý cũng như đặc điểm xã hội của các nhân vật là tốt hay xấu; So sánh mình với nhân vật và bộc lộ những cảm xúc rằng, họ giống cũng như gợi nhớ về mình hay hoàn toàn khác với mình, v.v...

Như vậy khi muốn phân tích cách xây dựng nhân vật của một tác phẩm nghệ thuật điện ảnh, có thể dựa vào bốn đặc điểm chính của “Đồng hồ nhân vật” đã nêu ở trên để phân tích và lý giải sự thành công cũng như thất bại của các nhân vật đối với người xem. Lý thuyết *Đồng hồ nhân vật* của Jens Eder tổng kết được những điểm chính của các lý thuyết *Phân tích nhân vật* của nhà nghiên cứu: Tính mô phỏng (các nhân vật được nhận dạng như “*hình ảnh của những con người nào đó*”); Tính sáng tạo (các nhân vật được sáng tạo ra bởi tư duy tác giả cũng như bằng các phương tiện mà tác giả sử dụng); Tính nội dung (cách mà các nhân vật tạo nên *những đặc điểm nổi bật và tạo thông điệp ý nghĩa nào đó*); Tính giao tiếp (qua các dấu báo hiệu hình thức lời nói, ngữ cảnh trong quá trình nhân vật hóa, tạo hình, diễn xuất, v.v... tạo nên sự nhận dạng, sự yêu thích, sự đồng cảm, thấu cảm, là sự phản hồi của người xem với nhân vật, kết nối họ với nhân vật, tạo nên thành công hay thất bại về nhân vật).

TIỂU KẾT

Đặc điểm phim truyện hoạt hình Disney, chủ yếu là phim chuyển thể từ truyện cổ tích, có các nhân vật có sức lôi cuốn mạnh mẽ với người xem, có cách kể tuyến tính với dạng xung đột sóng *hình sin*, với diễn xuất nhân vật tự nhiên và hài hước, gây dấu ấn mạnh mẽ. Phim truyện hoạt hình Disney luôn phản ánh

được thời đại trong từng giai đoạn và có các nhân vật thay đổi theo thời đại, có tính đa dạng văn hóa và xã hội. Để có thể tiếp cận mục tiêu đề tài là nghiên cứu nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Disney cũng như lý giải sức hấp dẫn của chúng, nghiên cứu sinh đã dựa vào một số lý thuyết cơ bản hiện đại như *Lý thuyết về nhân vật*, *Lý thuyết chuyển thể kịch bản*, *Lý thuyết nhận thức từ trải nghiệm*, *Lý thuyết diễn xuất* để làm cơ sở lý luận cho những luận điểm, luận cứ trong nghiên cứu của mình. Bên cạnh đó, nghiên cứu sinh cũng dựa theo bốn đặc điểm cơ bản của lý thuyết *Đòng hồ nhân vật* của Jens Eder đã đưa ra trong *Lý thuyết phân tích nhân vật điện ảnh* để làm rõ những đặc điểm dưới đây trong nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Disney:

1/ *Nhân vật Disney được xây dựng và phát triển hoàn thiện qua kịch bản và cách kể chuyện* với những đặc điểm sau: (1) Cách xây dựng nhân vật trong kịch bản chuyển thể vừa tương đối trung thành với nguyên tác, vừa có những sáng tạo ấn tượng; (2) Giữ nguyên cách kể chuyện tuyến tính, tạo kịch tính với các xung đột đi theo dạng sóng *hình sin*; (3) Đa dạng điểm nhìn tạo khả năng nhân vật hóa phong phú và nhận dạng dễ dàng; (4) Chức năng, vai trò của nhân vật biến đổi linh hoạt, tạo nên sự hấp dẫn của nhân vật và câu chuyện.

2/ *Nhân vật Disney mô phỏng linh hoạt và khắc họa rõ nét bản thể hư cấu con người*: Để nắm chắc và mô tả chính xác các đặc tính của nhân vật hư cấu, những kết quả nghiên cứu về tính cách con người thật sẽ có ích. Khi xem phim, nhận thức về nhân vật của người xem khác với nhận thức của họ về con người thật. Nhưng sự kích hoạt những kiến thức về điện ảnh và các qui luật giao tiếp giữa người xem và màn ảnh giúp cho người xem hiểu được câu chuyện phim và các nhân vật trong phim. Và những kiến thức về cuộc đời thực đóng vai trò quan trọng trong sự phát triển của khuôn mẫu nhân vật hình thành trong người xem.

Cách xây dựng các nhân vật hư cấu trong phim truyện hoạt hình Disney có

những đặc điểm nổi bật như (1) Nhân vật xây dựng phù hợp với lối kể chuyệntuyên tính; (2) Nhân vật có sự thay đổi, có chức năng và vai trò biến đổi tạo nên sự sinh động và gây dấu ấn mạnh; (3) Quá trình nhân vật hóa đa dạng và phong phú, sử dụng linh hoạt cách tiếp cận nhân vật hóa trực tiếp và gián tiếp; (4) Mô phỏng nhân vật phù hợp với thời đại và xã hội, phù hợp bản sắc dân tộc và không gian văn hóa; (5) Sử dụng âm nhạc khai phá nội tâm nhân vật tài tình và cuốn hút.

3/ Tính biểu tượng cao và các dấu hiệu nhận dạng dễ dàng, phong phú: Nhân vật Disney mang tính biểu tượng đơn giản và rõ ràng tạo dấu ấn sâu sắc với những thông điệp gửi gắm đơn giản mà sâu sắc. Các bài học đạo đức về cái thiện, cái ác, về khổ đau hay hạnh phúc, về thất bại hay thành công, về tình yêu và trách nhiệm đều được thể hiện một cách nhẹ nhàng và tinh tế. Bên cạnh đó nhân vật Disney mang các dấu hiệu nổi bật tạo ra sự nhận dạng dễ dàng, có sự đồng cảm và thấu cảm cao giữa nhân vật với người xem tạo nên mối liên kết chặt chẽ với khán giả thông qua các diễn xuất đa dạng, sinh động và hài hước.

Dù các bộ phim và các nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney đã tạo nên ấn tượng sâu sắc với người xem, luôn tồn tại những phản biện về cách xây dựng nhân vật phim Disney: Từ sự thay đổi trong chuyển thể nhân vật cho đến sự đơn giản hóa các thông điệp gửi gắm và làm ý nghĩa nguyên tác thay đổi, v.v... Phân tích những nhược điểm này giúp làm rõ nét hơn những ưu điểm trong nghệ thuật xây dựng nhân vật của Disney.

Chương 2 và chương 3 sẽ đi sâu vào phân tích và chứng minh cách xây dựng, những đặc điểm, sáng tạo và thành công trong nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Disney, nguyên nhân để những nhân vật này lôi cuốn rất nhiều người xem là trẻ em và người lớn trên toàn cầu.

Chương 2: NHÂN VẬT PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY, TỪ TRUYỆN CỔ TÍCH VÀ VĂN HỌC ĐẾN MÀN ẢNH

2.1. Xây dựng nhân vật hoạt hình Walt Disney qua kịch bản chuyển thể và cách kể chuyện

Trong một nghiên cứu có tên là *Phá vỡ bùa mê của Disney: Các truyện cổ tích kinh điển* [51], tác giả Jack Zipes đã đưa ra những phân tích khá đầy đủ và rõ ràng về sức lôi cuốn của những bộ phim truyện hoạt hình Walt Disney được làm trên các kịch bản chuyển thể, mà chủ yếu là từ các câu chuyện cổ tích. Theo phân tích của tác giả, ở thời kỳ đầu, các câu chuyện cổ tích này được hình thành dưới dạng truyền miệng, rồi chúng được chuyển thành văn bản bởi các nhà văn viết chuyện cổ tích như Charles Perault (Pháp), Anh em Grimm (Đức), Hans Christian Andersen (Đan mạch), Carlo Collodi (Italia), v.v...

Vào cuối thế kỷ XIX, điện ảnh xuất hiện. Thời gian đầu, nó như một loại hình giải trí mới, một trò chơi. Trải qua thời gian, khi một số nguyên lý sáng tác được phát hiện, đặc biệt là *Hiệu ứng Kuleschow*^(*) và được ứng dụng trong sáng tạo, sản xuất thì điện ảnh dần trở thành một loại hình nghệ thuật thực sự, từng bước lôi cuốn người xem ở các lứa tuổi cũng như các tầng lớp công chúng khác nhau.

Walt Disney là người đã đưa bộ phim truyện hoạt hình *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, được chuyển thể từ câu chuyện *Bạch Tuyết (Schneewittchen)*, trong tập truyện cổ Grimm đến với người xem và tạo nên thành công bất ngờ. Từ đó trở đi, với hàng loạt các bộ phim truyện hoạt hình, mà phần lớn có kịch

(*) Vladimirovich Kuleschow, đạo diễn, nhà nghiên cứu điện ảnh Nga Xô Viết. Sau khi thử nghiệm với nhiều người xem việc kết nối có chủ đích các hình ảnh đơn với nhau, thì nhận thấy có “hiệu ứng cảm xúc và ý nghĩa” của các hình ảnh đó. Hiệu ứng “cảm xúc và ý nghĩa” này được gọi là *Hiệu ứng Kuleschow*.

bản được chuyển thể từ chuyện cổ tích, Walt Disney đã làm cho người xem đủ các lứa tuổi, thành phần và ở các quốc gia trên thế giới háo hức chào đón.

Mỗi khi người lớn và trẻ em ngày nay nhớ về chuyện cổ tích, dù là Bạch Tuyết, Hằng Nga hay Lọ lem, họ đều nhớ đến Walt Disney... Disney đã thành công trong việc tạo ra “sợi dây văn hóa” quảng quanh những câu chuyện cổ tích và sợi dây này thắt mỗi lúc mỗi chặt hơn qua những bộ phim gần đây như: *Người đẹp và Quái thú* và *Aladdin*. “Bùa mê” của ông vẫn giữ nguyên sức mạnh, ngay cả khi ông đã qua đời. [51, tr. 332]

Trong nghiên cứu này của mình, Zipes cho rằng, Walt Disney đã điều khiển và giữ người xem bằng những hình ảnh tuyệt đẹp, màu sắc rực rỡ, âm thanh sống động với các nhân vật bước ra từ chuyện cổ tích mà không kèm theo thông điệp nào. Phim của Walt Disney đơn giản, tái tạo nguyên mẫu nhân vật với tuyến kể chuyện định trước, không cho người xem cơ hội phản hồi, hay phê phán. Theo Zipes, vì các thủ pháp trên mà người xem như bị dính “bùa mê” của Disney. Hết bộ phim truyện hoạt hình này, họ lại bị định hướng đến bộ phim truyện khác của hãng. Dù là ai, dù khen hay chê thì họ cũng có thể nhận ra những cái hay, cái thú vị từ những bộ phim truyện hoạt hình này và hầu như bị chúng cuốn hút, khó có thể cưỡng lại được. Thực tế cho thấy, phim truyện hoạt hình của Walt Disney chinh phục người xem khắp thế giới và trở thành hãng hoạt hình nổi tiếng, với các tác phẩm phim truyện hoạt hình còn hay hơn cả các bản chuyện cổ tích gốc.

Như đã biết, bộ phim truyện hoạt hình đầu tiên mang tính đột phá của Walt Disney là *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* đã làm cho cả “thế giới điện ảnh” sửng sốt vì phong cách mới mẻ của nó. Sau một năm, Walt Disney sản xuất bộ phim *Chú người gỗ Pinocchio* (*Pinocchio*, 1940) có kịch bản được chuyển thể

từ tiểu thuyết *Cuộc phiêu lưu của Pinocchio (Le Avventure di Pinocchio)* của nhà văn Italy Carlo Collodi.

Năm 1942, câu truyện *Bambi, cuộc sống trong những cánh rừng (Bambi, a life in the woods)* của nhà văn Felix Salten đã lôi cuốn Walt Disney, khiến ông “phải” đưa nó lên màn ảnh với cái tên *Chú nai Bambi*. Bộ phim đã chinh phục nhiều thế hệ người xem trẻ em trên toàn thế giới cho đến ngày nay.

Năm 1950, Walt Disney chọn câu chuyện cổ tích *Cô bé lọ lem*, (còn có tên là *Chiếc hài cườm pha lê*) của nhà viết truyện cổ tích Pháp Charles Perrault để chuyển thể thành bộ phim *Cô bé Lọ Lem*. Năm năm sau (1955), vở kịch nổi tiếng *Peter Pan hay Cậu bé không chịu lớn (Peter Pan or The Boy Who Wouldn't Grow up)* của tác giả J. M. Barie (Scotland) được Disney cho ra mắt người xem bằng định dạng phim truyện hoạt hình, với cái tên *Peter Pan, cậu bé không chịu lớn (Peter Pan, 1955)*. Bốn năm sau, 1959, Disney sản xuất bộ phim *Người đẹp ngủ trong rừng*, chuyển thể từ chuyện cổ tích *Người đẹp ngủ trong rừng (La Belle au Bois Dormant)* của Charles Perrault.

Tiếp tục truyền thống của nhà làm phim hoạt hình vĩ đại này, hãng Disney trong thập niên 1989 - 1999 liên tục làm các bộ phim chuyển thể từ các chuyện cổ tích và các tác phẩm văn học nổi tiếng. Đây là thời kỳ Phục hưng của hãng. Năm 1990, bộ phim *Nàng tiên cá*, chuyển thể từ truyện cổ tích *Nàng tiên cá (Den Lille Havfrue)* của nhà viết chuyện cổ tích người Đan Mạch Hans Christian Andersen, đã chinh phục người xem toàn cầu bởi những hình ảnh tuyệt đẹp, những bài hát vui tươi và sôi động, những điệu nhảy hào hứng trong phim. Nối tiếp thành công của *Nàng tiên cá*, năm 1991, bộ phim truyện hoạt hình *Người đẹp và Quái thú* được chuyển thể từ chuyện cổ tích cùng tên *La Belle et la Bête* của nữ văn sĩ người Pháp Jeanne - Marie Leprince de Beaumont cũng làm mưa, làm gió trên thị trường điện ảnh toàn cầu. Vào năm 1992, bộ

phim *Aladdin*, xây dựng dựa trên chuyện cổ tích *Một nghìn một đêm lẻ* (*Arabian Nights*) được trình chiếu. Sau đó ba năm, bộ phim *Pocahontas* (*Pocahontas*, 1995) dựa theo câu chuyện lịch sử, đã mang lại cho người xem một góc nhìn mới lạ về việc xây dựng cốt truyện và sáng tạo nhân vật của hãng phim Disney. Từ năm 1996 – 1998, hãng phim Disney đã làm ba bộ phim chuyển thể từ các tác phẩm văn học nổi tiếng. Thứ nhất là phim *Thằng gù ở nhà thờ Đức bà*, được chuyển thể từ tác phẩm cùng tên của nhà văn Pháp Victor Hugo. Tiếp theo là phim *Dũng sĩ Hercules* (*Hercules*, 1997), được chuyển thể từ truyện thần thoại Hy Lạp. Và cuối cùng là phim *Hoa Mộc Lan* (*Mulan*, 1998), được chuyển thể từ truyền thuyết Trung Hoa. Bước sang thế kỷ XXI, các tác phẩm phim hoạt hình chuyển thể từ các câu chuyện cổ tích vẫn tiếp tục xuất hiện với phim *Công chúa và con ếch* (*The Princess and The Frog*, 2009), dựa trên truyện *Hoàng tử ếch* của anh em Grimm và truyện *Công chúa ếch* (*The Frog Princess*) của nhà văn E.D. Baker với nhân vật công chúa da màu đầu tiên. Năm 2010, bộ phim *Công chúa tóc mây* (*Tangled*, 2010) được chuyển thể từ câu chuyện *Rapunzel* của anh em Grimm lại tiếp tục ra mắt người xem.

Một trong những yếu tố tạo nên thành công của phim truyện hoạt hình Disney là cách xây dựng nhân vật thông qua kể chuyện trên kịch bản chuyển thể. Nhân vật trong phim truyện hoạt hình chuyển thể của Disney có những đặc điểm nổi bật như sau. (1) Trung thành với bản gốc ở mức độ tương đối đồng thời có những sáng tạo ấn tượng; (2) Nhân vật được duy trì gắn kết trong cách kể chuyện tuyến tính; (3) Phim được kể tạo nên sự sinh động của nhân vật và câu chuyện; (4) Xung đột được tạo theo dạng xoay trái đường tuyến tính của cốt truyện, đến cao trào, tạo kịch tính bộ phim; (5) Phong cách kể chuyện đa dạng với nhiều thủ pháp nghệ thuật và công nghệ lôi cuốn người xem.

Hãy xem xét kỹ các đặc điểm của các nhân vật trong phim truyện hoạt hình của Walt Disney vừa nói ở trên.

2.1.1. Kịch bản chuyển thể căn bản trung thành với nguyên tác

Dựa vào *Lý thuyết chuyển thể*, đã được trình bày ở trên về mức độ trung thành với văn bản gốc, cũng như các cách chuyển thể, có thể thấy, các bộ phim hoạt hình cổ tích của Disney được sáng tạo và sản xuất giống với cách *Chuyển thể trung thực (Faithfull)*, như nhà phê bình Louis D. Giannetti [69, tr. 1] đã chỉ ra. Tức là chuyển thể gần với nguyên tác và hầu như giữ nguyên hệ thống nhân vật, cũng như duy trì cách kể chuyện đã có, cùng với đó là phần lớn các sự kiện của văn bản gốc. Cách chuyển thể này vừa thể hiện mức độ trung thành một cách tương đối với câu chuyện ban đầu, vừa tạo điều kiện cho các nghệ sĩ thể hiện ý đồ nghệ thuật và sáng tạo của mình đối với các nhân vật trong phim. Nó đòi hỏi nguyên tác phải có chuyện với nội dung xác định cụ thể và nhân vật phải gắn bó, có vai trò trong câu chuyện đó. Có nghĩa là, các câu chuyện nói chung, chuyện cổ tích nói riêng muốn được chuyển thể thì phải đáp ứng đầy đủ các yếu tố mang tính “kỹ thuật” sau:

- Câu chuyện phim phát triển tuyến tính;
- Nhân vật chính có mục tiêu rõ ràng;
- Kết quả đạt được, ai cũng nhận thấy.

Trong truyện cổ tích *Bạch Tuyết* của anh em Grimm, Bạch Tuyết là công chúa, mồ côi mẹ. Khi vua cưới hoàng hậu mới (hoàng hậu dè gẻ), bà ta ghét Bạch Tuyết vì cô xinh đẹp và sai người thợ săn mang cô vào rừng để giết. Người thợ săn thương tình thả cô đi, rồi về nói dối là đã giết cô. Bạch Tuyết lang thang trong rừng, lạc đến nhà bảy chú lùn và ở lại giúp việc nhà, trong khi họ đi làm ở mỏ. Khi biết Bạch Tuyết chưa chết, hoàng hậu dè gẻ ba lần tìm đến nhà các chú lùn để hãm hại cô và lần cuối, bà ta mới đạt được mục đích bởi miếng táo độc. Tuy Bạch Tuyết đã chết, nhưng vẫn xinh đẹp như như đang ngủ, các chú lùn xót thương, đặt cô vào chiếc quan tài thủy tinh, đặt nó trên núi, trong một cái hang và chia nhau trông coi. Một hoàng tử nước láng giềng lạc

rừng đến ở nhà các chú lùn và thấy Bạch Tuyết trong chiếc quan tài liền xin, các chú lùn đồng ý tặng cho chàng. Trên đường đi, thị vệ khiêng quan tài bị vấp, miếng tảo trong cỗ hòm cô văng ra nên Bạch Tuyết sống lại. Hoàng tử và Bạch Tuyết lấy nhau và sống hạnh phúc, còn hoàng hậu di ghẻ độc ác bị trừng phạt.

Kịch bản chuyển thể của bộ phim giữ lại nhân vật chính là Bạch Tuyết và các mối quan hệ –hoàng hậu di ghẻ độc ác – người thợ săn - các chú lùn – hoàng tử cũng như diễn tiến của câu chuyện, hoàng hậu di ghẻ muốn giết Bạch Tuyết để trở thành người đẹp nhất vương quốc – Bạch Tuyết được các chú lùn giúp, thoát chết, gặp và cưới hoàng tử - hoàng hậu di ghẻ bị trừng phạt. Rõ ràng là khi chuyển thể, các tác giả kịch bản Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith đã giữ lại khung *chức năng cốt yếu* của nguyên tác và bổ sung các *chức năng xúc tác* hỗ trợ cho các chức năng cốt yếu. Họ đã thay đổi một số tình huống trong khi chuyển thể, và làm cho Bạch Tuyết cùng bảy chú lùn trở thành câu chuyện cổ tích theo phong cách của Disney. “Ông ta đã dùng chất liệu của anh em Grimm và thay đổi nó theo thẩm mỹ và tín ngưỡng của mình” [51, tr. 347]. Trước hết, các tác giả bỏ qua phần hoàng hậu, mẹ của Bạch Tuyết ngồi khâu áo, bị kim đâm vào tay, máu nhỏ trên tuyết tạo nên một màu rất đẹp và bà ta ước rằng sẽ sinh cô con gái môi đỏ như máu, da trắng như tuyết, tóc đen như gỗ mun. Họ cũng bỏ luôn cả vua cha, mà để cho Bạch Tuyết hoàn toàn mồ côi, lau dọn lâu đài giống như một người hầu. Bạch Tuyết đã gặp hoàng tử trên con ngựa trắng ngay từ đầu phim, và chàng hát bài ca về tình yêu, lòng chung thủy cho cô nghe. Có thể thấy, nhân vật hoàng tử được các tác giả đưa vào như một mục đích mà Bạch Tuyết hướng tới. Trong khi đó, hoàng tử trong chuyện cổ Grimm xuất hiện ở cuối câu chuyện và không tạo được ấn tượng gì nhiều, ngoài việc xin được mang quan tài có cô ở trong đi. Trong phim, hoàng hậu di ghẻ không chỉ ghen tị với sắc đẹp của Bạch Tuyết, mà còn với cả tình yêu hoàng tử

dành cho cô, vốn là không có trong nguyên tác văn học. Các chú lùn trong truyện cổ Grimm không có tên và đóng vai trò khiêm tốn, giống như những nhân vật hỗ trợ cho nhân vật Bạch Tuyết mà chẳng thể hiện nhiều các chức năng của nhân vật điện ảnh. Còn các chú lùn trong phim có tên cụ thể với từng tính cách riêng, trở thành một tuyến nhân vật chủ đạo, có các chức năng nổi bật và tạo nên sự lôi cuốn mạnh mẽ với người xem. Các nhân vật chú lùn tượng trưng cho sức mạnh chính nghĩa loại trừ cái ác, bảo vệ sự lương thiện và cái đẹp. Họ vừa là các yếu tố xúc tác, vừa là yếu tố hỗ trợ, khiến cho câu chuyện phim vui hơn, hài hước hơn, có cảm xúc hơn và cũng hay hơn. Nếu cái kết trong nguyên tác là hoàng hậu di ghê bị buộc phải nhảy trên đôi giày bằng sắt, nung nóng cho đến chết, thì hoàng hậu di ghê trong phim bị chết khi cố gắng lăn tảng đá xuống dưới núi với ý định giết chết các chú lùn. Còn cái kết hạnh phúc, Bạch Tuyết sống lại và gặp hoàng tử, trong văn học và phim cũng khác nhau. Trong nguyên tác, sự sống lại của Bạch Tuyết đến một cách ngẫu nhiên. Khi khiêng cỗ quan tài kính, có Bạch Tuyết nằm trong đó, các thị vệ bị vấp vào rễ cây, tác động mạnh đến cỗ, làm cho miếng nắp đậy văng ra khỏi cỗ hòng cô, khiến cô sống lại. Còn ở trong phim, tình huống này được các tác giả xử lý một cách chủ động, có chủ đích. Hoàng tử tìm kiếm cô, nụ hôn của hoàng tử như là thuốc giải độc, khiến cô tỉnh lại. Cô gặp lại người yêu, họ cưới nhau và sống hạnh phúc. Bạch Tuyết đạt được mục tiêu khi tìm thấy tình yêu mà cô mong muốn. Đó là một cái kết viên mãn.

Cách chuyển thể kịch bản so với nguyên tác truyện cổ tích *Nàng tiên cá* của nhà văn Christian Andersen được các tác giả của hãng Disney thực hiện đã được nhà nghiên cứu lý luận về văn học trẻ em Roberta Trites (Mỹ) phân tích khá rõ ràng [103]. Bộ phim cũng được làm theo theo khuynh hướng giữ nguyên cốt truyện và các nhân vật chính, nhưng loại bỏ nhân vật khác, đó là người bà – thái hậu và thay vào đó là vua cha. Các cô chị của nàng tiên cá vốn được miêu

tả tỉ mỉ trong nguyên tác, thì trong phim, hầu như họ không mấy rõ nét, ngoài những cái tên và vài lần xuất hiện thoáng qua. Trong khi đó, nhân vật mụ phù thủy được xây dựng thực sự ấn tượng cả về mặt tạo hình và tính cách, tạo nên sự đối lập “thiện – ác” trong nội dung cũng như chủ đề của bộ phim một cách rõ ràng. Mặc dù, có những thay đổi trong phim, nhưng khung cơ bản của câu chuyện, các chức năng cốt yếu tạo nên cách kể chuyện và các nút thắt theo hướng câu chuyện diễn ra vẫn được giữ nguyên. Đó là, công chúa con vua Thủy tề trong truyện cổ của Andersen cũng như công chúa Ariel trong phim của Disney đều mong muốn được biến thành người và có được hoàng tử. Cả hai cô công chúa này đều nhờ mụ phù thủy giúp đổi giọng nói, giọng hát để lấy đôi chân. Hoàng tử trong nguyên tác cưới người khác, còn trong phim Disney, bị phù thủy Ursula ám, đã không hôn Ariel trước bình minh của ngày thứ ba, và một cuộc chiến xảy ra với sự chiến thắng của cái thiện. Công chúa nguyên tác biến thành nàng tiên bay trong không trung, đi làm việc thiện để có linh hồn bất tử sau ba trăm năm. Còn nàng tiên cá Ariel được vua cha biến đuôi của cô thành chân và sống với hoàng tử một cuộc đời hạnh phúc. Cả hai đều có cái kết viên mãn của riêng mình và đạt được mục tiêu.

Phần lớn các bộ phim truyện hoạt hình chuyên thể của Disney đều có sự thay đổi một số tình tiết, thêm, bớt nhân vật, bổ sung những thành phần xúc tác tạo xung đột và cao trào. Tuy nhiên những chức năng cốt yếu của các nhân vật trong nguyên tác thường vẫn được giữ lại.

2.1.2. Nhân vật được xây dựng phù hợp với cách kể tuyến tính kinh điển

Như đã trình bày ở phần lý thuyết, có nhiều cách kể chuyện, nhưng cách kể tuyến tính là một cách kể kinh điển. Theo đó, câu chuyện được bắt đầu từ mục tiêu mà nhân vật đặt ra và tiếp nối bởi một nút thắt kịch tính, một trở ngại được tạo ra từ cốt truyện và các hành động của nhân vật phản diện. Nhân vật chính sẽ phải vượt qua bước ngoặt nào đó, mở ra trong hồi một câu chuyện. Tại hồi

hai, sự phân chia hai chiến tuyến trở nên rõ rệt. Những hành động, mà mỗi bên được nhận dạng mang đến sức nặng cho phần hai để rồi kết thúc vào nút thắt kịch tính, tạo cao trào bắt buộc nhân vật chính đưa ra lựa chọn. Cuối cùng nhân vật bước vào hồi ba gắn với kết cục (mở nút thắt) nơi những cố gắng của nhân vật chuyển sang một mức độ mới. Lúc này cái kết hay nút thắt của cả cốt truyện chính và cốt chuyện phụ đều được tháo gỡ. Kết quả là nhân vật chính hoặc là đạt được mục đích đặt ra hoặc là thất bại. [64, tr. 67]. Đây là cách kể chuyện thường thấy ở các câu chuyện cổ tích nguyên mẫu và khi chuyển thể sang kịch bản phim, cách kể tuyến tính này luôn được Disney duy trì. Nhà lý luận phê bình điện ảnh Michael Hauge nhận xét:

Bởi vì kịch bản và phim được xác định trong ranh giới khá hạn chế so với bất kỳ dạng tác phẩm hư cấu nào khác, nên bất cứ ai muốn chuyển thể một câu chuyện hiện có thành kịch bản phim thì đều phải tuân thủ các quy tắc nghiêm ngặt về nhân vật, mong muốn và xung đột [73, tr. 1].

Ông còn cho rằng,

Việc giữ nguyên cách kể chuyện kinh điển tạo nên sự mạch lạc và dễ hiểu của câu chuyện kể giúp cho việc “án định khái niệm của câu chuyện hay trình tự của chuyện phim” đối với người xem. [73, tr. 1]

Ta có thể nhận thấy, cách kể chuyện của Disney trong phim *Cô bé Lọ Lem* cũng như *Công chúa tóc mây* đều theo một trục tuyến tính và có các trọng tâm (điểm nhấn).

Ngay phần đầu phim *Cô bé Lọ Lem*, Disney đã đưa người xem đi thẳng vào nội dung chính của câu chuyện bằng cách giới thiệu hoàn cảnh của Lọ Lem cùng các nhân vật chính diện, phản diện khác. Một Lọ Lem xinh đẹp, đáng yêu, tốt bụng, nhưng bố mất, bị mẹ kế cùng hai người con của bà ta giày vò, biến thành người hầu trong chính gia đình của mình. Xung quanh cô là những người

bạn nhỏ như chú chuột Raz, Gus, các chú chim, chó Bruno... Bên nhân vật phản diện, ngoài người mẹ kế và hai người con của bà ta, còn có con mèo độc ác Lucifer. Trong phim, Lọ Lem luôn có một mơ ước về hạnh phúc, và đó cũng là mục đích vươn tới của cô, như lời bài hát bộc bạch tâm sự ngay đầu phim “Nếu bạn giữ niềm tin, thì giấc mơ mà bạn mong ước sẽ thành sự thật”.

Thế rồi mâu thuẫn bắt đầu xuất hiện khi Quốc vương tổ chức buổi vũ hội để tìm vợ cho hoàng tử. Lọ Lem cũng muốn đi, và người mẹ kế cùng hai người con đã liên tục gây khó dễ cho cô. Từ việc bắt cô làm đủ việc nhà để không có thời gian chuẩn bị váy áo, đến cao trào là xé toạc bộ váy được những người bạn nhỏ của Lọ Lem may giúp. Sau đó, cũng chính mẹ là người đã tìm cách ngăn cản không cho cô thử giày khi bắt nhốt cô trên tầng áp mái, và sau đó ngăn đường viên quan khiến chiếc giày thủy tinh bị vỡ. Nhưng cuối cùng, ước mơ của Lọ Lem cũng trở thành hiện thực khi cô đưa ra chiếc giày còn lại, trở thành vợ của hoàng tử.

Với bộ phim *Công chúa tóc mây*, các mục tiêu, nút thắt và bước ngoặt của bộ phim xoay quanh nhân vật chính là công chúa Rapunzel cùng hai nhân vật khác là tên trộm Flynn Rider (tên thật là Eugene) và mẹ Gothel (nhân vật phản diện). Mục tiêu xấu xa của Gothel là muốn độc chiếm bông hoa thần kỳ, và sau đó là mái tóc của Rapunzel, để bà ta có thể “cải lão hoàn đồng”, đã dẫn đến mong muốn (mục tiêu) của nàng công chúa bị giam cầm. Đó là ước mơ tận mắt nhìn thấy những chiếc đèn trời xuất hiện vào sinh nhật của nàng, và bắt đầu một cuộc sống tự do đúng nghĩa. Từ mục tiêu này, ta có một chuỗi các tình tiết và những xung đột như Rapunzel quyết tâm trốn khỏi toà tháp cùng Flynn, mẹ Gothel đi tìm cô, khi không đưa được cô về, mẹ đã lập mưu chia rẽ Rapunzel và Flynn, sau đó lộ bộ mặt độc ác, giam cầm Rapunzel và đâm Flynn trọng thương. Kết cục là Rapunzel chấp nhận đi theo Gothel để đổi lấy việc cứu Flynn, nhưng tên trộm lại từ bỏ cả mạng sống để giải thoát cho công chúa tóc

vàng khỏi Gothel độc ác. Cuối cùng chàng trai được cứu sống từ giọt nước mắt mang phép thuật của Rapunzel, còn nàng công chúa tìm lại được cha mẹ của mình và tất cả mọi người đều sống hạnh phúc mãi mãi.

Trong cách kể chuyện tuyến tính trên, nhân vật chính của các bộ phim được xây dựng để trở thành người dẫn dắt tình huống, luôn đi theo một “sơ đồ” với liên tiếp các nút thắt để dẫn đến cao trào và kết thúc với việc đạt được mục tiêu đề ra. Với *Cô bé Lọ Lem*, nhân vật được xây dựng đi theo “sơ đồ” mà các “nút thắt” xuất hiện bất ngờ như các sự kiện, hoàng cung tổ chức buổi vũ hội, bà mẹ kẻ xé nát váy áo của Lọ Lem, bà tiên đỡ đầu xuất hiện mang đến phép màu, cho đến việc cô bị nhốt, đôi giày bị vỡ... Và cách tháo gỡ những nút thắt của câu chuyện, đều nhờ phép màu, hoặc những người bạn của nhân vật chính ra tay giúp đỡ. Còn với *Công chúa tóc mây*, nhân vật Rapunzel lại là người chủ động chuyển dịch hướng tới các nút thắt, vượt qua muôn vàn khó khăn, từ sự ngăn cấm của Gothel, từ nỗi sợ hãi và nghi ngờ thế giới bên ngoài, những cuộc chạy trốn cùng với Flynn và cả sự quyết liệt chống đối Gothel, khi cô phát hiện ra, mình chính là nàng công chúa mất tích. Mặc dù hai nút thắt cao trào cuối cùng do Flynn và phép thuật hoá giải, nhưng Rapunzel cũng đã đi tới đích và đạt được điều mình mong ước.

Cách các nút thắt xuất hiện và được tháo gỡ đã thu hút người xem vào câu chuyện, kêu gọi ở họ sự tò mò, những phỏng đoán nhiều chiều và tạo ra tiền đề để gây sự ngạc nhiên, đi từ sự hồi hộp này đến sự hồi hộp khác. Ví dụ, trong bộ phim *Cô bé Lọ Lem* có 3 chi tiết khiến người xem thực sự lo lắng cho nhân vật chính. Thứ nhất, khi cô em con mẹ kẻ phát hiện ra có chuột trong bữa sáng và Lọ Lem bị gọi vào phòng Thứ hai, khi Lọ Lem diện bộ váy dạ hội xuống gặp mẹ kẻ để xin được đi vũ hội. Và thứ ba, khi cô lên phòng vừa hát, mẹ kẻ ngờ theo sau. Cả ba chi tiết này đều khiến người xem thót tim, hồi hộp không biết điều tồi tệ gì sắp xảy ra với nhân vật chính. Cô sẽ nhận hình phạt nào? Bà

mẹ kế sẽ làm gì để ngăn cản Lộ Lem?, là những câu hỏi xuất hiện đến trường đoạn này.

Còn với *Công chúa tóc mây*, đoạn cao trào cuối phim mang đến đủ cung bậc cảm xúc cho người xem. Từ sự hả hê vì cuối cùng, Rapunzel cũng đã phát hiện ra sự thật và phản kháng, đến cảm giác giận giữ khi Flynn bị Gothel đâm trọng thương, cũng như rất nhiều thương cảm trước trường đoạn Rapunzel chấp nhận đi theo Gothel để cứu Flynn. Tuy nhiên, giây phút Flynn cắt tóc Rapunzel là một trong những bất ngờ lớn và là cao trào của bộ phim, mang đến cùng lúc nhiều cảm xúc trái chiều từ ngạc nhiên đến xót xa thương cảm cho đôi trẻ đồng thời cũng rất thoải mái khi thấy mẹ Gothel phải trả giá. Và cuối cùng là cảm giác vui mừng khi Flynn sống lại. Việc tạo ra những “chuyến du hành” của cảm xúc như thế, chính là cách mà Disney sử dụng để luôn có thể níu giữ người xem ở mọi thế hệ, mọi lứa tuổi.

Cách kể câu chuyện kinh điển thường hay được dùng để khám phá những khả năng của nhân vật. Ngay cả khi đề cập đến sự hy sinh bản thân, thì đó cũng là kết quả của sự lựa chọn mà nhân vật tự ra quyết định.[87, tr. 69]

Sự liên kết chặt chẽ giữa các mảng nhân vật với nhau thông qua các hành động của họ, cách họ đặt ra mục tiêu và cách họ vượt qua mọi trở ngại để đi đến mục tiêu gợi trí tò mò, sự ngạc nhiên và sự đồng cảm của người xem.

2.1.3. Các nhân vật có chức năng rõ ràng, đa dạng và sinh động

Tác giả Vyrna Santosa trong công trình nghiên cứu *Ngữ pháp của phim truyện hoạt hình Disney: Cách hiểu về cấu trúc (The Grammar of Disney LongAnimations: A Structuralist Reading)* [82] đã đưa ra “công thức bí mật” tạo nên những thành công của phim truyện hoạt hình Disney. Tác giả cho rằng, có sáu dạng khuôn mẫu nhân vật (*actants*) điển hình trong phim truyện hoạt

hình của Disney. Đó là, nhân vật chính (*hero*), người bảo trợ nhân vật chính (*the donor*), người yêu của nhân vật chính (*hero's lover*), kẻ ác (*the villain*), người hỗ trợ kẻ ác (*The villain's helper*), và nhân vật chi phối (*the dominant character*) như kẻ chống phá (*the antagonist*) hay người già/ cha mẹ.

Mỗi nhân vật đều có chức năng riêng của anh ta/ cô ta, tạo nên ý nghĩa cho lời kể chuyện. Mất đi một trong những “khuôn mẫu”, là mất đi một thành phần riêng trong cấu trúc nền tảng của các qui tắc kể chuyện Disney. [82, tr. 190]

Cách phân loại này gần giống với bảy loại nhân vật mà Propp đưa ra trong công trình *Hình thái học chuyện cổ tích*.

Có thể nói, Disney đã rất linh hoạt trong cách đưa vào một nhân vật nhiều chức năng khác nhau, thay đổi các chức năng của các nhân vật, tạo sự đối lập rõ rệt giữa nhân vật chính diện và phản diện, đảo lộn mức độ chính phụ giữa các nhân vật, tăng cường vai trò của nhân vật phản diện hơn so với nguyên tác để tạo nên kịch tính và cao trào của bộ phim. Chính nhờ sự linh hoạt này mà những bộ phim truyện hoạt hình cổ tích của Walt Disney đã có sức lôi cuốn mạnh mẽ người xem. Chẳng hạn, trong bộ phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, vai trò của các chú lùn nổi bật hơn hẳn so với nguyên tác. Trong nguyên tác, các chú lùn chỉ là những nhân vật chung chung, không có tên riêng và theo lý thuyết Hình thái học của Propp, họ có vai trò như người hỗ trợ (*helper*). Nhưng ở trong phim, các tác giả của Disney đã đặt tên cho từng chú theo tính cách riêng. như họ thể hiện. Đó là: Thông thái (Doc), Cau có (Grumpy), Ngái ngủ (Sleepy), Bẽn lẽn (Bashful), Hắt xì (Sneezy) Vui vẻ (Happy) và Mơ màng (Dopey). Họ làm việc ở mỏ kim cương chăm chỉ, cần mẫn, tốt bụng, yêu quý Bạch Tuyết và bảo vệ cô khỏi dì ghẻ hoàng hậu độc ác.

Phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* vẫn chưa tạo ra sự cuốn hút

người xem cho tới khi các chú lùn xuất hiện. Đây là những nhân vật khơi gợi sự tò mò. Các chú lùn sống trong ngôi nhà tranh và qua công việc nặng nhọc, đoàn kết họ có khả năng duy trì sự công bằng trong thế giới, tạo nên sự hài hòa của cuộc sống. [51, tr. 349]

Có thể nói, các chú lùn đã tạo nên sinh khí cho bộ phim. Họ phần nào trở thành các nhân vật quan trọng trong mắt người xem vì họ đón nhận Bạch Tuyết khi cô cơ nhỡ và giúp đỡ khi cô gặp khó khăn. Họ là những nhân vật tạo ra được nhiều ấn tượng, cũng như chiếm được nhiều tình cảm tích cực của cả trẻ em và người lớn. Ngoài các chú lùn, các nhân vật thú (thỏ, hươu, chim chóc...) dù không hề nói câu nào, nhưng những hành động của chúng cũng khiến bộ phim trở nên sống động và vui vẻ. Kẻ ác là dì ghẻ hoàng hậu, phù thủy vì đố kỵ và ghen ghét tìm mọi cách để giết chết Bạch Tuyết. Nhân vật hoàng hậu này làm cả chức năng kẻ mạo danh (*false hero*) vì bà ta đóng giả một bà già cho Bạch Tuyết quả táo độc. Cuối cùng cũng phải trả giá cho những gì mà bà ta đã làm.

Chức năng các nhân vật trong bộ phim *Nàng tiên cá* cũng rất rõ rệt. Ariel là nhân vật chính. Mụ phù thủy Ursula là nhân vật phản diện. Hoàng tử là phần thưởng, là mục tiêu mà Ariel hướng tới. Người khơi mào mâu thuẫn là vua cha, vì ngăn cấm cô với thế giới trên cạn mà đẩy cô đến tay mụ phù thủy Ursula. Người luôn hỗ trợ Ariel là chú cá Flounder, chú hải âu Scuttle. Nhân vật Sebastian, chú cua - nhạc trưởng, vừa là người hỗ trợ (tìm mọi cách giúp cô chinh phục hoàng tử khi cô bị mất giọng hát), nhưng cũng là kẻ phản bội (báo cho vua cha biết kho đồ bí mật của cô trong hang).

Tuy nhiên, để tạo nên xung đột cao trào của bộ phim, tạo nên sự đối kháng giữa hai tuyến nhân vật thiện – ác trong bộ phim, nhân vật phù thủy Ursula đã được hãng Disney xây dựng một cách hoàn hảo, sinh động và ấn tượng. Nhân vật mụ phù thủy trong nguyên tác của Andersen dường như có chức năng phù

hợp với chức năng người cho tặng (*donor*) hay hỗ trợ (*helper*) hơn là nhân vật phản diện (*villain*). Mụ xuất hiện đúng một lần, chủ yếu giúp nàng Tiên cá thực hiện mong muốn có đôi chân của con người để từ đó có được tình yêu của hoàng tử và linh hồn bất diệt, đổi lại bằng giọng nói của nàng (cắt lưỡi nàng). Mụ cũng đã cảnh báo cho nàng về những nỗi đau mà nàng phải chịu đựng và cái kết bi thương biến thành bọt biển, nếu hoàng tử không yêu nàng mà cưới cô gái khác. Mụ cũng được các chị của nàng Tiên cá nhắc đến khi họ đưa cho cô con dao, được đổi bằng các mái tóc của họ với mụ phù thủy, để giết chết hoàng tử. Trong phim, hình ảnh dữ dội của mụ phù thủy Ursula xuất hiện dưới hình dạng của một con bạch tuộc to béo, tám vòi, hung dữ và xảo quyệt đã ngay lập tức tạo nên những cảm giác về nguy cơ tiềm ẩn cho Ariel và mọi thứ dưới đại dương. Mụ là hiện thân cho thế lực của cái ác, cho tham vọng đen tối. Nhân vật phù thủy Ursula trong phim là tiền đề của mọi xung đột và mâu thuẫn làm tăng sự lôi cuốn vào tình tiết và diễn biến câu chuyện. Mụ đã cử hai con cá, thám tử của mình, theo dõi Ariel vì biết cô chính là “chìa khóa” cho mọi âm mưu đoạt vị của mụ. Dù là nhân vật phản diện, Ursula có cả chức năng khơi mào diễn biến câu chuyện (*dispatcher*) và một phần chức năng hỗ trợ (*helper*). Chính mụ đã giúp Ariel có được đôi chân đổi bằng giọng hát của cô. Mụ cho cô ba ngày để hoàn thành mọi việc, hoặc là được hoàng tử hôn, hoặc trở thành nô lệ của mụ. Mục tiêu chính của mụ là ngai vàng của vua Triton. Mụ còn là kẻ mạo danh vì khi biết cô và hoàng tử đã trở nên gần gũi và mụ có thể thất bại, nên mụ đã hóa thành cô gái có giọng hát của Ariel để mê hoặc hoàng tử, ngăn cản nàng thành công. Nhân vật mụ phù thủy Ursula gần như trở thành một trong những nhân vật “chính thứ hai” của phim, tạo nên xung đột và mâu thuẫn liên tục dẫn dắt người xem đến kết quả cuối cùng. Sự có mặt một nhân vật phản diện lại ngang ngửa với nhân vật chính sẽ có tác dụng nâng nhân vật chính lên tầm cao khác, tác động lên hành động của nhân vật chính và các nhân vật khác, ảnh

hưởng mạnh đến toàn bộ câu chuyện. Chính sự hoán đổi chức năng nhân vật, sự thiết lập hai thế lực đối kháng song hành trong phim *Nàng tiên cá* của Disney này đã tạo ra sức cuốn hút mạnh mẽ và thú vị.

Nhân vật vua cha Triton cũng là nhân vật đa chức năng. Ngoài chức năng là *người điều khiển* (do sự cảm đoán của ông đối với Ariel đã dẫn đến việc cô trở thành con môi của phù thủy Ursula), ông ta còn là nhân vật *hỗ trợ* (khi hy sinh ngai vàng cho phù thủy Ursula để cứu con gái) và là *nhân vật cho tặng* (khi dùng cây đinh ba biến con gái thành người để cưới hoàng tử).

Ngoài ra, một số nhân vật còn giữ chức năng liên kết, là yếu tố tạo nên sự liên mạch của câu chuyện phim như nhân vật con cua, nhạc trưởng Sebastien trong *Nàng tiên cá*. Sebastien là người để lộ cho vua Triton biết kho đồ vật lấy từ những chiếc tàu đắm của Ariel và tạo nên xung đột dữ dội giữa vua cha và con gái. Ông là người theo cô lên mặt đất vào lâu đài, tìm mọi cách giúp cô lấy được nụ hôn của hoàng tử Eric. Và ông cũng là người chỉ huy trận chiến cuối cùng, vạch trần bộ mặt thật của mẹ phù thủy Ursula, giành lại giọng hát cho Ariel và giúp hoàng tử Eric giết chết mẹ. Cuối cùng là hình ảnh Sebastien trên cái bánh cưới của Ariel và Eric. Mỗi một trường đoạn, đều thấy Sebastien xuất hiện bên cạnh Ariel và câu chuyện sẽ không thể cuốn hút, gắn kết, dễ hiểu khi vắng nhân vật này.

Có nhiều ví dụ tương tự về các nhân vật phụ, như bà quản gia Potts và đứa con trai bị lời nguyền biến thành Âm và Chén trong phim *Người đẹp và Quái thú*; Mushu, chú rồng nhỏ bé vui nhộn được “tổ tiên” của Mulan âm thầm gửi đến bảo vệ cô trong phim *Hoa Mộc Lan*; Timon và Pumba những người bạn thân thiết luôn bên cạnh Simba trong phim *Vua sư tử*; Chú ngựa trắng Pegasus, quà tặng của thần Zeus và nhân vật Phil, người thầy của Hercules trong phim *Dũng sĩ Hercules*, v.v... Đây đều là những nhân vật dẫn dắt nhân vật chính, là

chất kết dính với nhân vật chính tạo thành mảng nhân vật sinh động và lôi cuốn làm nên sự hấp dẫn của cốt chuyện trong lối dẫn chuyện tuyến tính và sức hút đặc biệt của phim Disney với người xem.

2.1.4. Tạo xung đột dạng sóng trái theo đường dẫn tuyến tính của cốt truyện

Phân lý thuyết đã phân tích những nguyên lý cơ bản trong *Lý thuyết Kể chuyện* do nhà cấu trúc học Todorov đưa ra để hình thành kịch tính câu chuyện. Đây là một lý thuyết đơn giản nhưng hữu hiệu về cách kể chuyện, giải thích rõ về cấu trúc bộ phim và cách tạo nên xung đột [84]. Ông cho rằng, để phát triển cốt truyện phải qua năm trạng thái trong kể chuyện: Cân bằng - Mất cân bằng - Nhận biết mất cân bằng - Sửa chữa để quay lại cân bằng - Cân bằng mới.

Theo Todorov, câu chuyện được dẫn dắt bởi cố gắng của nhân vật chính nhận biết sự mất cân bằng, hiệu chỉnh lại trạng thái cân bằng khi nó bị phá vỡ, tuy nhiên trạng thái cân bằng sau khi hiệu chỉnh không phải trạng thái ban đầu. Kể chuyện lôi kéo theo sự biến dạng: Nhân vật hoặc trạng thái thay đổi trong diễn biến câu chuyện, phá vỡ trạng thái cân bằng đầu và thiết lập một trạng thái cân bằng mới. Những nhân vật trong câu chuyện phim của Disney luôn đi theo đúng cách tạo kịch tính này. Chẳng hạn, trong bộ phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, những nút thắt câu chuyện dường như đơn giản. Bạch Tuyết xinh đẹp bị dì ghẻ hoàng hậu ghen ghét nên sai người thợ săn giết cô; Người thợ săn không giết mà thả cô vào rừng; Cô lạc đến nhà bảy chú lùn và ở lại đó. Dì ghẻ hoàng hậu biết cô chưa chết nên làm quả táo độc mang đến nhà các chú lùn dụ cô ăn; Bạch Tuyết chết và các chú lùn đuổi bắt bà ta. Hoàng hậu chết và Bạch Tuyết nôn ra miếng táo độc, tỉnh lại và lấy hoàng tử. Sự ngây thơ lương thiện của Bạch Tuyết (cái thiện) được đặt đối nghịch với sự độc ác, gian xảo của hoàng hậu (cái ác) và chiến thắng thuộc về cái thiện. Trong nguyên tác, xung đột của câu chuyện được thể hiện qua việc hoàng hậu năm lần, bảy lượt muốn

giết cô (dùng thợ săn, dùng dây áo, dùng lược tẩm thuốc độc, rồi dùng táo độc) nhưng trong phim nó chỉ còn được thể hiện qua hai lần (dùng thợ săn và táo độc) vì Disney muốn dành thời gian của phim cho các màn diễn vui nhộn cuộc sống trong rừng của Bạch Tuyết và các chú lùn. Có thể việc rút gọn các chi tiết đi ghê hoàng hậu cô tình hãm hại Bạch Tuyết mà khiến cho xung đột của chuyện phim đạt tới cao trào nhanh hơn và rõ ràng hơn, gây ấn tượng mạnh hơn. Cách tạo nút thắt và xung đột trong bộ phim *Frozen* cũng có có tần xuất nhanh hơn, nhiều hơn, dồn dập hơn, đi kèm với những “khúc cua” bất ngờ của kịch bản làm cho người xem không thể rời mắt khỏi màn ảnh. Sự thu hút của bộ phim chính là ở chỗ cách thiết lập một lối kể chuyện sinh động, tạo ra các xung đột theo dạng vòng tròn, trải dài theo đường dẫn tuyến tính của cốt truyện. Các xung đột được sắp đặt dần dần từ mức độ nhẹ đến ngày một mạnh hơn. Đầu tiên là Elsa vì lỡ tay vui đùa, khiến Anna bị thương, dẫn đến việc Thạch yêu (Yêu tinh đá) phải xoá bỏ ký ức của Anna về phép thuật của Elsa, đồng thời Elsa phải sống tách biệt với bên ngoài. Nút thắt mới tiếp tục xuất hiện khi đức vua và hoàng hậu mất trong một chuyến đi biển, Elsa đăng quang nữ hoàng và trong lúc tranh cãi với Anna về mối tình với hoàng tử Hans, nàng đã để lộ phép thuật của mình và phải chạy trốn khỏi cung điện cũng như khiến mùa đông băng giá phủ kín toàn bộ vương quốc Arendelle. Để tìm Elsa và giải cứu đất nước khỏi mùa đông vĩnh cửu, Anna cùng với Kristoff và sau đó là Olaf đã trải qua chặng đường đầy khó khăn tìm đến lâu đài. Tuy nhiên bộ ba không thuyết phục được Elsa và Anna một lần nữa bị mảnh băng của người chị lỡ tay đâm trúng tim. Các nút thắt và xung đột ngày càng gia tăng với việc Elsa bị Hans bắt còn Anna nguy kịch khi phép thuật phát tác. Đỉnh điểm là khi Hans hiện nguyên hình là kẻ xấu nham hiểm muốn chiếm ngôi vua, định cầm dao giết chết Elsa nhưng Anna đã lấy thân mình đỡ cho Elsa và hoá đá. Nhưng cuối cùng, tình yêu của Elsa dành cho Anna đã cứu sống công chúa và làm tan chảy mùa

đông lạnh giá. Bộ phim kết thúc với mùa hè trên vương quốc Arendelle, Elsa đã biết cách kiểm soát được sức mạnh phép thuật của mình, cùng Anna Kristoff và Olaf sống hạnh phúc. Mỗi một xung đột của câu chuyện đều diễn biến theo vòng tròn của Todorov tức là theo đúng năm bước đã nói để tạo ra trạng thái cân bằng mới, nhưng từ vòng tròn nhỏ (một xung đột nhẹ nhàng ban đầu, chẳng hạn như, tai nạn nhỏ khiến Anna bị xoá đi ký ức còn Elsa phải sống biệt lập để học cách kiểm soát sức mạnh của mình) chuyển sang vòng tròn lớn hơn (xung đột mạnh hơn và lớn hơn khi Elsa bộc phát phép thuật trong lễ đăng quang, khiến cô phải chạy trốn khỏi cung điện và mang đến mùa đông băng giá khắp vương quốc) rồi mạnh hơn nữa (Elsa bắn băng vào tim Anna khiến em gái gặp nguy hiểm, đồng thời khiến Hans có cơ hội thực hiện ý đồ xấu xa cướp ngôi vua)... Các tình tiết liên tiếp đi từ trạng thái cân bằng, phá vỡ cân bằng và thiết lập cân bằng mới để lại bị phá vỡ, tạo nên một cái lò xo với các vòng xoắn có đường kính ngày một lớn hơn (xung đột ngày một mạnh hơn) chạy theo chiều dài tuyến tính câu chuyện, đẩy tới cao trào bùng nổ của bộ phim (khi Hans định đâm chết Elsa nhưng Anna đã lấy thân mình đỡ lấy nhát kiếm và hoá đá). Cân bằng mới toàn cục được tạo thành khi sự hy sinh của Anna và nước mắt của Elsa chính là tượng trưng cho tình yêu đích thực đã phá bỏ lời nguyền cho Anna và mang lại một kết thúc có hậu dành cho tất cả mọi người. Cách dẫn chuyện với những xung đột tăng lên liên tục và trải theo chiều tuyến tính của câu chuyện kiểu này khiến người xem bị cuốn hút từ trường đoạn mang kịch tính này sang trường đoạn có kịch tính tiếp theo khác. Và cứ thế, sự sinh động và linh hoạt của câu chuyện phim được tạo ra, lôi kéo sự chú ý của người xem từ đầu đến cuối phim.

Bộ phim *Người đẹp và Quái thú* cũng có cách tạo kịch tính tương tự, nhưng cũng có điểm khác. Trong nguyên tác không có nhân vật Gaston. Nhân vật này được đưa vào để tạo nên “thế đối đầu” với nhân vật Quái thú, khiến

tình tiết câu chuyện phim trở nên lôi cuốn hơn. Một Gaston vì si mê Belle mà thay đổi, từ anh chàng ngạo mạn, tự kiêu và vô giáo dục thành kẻ hung hãn, mưu mô và tàn ác. Sự thay đổi ấy cũng đi qua các trạng thái cân bằng, mất cân bằng và sang trạng thái cân bằng mới. Đó là, tán tỉnh nhưng bị làm nger; Cầu hôn nhưng bị từ chối; Nảy sinh âm mưu đưa cha của Belle (Maurice) vào nhà thương điên khi ông đến cầu cứu mọi người giải cứu Belle; Nhốt Belle và cha cô, và lừa dân làng đi tìm giết Quái thú, khi biết Belle có cảm tình với anh ta; Đâm lén Quái thú và rơi xuống chết. Những xung đột này cũng đi theo dạng vòng xoắn và lan dần theo tuyến câu chuyện, được đẩy đến cao trào ở gần kết. Bên cạnh sự thay đổi của nhân vật Gaston, sự thay đổi của Quái thú cũng chuyển dịch từ các trạng thái cân bằng, rồi lại mất cân bằng, và lại cân bằng mới kịch tính, nhưng để anh ta dần dần lột xác thành hoàng tử. Từ một kẻ thô lỗ, kiêu căng, nóng nảy và ích kỷ trở thành người biết yêu thương, biết tha thứ và biết hy sinh vì người khác. Bắt nhốt Maurice khi ông bị sói đuổi lạc vào lâu đài. Buộc Belle trở thành tù nhân thay thế cho cha. Giận dữ khi Belle không xuống ăn tối. Đuổi cô ra khỏi lâu đài khi cô lén vào căn phòng phía Tây. Đánh nhau với lũ sói cứu Belle và bị thương. Trả tự do cho Belle về với cha, dù biết đó là cơ hội cuối cùng để có thể phá vỡ lời nguyền. Tha không giết Gaston, bị Gaston đâm lén và chết trong tay Belle. Belle khóc, nói lời yêu và lời nguyện được giải. Quái thú hồi sinh, trở thành hoàng tử. Những chuyển dịch vòng sóng cân bằng – mất cân bằng – cân bằng mới đã thể hiện sự thay đổi tính cách của hai nhân vật Gaston và Quái thú quanh nhân vật nữ Belle với cách đan xen vào nhau nhịp nhàng, tạo sức hút của câu chuyện bằng những xung đột dữ dội và có cái kết viên mãn.

Phim truyện hoạt hình của Disney, nhất là những bộ phim thời kỳ Phục hưng (1989-1999) và Phục sinh (2010 đến nay), đều có xung đột được tạo dạng sóng, trải theo đường dẫn tuyến tính của cốt truyện, với tiết tấu nhanh, dồn dập

và mạnh mẽ, đến cao trào, tạo sức hấp dẫn khó cưỡng là đặc điểm nổi bật để các bộ phim này luôn đứng đầu bảng xếp hạng phòng vé.

2.1.5. Cách kể chuyện đa dạng có nhiều thủ pháp nghệ thuật

Nhà lý luận phê bình điện ảnh David Bordwell từng đưa ra sơ đồ kể chuyện, mà trong đó, kiểu kể có sử dụng các phương tiện trình diễn câu chuyện theo sự sắp đặt nhất định để tạo xung đột sẽ tạo ra sự hấp dẫn cho bộ phim và người xem [46]. Phong cách kể chuyện trong các bộ phim truyện hoạt hình của Disney có một số đặc điểm nổi bật như đa dạng điểm nhìn; Sử dụng âm nhạc trong lúc kể chuyện; Tạo ra những quãng đệm trước cao trào (*climax*), tạo cái kết vui vẻ và hoàn hảo (*happy ending*), đáp ứng mong muốn người xem.

2.1.5.1. Thay đổi linh hoạt các điểm nhìn trong kể chuyện

Các tác giả David Bordwell và Kristin Thompson trong cuốn *Nghệ thuật điện ảnh: Đề dẫn (Film Art: An Introduction)* [45], có bàn đến khái niệm “Không gian ba chiều trong kể chuyện điện ảnh”. Trong khái niệm này, các tác giả đã đề cập đến những tranh luận về “điểm nhìn” của người kể. Theo họ, nếu như trong tiểu thuyết, có những điểm nhìn của người kể chuyện ở ngôi thứ nhất, ngôi thứ ba, người *kể toàn tri* hay *người kể ẩn danh...*, thì trong điện ảnh, không nhất thiết phải ép tất cả các ngôi kể chuyện này vào một bộ phim. Theo họ, cách kể chuyện phim thường được trình bày và thể hiện bằng nhiều thủ pháp nghệ thuật và kỹ thuật khác nhau, bằng các thiết bị và các yếu tố như máy quay (máy quay, ống kính, thiết bị chiếu sáng...), âm thanh (máy thu, bàn trộn, âm nhạc, lời thoại, tiếng động), cách dựng phim (*montage*), v.v... Theo đó,

Kể chuyện điện ảnh là quá trình khuyến khích người xem xây dựng câu chuyện mà họ thấy trên màn ảnh, bao gồm cả giọng điệu và hành vi của những người kể chuyện riêng, nhưng không có một người kể chuyện chung, mà về mặt *logic*, đây là cách cần thiết cho kể chuyện

trong một bộ phim. [45, tr. 40]

Bằng nhiều cách khác nhau, các nhà làm phim đã tạo ra các chỉ báo, các mã tác động vào nhận thức, sự hiểu và “óc chiếm hữu” của người xem, để người xem kết nối với những trải nghiệm đã có trong tư duy, tạo nên cảm xúc và suy luận, hình thành nên nhận dạng nhân vật, đồng cảm cũng như thấu cảm với nhân vật.

Disney đã thể hiện một phong cách kể chuyện sinh động trong các bộ phim truyện hoạt hình của hãng nhờ vào sự thay đổi linh hoạt các điểm nhìn. Để mở đầu câu chuyện phim các nhà làm phim đã sử dụng đa dạng những điểm nhìn, từ người kể chuyện ngôi thứ ba, hay giọng nói từ bên ngoài câu chuyện theo kiểu “ngày xưa ngày xưa” như trong các bộ phim như *Người đẹp ngủ trong rừng*, *Lọ lem*, *Người đẹp và Quái thú...* Dùng ngôi thứ nhất, lời một con báo (nhân vật của phim) kể lại câu chuyện về cậu bé và cánh rừng trong mở đầu phim *Cậu bé rừng xanh*, hay nhân vật Flynn Rider trong phim *Công chúa tóc mây*. Dùng hình ảnh với dòng chữ trong trang sách cổ mở đầu câu chuyện phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, *Cô bé Lọ Lem* hay lời một bài hát kể về ý nghĩa và nội dung câu chuyện phim như bài *Vòng đời (The Circle of Life)* trong phim *Vua sư tử*, hay *Những đêm Ả rập (Arabian nights)* của bộ phim *Aladdin*.

Ngay trong một bộ phim, các điểm nhìn cũng được thay đổi linh hoạt. Trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, nếu như đoạn mở đầu là hình ảnh cuốn truyện cổ tích và trang sách kể lại cho ta biết Bạch Tuyết là ai thì đến giữa phim, đạo diễn lại để chính Bạch Tuyết là người giới thiệu tính cách của các chú lùn qua việc đoán tên từng người trong họ (dẫn từ nhân vật chính). Bài hát *Một ngày nào đó hoàng tử của ta sẽ đến (Some Day My Prince Will Come)*, lại là điểm nhìn từ ngôi thứ nhất, kể về mơ ước trong lòng cô, về hạnh phúc và tình yêu.

Máy quay cũng thể hiện điểm nhìn của *người kể chuyện toàn tri* khi cho người xem thấy khung cảnh cánh rừng và căn nhà của các chú lùn. Những hình ảnh đồ vật trong ngôi nhà cho người xem có những đánh giá rõ ràng về cuộc sống của các chú lùn.

Một điểm khác lạ và rất đặc biệt nữa trong các bộ phim truyện hoạt hình của Disney là cách sử dụng các bài hát vào lối kể chuyện, thúc đẩy câu chuyện phát triển.

Trong *Người đẹp và Quái thú*, bài hát *Belle* trong phim đứng ngôi thứ nhất giới thiệu cho ta về thị trấn và tính cách nhân vật nữ chính: ham đọc sách, thích du lịch, có ước mơ khám phá thế giới bên ngoài. Tương tự là bài hát của Gaston, đứng ngôi thứ nhất giới thiệu tính cách ngạo mạn, hợm hĩnh, lỗ bịch của anh ta. Bài hát *Hãy làm khách của tôi (Be My Guest)* là cách những người phục vụ trong lâu đài kể về cuộc sống nhàm chán khi bị lời nguyền khổng chế cũng như ước muốn gỡ bỏ lời nguyền, trở lại làm người của họ. Bài hát trong phim *Người đẹp và Quái thú* được bà Potts - nhân vật trong phim có hình dạng cái ấm pha trà hát cho cậu con trai là cái chén nghe, cũng là cách dẫn dắt để khán giả biết về tâm trạng của Belle và Quái thú. Họ đã nhận ra tình cảm của nhau khi cùng nhảy một điệu *valse* trong phòng khách lộng lẫy. Sự thay đổi linh hoạt những điểm nhìn, sự ẩn hiện mơ hồ của người kể chuyện trong phim hoạt hình Disney đã lôi kéo được người xem tham gia vào câu chuyện, cùng khám phá ra những bí ẩn phía sau, cùng trải nghiệm, nhiều dạng cảm xúc, gây tò mò và thích thú.

Các bài hát trong phim *Nữ hoàng băng giá* hay *Nàng công chúa và con ếch* cũng làm chức năng tương tự. Ta có những lời tự sự, tự giới thiệu bằng âm nhạc và lời ca qua điểm nhìn ngôi thứ nhất như bài *Hãy bước đi (Let it go)* của Elsa (*Nữ hoàng băng giá*) hay *Gần đạt được rồi (Almost there)* của Tiana (*Nàng công chúa và con ếch*). Trong khi đó, bài hát *Hãy đào sâu thêm chút nữa (Dig A Little Deeper)* của nhân vật má Odie trong phim *Nàng công chúa và con ếch*

lại đứng từ điểm nhìn người ngoài vừa để mô tả nội tâm rối rắm cũng như mong ước sâu kín của Tiana và hoàng tử Naveen, nhưng đồng thời phơi bày tình cảm đang nảy nở của cặp đôi cũng như đưa ra những lời khuyên cho hai nhân vật chính. Phong cách dẫn chuyện với những điểm nhìn được thay đổi linh hoạt bằng bài hát là một trong những yếu tố mang lại thành công cho nhiều bộ phim của Disney, và thủ pháp nghệ thuật này cho đến nay vẫn luôn được hãng phim sử dụng như một điểm nhấn đặc sắc, riêng có trong những bộ phim mới của mình.

2.1.5.2. Tạo ra các quãng đệm trước cao trào

Theo lý thuyết tạo kịch tính của Todorov, trước mỗi xung đột bao giờ cũng là trạng thái cân bằng và sau xung đột một trạng thái cân bằng mới được hình thành cho đến khi mâu thuẫn tích tụ và cần có sự tháo gỡ để chuyển sang trạng thái cân bằng mới khác. Để kịch tính câu chuyện mạnh hơn, trước mỗi xung đột thường cần các quãng đệm hay những điểm dừng. Trong các phim hoạt hình Disney, âm nhạc và các trường đoạn hài hước vui nhộn là những thủ pháp được sử dụng để tạo ra các quãng đệm trước khi các cao trào xuất hiện.

Trong phim *Người đẹp ngủ trong rừng* (*Sleeping Beauty*, 1959), phân đoạn ba bà tiên tổ chức tiệc sinh nhật cho Aurora chính là bước đệm hài hước, nhẹ nhàng, trước trường đoạn cao trào kịch tính khi mục phù thủy ác độc Maleficent tìm được công chúa và dụ cô chạm vào mũi kim trên khung cửi. Và sau khi Aurora rơi vào giấc ngủ, một quãng đệm êm đềm được tiếp nối với cảnh các bà tiên dùng phép thuật khiến toàn bộ vương quốc ngủ say.

Với bộ phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, sau cảnh Bạch Tuyết chạy vào rừng buổi đêm với những cảnh cây mọc vào áo và những đôi mắt cú vọ lóe lên trong rừng là quãng đệm với cảnh những con thú và chim chóc hiền lành bao quanh, giúp cô tìm đến nhà các chú lùn xin ở nhờ. Những cảnh Bạch Tuyết

dọn dẹp nhà cửa giúp các chú lùn, cảnh các chú lùn tắm rửa và ăn uống, cảnh họ nhảy nhót hát hò vui vẻ và hạnh phúc cùng Bạch Tuyết đều là những quãng đệm tạo sự tương phản với cái chết của cô vì ăn táo độc, làm cho tội ác của mẹ hoàng hậu càng thêm nặng, làm tăng lên sự giận dữ của người xem.

Còn trong phim *Công chúa tóc mây*, giai điệu tuyệt vời của bài hát *Tôi đã thấy ánh sáng* (*I see the light*), kèm hình ảnh lãng mạn, mãn nhãn của lễ hội thả đèn lồng trước khi mẹ Gothel bày kế chia rẽ Rapunzel và Flynn Rider; hay bài hát *Tôi có một ước mơ* (*I've got a dream*) công chúa hát cùng những tay “anh chị” bặm trợn trong quán rượu nhỏ ven đường ngay trước trường đoạn Rapunzel và Rider chạy trốn khỏi quân lính và hai tên cướp, đều là đóng vai trò là những quãng đệm trong phim. Những quãng đệm này vừa làm dịu sự căng thẳng của người xem sau những cao trào đã qua trước đó, giúp họ hiểu rõ hơn về nhân vật, tâm trạng và hoàn cảnh nhân vật, nhưng cũng đồng thời gây sự tò mò và sự chờ đợi chuyện gì xảy ra sau đó, chuẩn bị tâm lý cho khán giả đối diện với cao trào tiếp theo.

Bài hát *Người đẹp và Quái thú* (*Beauty and the Beast*) vang lên trong cảnh phim, hai nhân vật chính nhảy điệu *valse* ở đoạn gần kết của bộ phim *Người đẹp và Quái thú* cũng có tác dụng tương tự. Khi người xem nhận thấy Belle và quái thú đang dần dần hiểu nhau hơn, xích lại gần nhau, họ chờ đợi cái kết tốt đẹp, tưởng chừng như trước khi cánh hồng cuối cùng rơi xuống Belle sẽ nói lời yêu và Quái thú biến thành hoàng tử, các nhân vật sắp có một cuộc sống mãi mãi hạnh phúc. Nhưng thực ra, đó chỉ là quãng đệm do các nhà làm phim tạo nên, một quãng đệm tuyệt vời mà ngay sau đó, những xung đột xảy ra thêm dữ dội, làm người xem tức giận, lo lắng và hụt hẫng khi thấy Gaston lôi kéo mọi người đến phá lâu đài, giết Quái thú. Cũng là thất vọng của người xem khi họ thấy Quái thú bị Gaston giết chết và đó cũng là lý do để người xem có được cảm xúc và trải nghiệm sâu sắc hơn, cảm động hơn khi chứng kiến sự hồi sinh

và lột xác thành hoàng tử của Quái thú, sau lời yêu của Belle, từ đó nâng cao hiệu quả và tác động của bộ phim.

2.1.5.3. Cái kết hoàn hảo đáp ứng mong muốn của người xem

Cách kể chuyện kinh điển thường có mục tiêu cuối cùng là kết rõ ràng, hoặc nhân vật thành công, hoặc thất bại. Các câu chuyện cổ tích thường hay có hai tuyến nhân vật thiện - ác và cái kết mà người ta mong đợi là “thiện giả thiện báo”, “ác giả ác báo”. Sau những trải nghiệm, các tình huống kịch liên tục, đầy lo lắng, hồi hộp, người xem luôn mong đợi, hướng tới một cái kết viên mãn. Hầu hết các phim cổ tích của Disney đều có cái kết hoàn hảo, hạnh phúc, nhân vật chính đạt được ước nguyện của mình, những kẻ ác phải chịu sự trừng phạt. Bạch Tuyết được hồi sinh sau cái hôn của hoàng tử, và tìm thấy nửa kia của mình, đạt được mong muốn có một người yêu mình mãi mãi, trong khi mục hoàng hậu độc ác bị trời trừng phạt. Cái kết của phim *Nàng tiên cá* cũng vậy. Nếu như trong bản gốc của Andersen, bạn đọc đã khá hài lòng với việc nàng trở thành một trong những tiên nữ không trung sau ba trăm năm làm việc thiện, có được tâm hồn bất tử như ý nguyện ban đầu, thì bộ phim Disney dường như mang lại cho khán giả sự hài lòng hơn hẳn: Ariel biến thành người và cưới hoàng tử Eric, sống cuộc đời hạnh phúc dài lâu.

Với bộ phim *Người đẹp và Quái thú*, nhân vật Gaston độc ác tự mình tìm lấy cái chết. Người xem chứng kiến cảnh Belle ôm lấy Quái thú sắp chết nói lời yêu, cánh hồng cuối cùng rụng xuống, lời nguyện được giải và quái thú lột xác thành hoàng tử, tòa lâu đài trở thành lồng lầy và mọi nhân vật lấy lại được hình hài của họ.

Tương tự với các bộ phim như *Aladdin*, *Công chúa tóc mây*, *Công chúa và con ếch* hay *Nữ hoàng băng giá*, tất cả đều có một cái kết viên mãn với các nhân vật chính trải qua bao khó khăn gian khổ đều tìm được hạnh phúc viên

mãn, trọn vẹn.

Giữ gốc của cốt truyện, lối kể chuyện tuyến tính kinh điển, cách tạo ra xung đột liên tục đẩy tới cao trào, xây dựng chức năng nhân vật rõ ràng, đa dạng hóa chức năng nhân vật và cái kết viên mãn là những yếu tố cơ bản tạo nên sự thành công trong chuyển thể kịch bản của nhiều bộ phim truyện hoạt hình cổ tích của hãng Walt Disney.

2.2. Xây dựng nhân vật qua tạo hình và diễn xuất hoạt hình

Một trong những yếu tố quan trọng về xây dựng nhân vật điện ảnh và tạo nên câu chuyện phim chính là bộ phim và các nhân vật trong câu chuyện đó mang lại gì cho người xem? Ý nghĩa, thông điệp mà bộ phim cũng như các nhân vật muốn chuyển tải đến người xem là gì? Làm thế nào để phim có thể kết nối với người xem và tạo ra ở họ những hình tượng nhân vật phù hợp với những gì mà các tác giả bộ phim muốn gửi gắm. Xây dựng nhân vật, sao cho người xem dễ dàng nhận diện, có sự đồng cảm, rồi thấu cảm với nhân vật, trải nghiệm cùng những nhân vật ấy những vui, buồn, yêu thương, niềm hạnh phúc, thù hận hay nỗi khổ đau.

Trong phim truyện hoạt hình, muốn có sự kết nối chặt chẽ với người xem, trước tiên các nhân vật cần phải được *tạo hình ấn tượng* và có *diễn xuất linh hoạt*. Đó là các dấu hiệu quan trọng để người xem nhận dạng nhân vật, đồng hành cùng nhân vật, cảm nhận được những gì mà các nhân vật trải qua và cùng đồng cảm với họ. Từ những dấu hiệu nhận biết về diện mạo và diễn xuất của các nhân vật phim, trong tư duy người xem hình thành tính cách, hình tượng của những nhân vật. Cùng với các nhân vật đó, là hoàn cảnh, nội dung câu chuyện cũng như không gian câu chuyện, để người xem có thể tương tác với các nhân vật, tạo nên phản hồi cảm xúc yêu, ghét, khâm phục, cảm thông, ngạc nhiên, tò mò, sợ hãi... của người xem. Disney đã xây dựng các nhân vật của mình thành những nhân vật thần tượng trong tư duy hàng triệu trẻ em trên thế

giới. “Bùa mê” của Disney ở đây chính là cách tạo hình ấn tượng, kết hợp với diễn xuất và thần thái đa dạng cho các nhân vật của phim.

2.2.1. Nhân vật được tạo hình ấn tượng

Tạo hình và diễn xuất là hai mặt không tách rời của một nhân vật hoạt hình với phương diện này bù trừ và liên kết với phương diện kia, tạo nên hình tượng nhân vật. Với phim truyện hoạt hình *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, Walt Disney đã:

Tạo ra một bộ phim truyện hoạt hình có thể cạnh tranh với các phim người đóng của những hãng phim khác, theo chính cách thức của họ với sự kết hợp màu sắc phong phú, âm nhạc lôi cuốn và câu chuyện hấp dẫn, được triển khai rất cẩn thận và chi tiết. [104, tr. 2]

Cách tạo hình những chú lùn trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* là một ví dụ điển hình về tạo hình và diễn xuất nhân vật hoạt hình. Khi đọc nguyên tác câu chuyện cổ tích *Bạch Tuyết* trong tập truyện cổ Grimm, người đọc chỉ mừng tượng một cách chung chung về các chú lùn và các hình ảnh này thực ra cũng không tạo được mấy ấn tượng cho họ. Nhưng trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* lại khác, dù phim được sản xuất từ năm 1937. Những tạo hình nhân vật của Disney đã có tính sáng tạo đột phá và mang lại cho hàng triệu người xem phim diện mạo của bảy chú lùn, bằng những nét khắc họa chi tiết mà tinh tế, phù hợp với tính cách từng người và tên của họ. Thông thái, Cau có, Ngái ngủ, Bẽn lẽn, Hắt xì, Vui vẻ và Mơ màng. Khi các chú lùn xuất hiện, họ đã khuấy động không gian bộ phim và thu hút sự tập trung của người xem vào diễn xuất và thần thái của họ. Sự hấp dẫn của các nhân vật chú lùn trong tạo hình của phim truyện hoạt hình Disney được thực hiện từ một kỹ thuật hoạt hình, do các họa sĩ của hãng thiết kế, khi làm bộ phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* này và được gọi là “thiết kế cá tính nhân vật hoạt hình” (*personality animation*).

Walt đã thúc giục các nghệ sĩ của mình vượt xa các cơ chế hoạt hình đơn giản và tạo ra các nhân vật di chuyển, có cử chỉ và bước đi thể hiện cá tính của từng cá nhân. Đây là một nghệ thuật cực kỳ khó và các nghệ sĩ Disney đã cố gắng để làm chủ nó... Trong tay các nghệ sĩ, các chú lùn trở thành một bài tập trong sách giáo khoa về cá tính nhân vật hoạt hình. Bảy nhân vật, tất cả đều có chiều cao và ngoại hình khá giống nhau, những nhân vật phải được người xem phân biệt ngay lập tức mỗi khi họ xuất hiện trên màn hình. [104, tr. 2]

Tác giả giới thiệu với người xem diện mạo và tính cách của từng chú lùn qua cử chỉ, hành động. Thông thái với đôi kính tròn đạo mạo và hiểu biết, có vẻ là người đưa ra quyết định cho cả nhóm, Cau có thì đa nghi, chống đối mọi thứ và luôn có những lời nói khá sốc: “Mọi phụ nữ đều là thuốc độc”, muốn đuổi Bạch Tuyết đi, Vui vẻ thì hồ hởi và cởi mở, Mơ màng thì ngây ngô mà đáng yêu, hoặc hành động lấy râu che mặt của chú lùn Bẽn lễn khi hát trước mặt Bạch Tuyết... Người xem nhận ra cá tính của từng nhân vật chú lùn qua những tình huống khác nhau. Lần đầu gặp và nói chuyện với Bạch Tuyết, khi cô đề nghị họ tắm rửa trước khi ăn cơm, khi họ nhảy nhót và ca hát... Đoạn phim Bạch Tuyết hôn lên trán mỗi chú lùn trước khi tiễn họ đi làm đã khiến người xem nhận thấy được cá tính của từng người và tình cảm của họ với cô. Nhất là hai nhân vật Mơ màng và Cau có. Mơ màng thì chạy đi lộn lại mấy lần cho tới khi bị cô đẩy đi làm. Còn Cau có thay đổi hẳn thái độ, chú dạn dò cô cẩn thận và đón chờ nụ hôn tạm biệt của cô. Có thể nói, những cảnh thể hiện tình cảm thân thiện của Bạch Tuyết với các chú lùn là những cảnh phim ấn tượng nhất và lôi cuốn nhất trong cả bộ phim. Màn diễn xuất và tạo hình của các con thú trong phim cũng vậy. Các nghệ sĩ đã thổi hồn vào từng nhân vật thú và nhân cách hóa hành động của chúng. Những chú sóc lấy đuôi quét mạng nhện, phủi bụi, các con chồn giặt quần áo ven sông, những chú chim vắt khô

quần áo, v.v... Tất cả đều rất sinh động một cách hài hước.

Cách tạo hình và diễn xuất của nhân vật phản diện, phù thủy Ursula trong phim *Nàng tiên cá* cũng ghi dấu ấn sâu đậm trong tâm trí người xem và nhận được vô số lời khen ngợi từ họ, cũng như từ các nhà phê bình điện ảnh. Mụ phù thủy Ursula là nhân vật chuyển thể nguyên tác từ mụ phù thủy trong câu chuyện cổ *Nàng tiên cá* của Andersen, được Ron Clements và John Musker của Disney sáng tạo. Phù thủy Ursula đã trở thành nhân vật nổi tiếng nhất của bộ phim *Nàng tiên cá*, thậm chí còn nổi tiếng hơn cả nàng Ariel, là nhân vật mang đến sức cuốn hút cũng như thành công cho bộ phim. Họa sĩ tạo hình Ruben A. Aquino cùng Ron Clements đã lấy cảm hứng từ nhiều sinh vật biển khác nhau, bao gồm cá đuối và cá bọ cạp để tạo hình mụ Ursula và cuối cùng họ quyết định chọn hình tượng nhân vật là con bạch tuộc tám xúc tu vừa quyến rũ, vừa đáng sợ, mô phỏng diện mạo điển viên người Mỹ là Divine. Phù thủy Ursula có giọng hát trầm, bí ẩn, đe dọa nhưng lại khó nắm bắt của ca sĩ, diễn viên Pat Carroll. Tóc tai của mụ từng lộn lờ lững trông khá giống những con rắn trắng trên đầu con quỷ Meduza trong thần thoại Hy Lạp. Làn da mụ sẫm màu. Quần áo mụ là một màu đen tuyền, pha ánh tím đậm trông rất u ám, một con ốc vàng được đeo ngay trên cổ. Mụ có một khuôn mặt ấn tượng, với cách trang điểm quá mức, môi và móng tay đỏ chót, mí mắt xanh lơ, hình dáng to lớn, phô trương với bộ ngực khủng, nhưng di chuyển lại khá mềm mại và lôi cuốn. Theo nhận xét của Dave Smith, phòng Lưu trữ tư liệu Disney thì:

Các hiệu ứng khi sự tức giận làm lộ cảm xúc thật của mụ thật đáng kinh ngạc. Vẻ mặt của mụ đầy thù hận, ngay cả khi đó là mặt của con người, nhưng nó chắc chắn tạo ra những cơn ác mộng cho trẻ nhỏ. Và cuối cùng khi mụ Ursula biến thành một người khổng lồ, cao chót vót chui lên từ những con sóng và kích thước vượt lên trên những kẻ phàm trần. [110, tr. 17]

Quả là một cảnh tượng ngoạn mục, nhưng làm người xem khiếp đảm. Bên cạnh cách tạo hình, xây dựng tính cách Ursula các nhà làm phim đã thể hiện một nhân vật có thể làm bất cứ điều tệ hại nào để đạt được mục đích. Mụ dùng phép thuật, những lời ngọt ngào, những mách khóe lừa đảo, mọi thủ đoạn khác nhau, v.v... nhằm chiếm đoạt ngai vàng của vua Triton, với mong muốn trở thành kẻ quyền lực nhất. “Tình yêu của Ariel với hoàng tử tạo cho Ursula một cơ hội để cạnh tranh nhằm chiếm hữu linh hồn của cô, vốn là vũ khí để Ursula sử dụng chống lại Triton” [110, tr. 5]. Mụ dạy dỗ các thiếu nữ khá nhiều điều của cuộc sống thực. Chẳng hạn, không có gì mà không phải trả giá, được cái này thì mất cái kia, phụ nữ chỉ cần dùng vẻ đẹp bên ngoài (ngôn ngữ cơ thể) là đủ để quyến rũ đàn ông... nhưng lại không cho họ biết những nguy hiểm và thất bại rình rập họ khắp nơi.

Disney khiến tính cách của Ursula thậm chí còn đáng sợ hơn cả cơ thể mụ. Ursula là kẻ quanh co, độc ác và chuyên thao túng. Để có được quyền lực đối với Ariel, Ursula phải thuyết phục cô gái trẻ rằng cô cần dịch vụ của mụ, vì vậy Ursula tận dụng tối đa động cơ non nớt của nàng tiên cá muốn yêu Eric. Hai lần Ursula lung lạc quyết định của Ariel bằng cách gọi lên khuôn mặt của Eric - một lần khi những con lươn của Ursula lướt qua tấm gương gần như vỡ tan của bức tượng của Eric về phía cô gái đau buồn và một lần nữa trong làn khói trên cây thánh giá của nữ phù thủy. Như thế Ariel không kiên quyết theo đuổi tình yêu và vì vậy một lời nhắc nhở về tình yêu của cô phải được ném cho cô. Ariel chấp nhận những lời nhắc nhở thô thiển này giống như bằng chứng hữu hình về tình yêu của cô bởi vì, giống như Eric, cô yêu vì diện mạo bên ngoài nhiều hơn là hiểu tính cách. [103, tr. 5]

Mô tả câu chuyện đời của mụ, các nhà làm phim lựa chọn cách thể hiện nó qua bài hát *Những linh hồn bất hạnh đáng thương* (*Poor Unfortunate Souls*,

ca sỹ Pat Carroll) [103, tr. 3]. Nhân vật Ursula trở thành nhân vật phản diện đầu tiên có câu chuyện kể làm nền thực sự, là nhân vật đại diện cho nhân vật phản diện, nhưng khá thú vị, trong các bộ phim truyện hoạt hình Disney.

2.2.2. Nhân vật có diễn xuất linh hoạt, sống động

Một nhân vật hoạt hình được tạo hình ấn tượng nhưng không có diễn xuất tốt thì cũng không khác gì những diễn viên mang danh “bình hoa di động” trên màn ảnh, chỉ là để ngắm rồi lãng quên. Thậm chí đôi khi diễn xuất thảm họa của nhân vật sẽ làm hỏng luôn cả tác phẩm điện ảnh. Còn với Disney, có thể nói “chìa khoá” thành công của xây dựng nhân vật hoạt hình một phần nhờ vào những sáng tạo trong tạo hình diễn xuất và thể hiện diễn xuất của nhân vật.

Về mặt tạo hình diễn xuất nhân vật, khác với điện ảnh, khi diễn viên là người, có khả năng làm chủ “cuộc chơi” diễn xuất, thì diễn xuất của nhân vật hoạt hình lại phụ thuộc hoàn toàn vào tài năng của các họa sỹ thiết kế nhân vật. Qua các bộ phim hoạt hình của Disney, có thể thấy các họa sỹ của nhà Chuột đã rất thành công trong việc động họa diễn xuất qua các thể hiện cảm xúc trên gương mặt cũng như các cử chỉ, hành động của nhân vật trong từng phân cảnh. Nhân vật hoạt hình của Disney thể hiện được các trạng thái cảm xúc (sự căm ghét, yêu thương, giận hờn, vui vẻ...) qua những cái cau mày, sự tò mò với đôi mắt mở to, hay nụ cười tươi rói; Những sự tức giận qua cái vung tay, hay chân bước; Hoặc bồn chồn, lo lắng qua cử chỉ đi đi, lại lại, v.v... Tất cả đều thông qua những nét vẽ. Để làm được điều đó, ngoài việc tuyển dụng những họa sỹ hoạt hình tài năng trên thế giới, một trong những giải pháp được Disney sử dụng là “Tu liệu mô phỏng diễn xuất”.

“Tu liệu mô phỏng diễn xuất” là một công cụ quan trọng cho các nhà làm phim hoạt hình. Đó là cách tốt nhất để họ nghiên cứu và hiểu được chuyển động cũng như chuyển đổi cảm xúc của một nhân vật,

từ đó chuyển thành diễn xuất nhân vật hoạt hình. [76]

Đó cũng chính là những cảnh quay thực tế của các diễn viên, được dùng như tư liệu để các họa sĩ nghiên cứu và mô phỏng lại chuyển động, để từ đó tạo nên diễn xuất linh hoạt, có cá tính và bám sát thực tế nhất cho nhân vật hoạt hình. Chẳng hạn như trong phim *Người đẹp và quái thú*, cảnh Belle hốt hoảng chạy trốn khỏi toà lâu đài đã được quay thực tế với diễn viên người đóng, để từ đó, các họa sĩ có thể căn chỉnh về chuyển động cũng như các mốc thời gian của chuyển động, tạo nên một phân cảnh bóp nghẹt trái tim người xem như trong phim.

“Tư liệu mô phỏng diễn xuất” cũng có thể được hiểu là những nghiên cứu về cử chỉ và gương mặt của diễn viên lồng tiếng, để từ đó họa sĩ thiết kế nhân vật sẽ đan cài những đặc điểm đó vào nhân vật, tạo nên những cung bậc cảm xúc chân thực, thuyết phục hơn với người xem.

“Khi họa sĩ hoạt hình Mark Henn bắt đầu tạo diễn xuất cho một nhân vật, anh ấy luôn bắt đầu bằng cách nhìn vào ca sĩ để lấy cảm hứng ban đầu. Trong quá trình sản xuất bộ phim hoạt hình *Vua sư tử*, Henn được giao nhiệm vụ đưa nhân vật Simba hồi nhỏ vào đời. Anh ấy xin được một bức ảnh công khai của diễn viên sẽ lồng tiếng cho nhân vật này là Jonathan Taylor Thomas. Ngay lập tức, anh nhận thấy một số phẩm chất hấp dẫn tuyệt vời của nghệ sĩ lồng tiếng này và Henn muốn đưa những đặc điểm đó vào diễn xuất của Simba hồi nhỏ. Sự hấp dẫn của Thomas cùng với sự vui đùa của những chú sư tử con được quan sát trong trường quay, cùng với kinh nghiệm của chính diễn viên này, đã tạo nên diễn xuất mà Henn sáng tạo cho nhân vật trên màn ảnh” [43]. “Truyền thống” này đã được Disney sử dụng ngay từ những bộ phim đầu tiên như *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, *Alice ở xứ diệu kỳ* cho đến những bộ phim thời kỳ Phục hưng và Phục sinh như *Người đẹp và quái thú* hay *Nữ hoàng băng giá*.

Sự kết hợp giữa tư liệu mô phỏng cùng sự sáng tạo và tài năng xuất chúng của những họa sĩ thiết kế nhân vật bậc thầy đã thổi hồn cho diễn xuất của các nhân vật hoạt hình Walt Disney, tạo nên những nhân vật dù chỉ là “ảo ảnh” nhưng sống động như thật với những biểu hiện cảm xúc, hành động và tính cách riêng có.

Bên cạnh tạo hình diễn xuất qua động hoạ, dựa vào *Lý thuyết diễn xuất của Ed Hook*, ta có thể thấy Disney nắm rất rõ “công thức” diễn xuất để tạo nên những nhân vật hấp dẫn và thuyết phục người xem, đơn cử như nhân vật Hades (Thần chết, cai quản Địa ngục) trong phim *Dũng sĩ Hercules*.

Ra mắt công chúng năm 1997, là bộ phim thứ 8 trong thời kỳ Phục hưng của hãng, chuyển thể từ truyện thần thoại Hy Lạp về chàng dũng sĩ Hercules, *Dũng sĩ Hercules* không phải là bộ phim thành công về thương mại, nhưng lại được giới phê bình đánh giá cao với 84% điểm trên thang đánh giá phim uy tín *Rotten Tomatoes*, đặc biệt là nhân vật Hades.

Nhân vật Hades trong *Dũng sĩ Hercules* được tạo hình bởi họa sĩ Ron Clements (người tạo hình mụ phù thủy Ursula, trong phim *Nàng Tiên cá*), John Musker và được lồng tiếng bởi James Wood. Nếu như nhân vật phản diện mụ phù thủy Ursula trong *Nàng tiên cá* tạo nên nỗi sợ hãi và ám ảnh cho người xem thì ngược lại, điểm độc đáo nhất của Hades lại là một nhân vật phản diện gây thiện cảm với họ. Mặc dù được khắc họa bằng hình tượng hắc ám với những chiếc răng nanh nhọn hoắt, đôi mắt vàng dữ tợn, móng tay nhọn và những ngón tay xương xẩu, ngọn lửa xanh bốc cháy thay tóc, quần áo mang màu của thế giới bóng tối nhưng diễn xuất của Hades lại khiến người xem thích thú với những hành động, biểu cảm gây cười, rất đặc trưng thể hiện được rõ nét tính cách nhân vật. Hãy cùng phân tích diễn xuất của Hades dựa theo một số những nguyên lý trong lý thuyết diễn xuất hoạt hình của Ed Hooks để có những đánh

giá khách quan nhất. Đó là:

+ Nhân vật hành động phải có mục tiêu, vượt qua trở ngại để đạt được nó

Trong *Dũng sĩ Hercules*, mục tiêu trở thành anh hùng của nhân vật chính lại không thuyết phục như mục tiêu chiếm ngôi thần Zeus trên đỉnh Olympia của Hades. Ngay từ những cảnh đầu tiên, với những câu thoại đầy tính chua cay, mỉa mai cùng thái độ khó chịu rõ ràng dành cho Thần Zeus, đặc biệt đoạn diễn xuất khi nói câu thoại “Giá mà...” (“*If only...*”), khi Hades rời khỏi bữa tiệc đã cho người xem thấy, hiểu được thái độ và mong muốn thống trị đỉnh Olympia của nhân vật. Xuyên suốt bộ phim, gần như tất cả hành động của Hades là để thực hiện mục tiêu này. Từ việc nịnh nọt các mục phù thủy để hỏi về tương lai, cho đến việc sai người đi giết Hercules. Rồi khi phát hiện Hercules còn sống, Hades đã phải trải qua chuỗi hành động liên tục, đa dạng cùng nhiều cung bậc cảm xúc chỉ để hoàn thành việc tiêu diệt mọi nguy hại ngăn cản ngôi vương của đỉnh Olympia.

Với mục tiêu rõ ràng và liên tiếp những trở ngại đến từ Hercules, người xem có cơ hội được chứng kiến diễn xuất của Hades biến đổi không ngừng qua từng thất bại cũng như thành công, tạo nên sự thu hút, kịch tính cho bộ phim cũng như hình thành khái niệm về tính cách nhân vật.

+ Tư duy dẫn đến các kết luận còn cảm xúc dẫn đến hành động

Trong các nhân vật của bộ phim *Dũng sĩ Hercules*, Hades là nhân vật khán giả có thể miêu tả được rõ nét tính cách nhất. Nhân vật này là một người chua ngoa, đánh đá, sống trong sự ghen tị và thù ghét anh trai là thần Zeus. Hades linh hoạt trong ứng xử và suy nghĩ, thích kiểm soát người khác nhưng cũng là một bậc thầy về đàm phán. Tuy nhiên về mặt cảm xúc, Hades tỏ rõ cho người xem thấy nhân vật này là một người không có khả năng kiềm chế sự tức giận hay lo lắng. Để có được những nét tính cách rõ ràng đến như thế với Hades, các

nhà làm phim Walt Disney đã thiết kế riêng nhiều diễn xuất hành động của nhân vật bắt nguồn từ cảm xúc. Ví dụ, ta biết Hades lo lắng bởi nhân vật này nói rất nhiều, rất nhanh, kết hợp cùng những động tác hoa chân múa tay thể hiện sự bối rối. Người xem nhận biết Hades là người rất dễ nổi nóng bởi ngọn lửa xanh trên đầu nhân vật thường xuyên đổi màu cùng những cơn hành động như đập bàn, nổ tung, vò đầu bứt tai hay đặc biệt đoạn diễn xuất đứng thờ gáp để lấy lại bình tĩnh sau khi làm cháy tan cả cánh rừng.

Trong trường đoạn Hercules bị con rồng nuốt chửng, hành động của Hades búng tay thành chiếc bập lửa hút thuốc, như để thể hiện sự thư thái cùng cảm xúc chiến thắng đầy kiêu ngạo. Nhân vật lúc này không khác gì một ông “trùm” *mafia* đang tận hưởng thành quả sau một phi vụ thành công.

Chính những hành động rất thật đi từ cảm xúc của nhân vật đã khiến người xem đồng cảm, cũng như cảm nhận nhân vật đời hơn, thật hơn và khiến Hades trở thành một trong những nhân vật phản diện được yêu thích nhất của Disney.

+ Hiện thực sân khấu không giống với hiện thực cuộc sống thường nhật

Hades cũng là nhân vật mà mọi phản ứng, hành động đều được làm quá lên theo một mức nào đó, đặc biệt những lúc thể hiện sự cáu giận không kiểm soát. Trong trường đoạn Hercules chiến thắng con rồng trăm đầu, Hades đã dùng tay bóp cháy đầu hai kẻ tay sai là Pain và Panic. Còn khi phát hiện ra Hercules còn sống, Hades đã đốt cháy cả khu rừng. Những phân đoạn này có tác dụng giải tỏa nhân vật khỏi những bế tắc cảm xúc để chuyển qua trường đoạn tiếp theo đồng thời tạo cảm giác hài hước dành cho khán giả. Điều thú vị là sau những hành động bị làm quá này lại không khiến Hades trở nên đáng sợ. Đó là bởi hậu quả của hành động chỉ là cảnh cây bị cháy, bàn bị vỡ hay hai tên tay sai bị bắn dí vào tường, hoàn toàn không có những mất mát gì to lớn. Đây cũng là một trong những lý do Hades là một nhân vật phản diện gây cười chứ

không phải nhân vật khiến người xem chán ghét.

+ Mỗi quan hệ là yếu tố để các nhân vật cảm nhận về nhau

Xuyên suốt cả bộ phim, mỗi quan hệ ấn tượng nhất của Hades là với Merga. Theo kịch bản, Meg bán linh hồn cho Hades để đổi lấy mạng sống của bạn trai và cô trở thành tay sai của Hades. Khác với Pain và Panic, Hades cư xử với Meg “bình đẳng” hơn, thậm chí trong một vài phân cảnh Meg còn cự cãi lại và từ chối những yêu cầu của Hades. Qua những hành động và ứng xử giữa Hades và Meg, đa số người xem sẽ đi đến cảm nhận Hades chỉ là một ông chủ giả bộ ghê gớm, nhưng thực ra là cởi mở với người làm, thậm chí đôi lúc lại còn giống một người bạn của Meg nhiều hơn. Hades cũng cho thấy mình là người biết giữ chữ tín ở phân đoạn sau, khi có được giao kèo với Hercules, Hades đã giải phóng ngay cho Meg như đã hứa. Quan hệ giữa Hades và Meg một lần nữa đã khiến cho khán giả có cảm tình với Hades nhiều hơn, một vị thần hắc ám nhưng lại không khác gì một cậu bé hay nóng giận.

Ed Hook có một quan điểm về nhân vật phản diện, “đó là một con người bình thường với một sai lầm nào đó trong đời”, và Hades là một nhân vật như vậy. Nhân vật này nếu như không có sai lầm là vì ghen tị với người anh trai mà muốn chiếm ngôi vàng trên Olympus, thì hoàn toàn có thể trở thành một ông chú nói nhiều, nóng tính, hay cáu giận nhưng cũng rất láu cá, nhưng ai cũng có thể trò chuyện tâm sự. Nhân vật Hades được khắc họa thành công như vậy, phần lớn nhờ vào nghệ thuật diễn xuất hoạt hình đỉnh cao của những nhà làm phim truyện hoạt hình Walt Disney. Diễn xuất trong một bộ phim hoạt hình là một trong những yếu tố làm cho bộ phim có thể thuyết phục được người xem, khắc họa nhân vật được rõ nét và thể hiện cách dẫn chuyện hợp lý...

Qua phân tích về diễn xuất hoạt hình trong bộ phim *Dũng sĩ Hercules*, đã phần nào lý giải được tại sao Walt Disney lại trở thành bậc thầy của phim hoạt

hình thể giới.

Có thể thấy cách tạo hình và tạo diễn xuất đa dạng, đa thân thái của những nhân vật Disney đã khiến người xem dễ dàng nhận dạng, dễ bị lôi cuốn cảm xúc theo họ, ghi nhớ diện mạo họ, nhận ra tính cách họ, mục tiêu của họ và những hành động mà họ làm để đạt đến mục tiêu cuối cùng. Các nhân vật được lột tả sinh động và sống thực tuân theo qui trình nhân vật hóa rất bài bản. Dù là nhân vật chính diện hay phản diện, nhân vật phụ hay chính, mỗi nhân vật đều được tạo hình, thể hiện diễn xuất tỉ mỉ và chi tiết, từ diện mạo, lời nói, bài ca, hành động, v.v... là những dấu hiệu để người xem hiểu về nhân vật, yêu hay ghét, thông cảm, đồng cảm, gần gũi với nhân vật, cùng nhân vật trải nghiệm qua mọi tình huống câu chuyện một cách nhẹ nhàng và sâu sắc.

TIỂU KẾT

Những bộ phim truyện hoạt hình chuyên thể từ truyện cổ tích của Disney thực sự mang lại cho người xem niềm hứng khởi, sự say mê, những cảm xúc thâm mỹ tích cực, bởi sự đa dạng trong sáng tạo trong nghệ thuật kể chuyện và nghệ thuật xây dựng nhân vật. Điều này thể hiện ở những yếu tố sau:

1/ Các bộ phim được làm trên các kịch bản chuyên thể trung thành với nguyên gốc văn học, nhưng lại uyển chuyển với sự thêm bớt nhân vật, cùng chức năng của chúng, tạo sự sinh động và hấp dẫn cho các nhân vật của phim. Cùng với đó là cách kể chuyện tuyến tính ba hồi rõ rệt, với các cao trào dạng sóng, tạo cảm giác tò mò, hồi hộp cho người xem. Bên cạnh đó, các thủ pháp nghệ thuật trong kể chuyện điện ảnh đã được sử dụng một cách nhuần nhuyễn, tạo nên những góc nhìn đa dạng, hấp dẫn về các nhân vật trong mỗi bộ phim.

2/ Các nhân vật của phim được xây dựng không chỉ đúng với các chức năng, nhiệm vụ của chúng về mặt lý luận (là người dẫn dắt câu chuyện), mà còn được thể hiện rõ ràng, có sự thay đổi linh hoạt vai trò khi cần thiết. Đặc

biệt, cách xây dựng nhân vật với nhiều chức năng đã làm cho bộ phim được dẫn dắt mà không cần phải nhiều nhân vật, làm cho cách kể chuyện trở nên rõ ràng, hiệu quả và cũng tập trung được cảm xúc cho người xem.

Bên cạnh đó, sự kết hợp hài hoà và sáng tạo về tạo hình và diễn xuất nhân vật đã mang đến những thành công lớn cho các bộ phim của gia đình nhà Chuột. Nhân vật của Walt Disney được thể hiện sống động, tạo nhiều ấn tượng thú vị qua diễn xuất có chiều sâu, gắn kết chặt chẽ và *logic* với những tương tác nhuần nhuyễn, tự nhiên, dễ hiểu, đã tác động sâu sắc đến người xem, dễ nhận dạng đối với người xem để từ đó lôi kéo sự đồng cảm, thấu cảm cũng như những cảm xúc thẩm mỹ tích cực của họ.

3/ Cùng với đó, việc sử dụng âm nhạc, những bài hát trong các bộ phim có nội dung phù hợp với chuyện phim, diễn xuất nhân vật, tiết tấu phim đã tạo nên sự hài hòa cần thiết. Một mặt làm rõ tính cách, nội tâm, cảm xúc của nhân vật, mặt khác làm rõ được tình huống kịch, mâu thuẫn và xung đột trong bộ phim. Tất cả khiến cho người xem cảm thấy chia sẻ, thông cảm và đồng cảm với các nhân vật, các tình huống trong phim và tạo nên sự hào hứng cần thiết và khoái cảm thẩm mỹ cho họ.

Qua những phân tích trên, mà người ta có thể hiểu và giải thích được, “Tại sao cách kể chuyện và xây dựng nhân vật trong các bộ phim truyện hoạt hình của Disney lại có thể mê hoặc và “bỏ bùa”, không chỉ người xem trẻ em mà cả người xem người lớn (?)”; “Tại sao Disney lại trở thành “phù thủy” quyền năng, đứng đầu trong lĩnh vực sản xuất phim truyện hoạt hình (?)”, kể từ khi được thành lập cho đến nay.

Chương 3: NHỮNG SÁNG TẠO VÀ THÀNH CÔNG TRONG XÂY DỰNG NHÂN VẬT PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY

3.1. Nhân vật hư cấu được xây dựng sinh động và chân thực

Một trong những điểm nổi bật, mà các nhà nghiên cứu lý thuyết nhân vật luôn phân tích trong các tác phẩm nghệ thuật, là bản thể hư cấu của nhân vật. Phim truyện hoạt hình Disney có các mảng nhân vật hư cấu mô phỏng sinh động, chân thực bản thể con người và phản ánh không gian văn hóa xã hội của thời đại, liên kết chặt chẽ và phối hợp nhịp nhàng các nhân vật hòa quyện vào nhau tạo nên sự dễ hiểu và lôi cuốn của câu chuyện phim. Đây cũng có thể được coi là sáng tạo và thành công trong xây dựng nhân vật của Walt Disney.

Các nhân vật trong phim luôn có khuôn mẫu mô phỏng, từ con người và cuộc sống xã hội cũng như mục tiêu của họ. Dựa vào ba *miền chung* quan trọng nhất thuộc về con người, đó là bản thể, trí tuệ và quan hệ xã hội, cùng sự kết hợp với những hành động vật lý, động cơ tinh thần trong ứng xử và hành vi của con người trong xã hội, các tác giả làm phim tạo nên bản thể hư cấu của các nhân vật. Dù là hư cấu, nhưng xuất phát điểm của mọi nhân vật, kể cả các nhân vật thú, đồ vật hay người ngoài hành tinh (đã được nhân cách hóa với tính cách, hành vi con người) cũng được các tác giả làm phim lấy “chất liệu” từ đời sống thật, sáng tạo chúng bằng sự hình dung, trí tưởng tượng của mình và đặt chúng vào thế giới hư cấu của câu chuyện. Đồng thời, các nhân vật được người xem nhận dạng qua những kinh nghiệm và kiến thức của chính họ về con người và xã hội, qua những khuôn mẫu điển hình đã được cất giữ trong kinh nghiệm.

3.1.1. Các nhân vật phim Disney được xây dựng bằng hư cấu với những tính cách, mâu thuẫn và mục tiêu cuộc sống rõ ràng

Một đặc điểm nổi bật trong cách xây dựng nhân vật của phim truyện hoạt hình Disney thời kỳ đầu là các nhân vật chính diện và phản diện có tính cách rõ

ràng và sắc nét, thiện ác phân minh. Một phía là người tốt và một bên là người xấu, đen - trắng đối lập, vì vậy người xem rất dễ nhận dạng nhân vật, hiểu nhân vật và chia sẻ cảm xúc với nhân vật. Sự tương phản này được thể hiện không chỉ qua diện mạo, cách ăn mặc, trang điểm mà qua cả hành vi, cách ứng xử, hành động, lựa chọn của nhân vật. Các nàng công chúa trong phim Disney, ở thời kỳ đầu đều là các cô gái da trắng, xinh đẹp, ngây thơ, hiền lương, trong trắng..., và mồ côi mẹ (Bạch Tuyết, Lọ lem, Ariel, Belle, Pocahontas, v.v...). Hoàng hậu di ghẻ trong *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, bà mẹ kế trong phim *Cô bé Lọ lem*, phù thủy Ursula trong *Nàng Tiên cá* đều là những kẻ độc ác, gian xảo, lừa đảo, xấu xa, v.v... với hình thức bên ngoài tạo cảm giác e ngại, sợ hãi. Như diện mạo của mẹ Ursula là con bạch tuộc tám chân, béo ục ịch, trang điểm thái quá xuất hiện từ bóng đêm, quả thật là đe dọa và gây ám ảnh cho người xem.

Trong các bộ phim truyện hoạt hình Disney thời kỳ cuối thập niên 1980, và thập niên 1990, cũng như cho đến nay, các mảng nhân vật có sự thay đổi khác biệt. Người xem không còn nhận thấy sự phân biệt rõ nét hai tuyến nhân vật thiện – ác (chính – phản diện) như trước đây, mà họ được trải nghiệm quá trình thay đổi tính cách, khiến các nhân vật được xây dựng gần với đời thực hơn và chính. Và vì điều này các nhân vật của phim trở nên gần gũi với người xem hơn. Chẳng hạn, trong phim *Người đẹp và Quái thú*, Belle được đặt đối lập với Gaston, nhưng thoát tiên người xem sẽ không nhận thấy có sự đối lập thiện - ác rõ ràng giữa họ, bởi cả hai đều đẹp, đều thông minh, vui vẻ nhưng mỗi người theo một cách khác nhau. Tuy nhiên, tính cách đối lập của hai nhân vật này thì rõ rệt. Belle thì hiền lương còn Gaston thì xảo trá, Belle thì khiêm nhường còn Gaston thì tự phụ, Belle ham hiểu biết còn Gaston thì coi thường tri thức, Belle tôn trọng mọi người còn Gaston thì ngênh ngang quậy phá... Sự đối lập về tính cách là nguyên nhân dẫn đến việc Gaston từ kẻ khó chịu trở thành một kẻ đáng sợ và cuối cùng là kẻ giết người, đáng căm ghét. Chuyện

phim vì vậy mang tính *logic*, thể hiện được chiều sâu nội tâm nhân vật, và có nhiều điều để cho người xem khám phá dần dần.

3.1.2. Tính hài hước của các nhân vật Disney

Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim Disney cuốn hút người xem còn ở một ưu thế đặc biệt khác. Đó là tính hài hước, được xây dựng trong nhân vật. Đây là thành phần cố định trong “thực đơn” của phim truyện hoạt hình Disney. Người xem thường thích thú theo dõi những hành động, cử chỉ, lời nói của các nhân vật hài. Thường đó là các nhân vật phụ hay nhân vật hỗ trợ cho nhân vật chính, như các chú lùn trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*; nhà soạn nhạc của Sebastien, đầu bếp của hoàng tử Eric trong phim *Nàng tiên cá*; Lefou, Lumiere, Cogsworth, cậu bé Chén trong phim *Người đẹp và Quái thú*; chú rồng Mushu trong phim *Hoa Mộc Lan*; Meeko trong phim *Pocahontas*; Thần đèn trong phim *Aladdin*... Bên cạnh đó, các nhân vật phản diện như Gaston trong phim *Người đẹp và Quái thú*, thần chết Hades và hai tên hầu cận trong phim *Dũng sĩ Hercules*, hoặc ngay các nhân vật chính như Hercules với tính cách ngây thơ, cả tin; Aladdin, với sự nhanh nhạy, ranh mãnh, khôn khéo, v.v... Tất đều chúng là các nhân vật hài hước, khiến cho người xem thích thú và ghi nhận. Sự hài hước của các nhân vật trong phim truyện Disney là sợi dây vô hình, buộc chặt người xem vào câu chuyện phim. Các nhân vật trong phim của Disney đã làm cho không gian rạp chiếu phim tràn ngập tiếng cười, giải tỏa căng thẳng bằng các trường đoạn gay cấn, đưa người xem vào không gian của phim và đặc biệt là tạo ra ấn tượng sâu sắc ở họ bằng cách làm họ hiểu hơn truyện phim, cũng như tính cách các nhân vật. Điều khiến người xem yêu thích các nhân vật hài trong phim của Disney còn do cách gây cười của những người làm phim. Mặc dù phần lớn là phim cổ tích, nhưng cách ăn mặc, hành động của nhân vật nhiều khi lại khá hiện đại. Bản thân sự “định dạng” này làm cho người xem dễ đồng tình và cảm thông, kể cả đối với nhân vật phản diện. Hơn nữa, vì phim cổ

tích Disney thường chỉ dành cho gia đình, khi mà cả người lớn và trẻ em cùng xem, nên phim có những chi tiết, nhân vật hài hước, ngộ nghĩnh, đáng yêu dễ dễ hiểu với trẻ em, bên cạnh những lời nói, hình tượng mang ẩn ý mà chỉ người lớn mới hiểu.

3.2. Mô phỏng nhân vật phù hợp với thời đại và xã hội, phù hợp bản sắc dân tộc và không gian văn hóa

Điều làm các phim cổ tích chuyển thể của Disney cuốn hút người xem chính là ở chỗ, các nhân vật luôn được mô phỏng, xây dựng phù hợp với thời đại, mang hơi thở của cuộc sống xã hội hiện tại. Vì thế, người xem ở các giai đoạn khác nhau vẫn cảm nhận được ở các nhân vật một cái gì đó của bản thân họ. Trước tiên, điều này nằm trong khả năng sáng tạo tài tình của Disney, biến đổi các câu chuyện cổ tích châu Âu thành chuyện cổ tích Mỹ. Tác giả Jack Zipes trong cuốn *Phá vỡ bùa mê của Disney: Các truyện cổ tích kinh điển* đã nhận xét rằng:

Disney là một nhà làm phim cấp tiến đã thay đổi cách nhìn nhận của chúng ta về các câu chuyện cổ tích và những thủ pháp của công nghệ cách mạng mà ông sử dụng đã dựa vào sự ngây thơ của nước Mỹ và chủ nghĩa không tưởng để củng cố những hiện trạng xã hội và chính trị Mỹ. Thuyết cấp tiến của Disney là về cái thiện và sự công bằng. Sự thần kỳ của bùa mê Disney là các bộ phim cổ tích của ông mê hoặc khán giả và hướng họ vào những ước mơ không tưởng tiềm năng và gọi những hy vọng qua những lời hứa hảo huyền bằng hình ảnh mà ông đưa lên màn ảnh lớn. [51, tr. 333]

3.2.1. Sự thay đổi quan niệm về giới phản ánh những tiến bộ xã hội

Rất nhiều công trình nghiên cứu về phim truyện hoạt hình Disney đề cập đến sự thay đổi các nhân vật nữ - những khuôn mẫu điển hình phù hợp với từng giai đoạn phát triển của xã hội Mỹ trong phim của Disney. Tác giả Amy Michelle

Davis trong công trình nghiên cứu của mình về nhân vật nữ trong phim truyện hoạt hình Disney với cái tên *Phụ nữ của Disney: Những thay đổi trong miêu tả về nữ tính trong phim truyện hoạt hình của Walt Disney (Disney's Women: Changes in Depictions of Femininity In Walt Disney's Animated Feature Films)* [36], đã phân chia ba giai đoạn chính của Disney. Đó là, giai đoạn phim kinh điển (*classic*) từ 1937-1967. Giai đoạn trung gian từ 1967 đến 1988. Giai đoạn của Eisner (tên người lãnh đạo hãng thời kỳ này) từ 1989 đến 1999. Theo dòng thời gian, tác giả đã đưa ra những phân tích khái quát nhưng sâu sắc về những thay đổi theo thời đại của các nhân vật nữ trong phim Disney.

Trong “Giai đoạn kinh điển” (với các phim như *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn, Cô bé Lọ lem, Người đẹp ngủ trong rừng*), nhân vật nữ chính của Disney thường là những cô gái xinh đẹp, nhưng thụ động, yếu ớt. Họ là những cô gái cần được bảo vệ, che chở. Điều này phản ánh đúng vị trí và vai trò của người phụ nữ Mỹ, cũng như các quốc gia châu Âu khác, trong những thập niên cuối thế kỷ 19 đầu thế kỷ 20. Họ chỉ là những bà nội trợ, phục vụ gia đình, chăm nom nhà cửa, nuôi dạy con cái, trong khi người chồng là trụ cột, làm việc kiếm tiền nuôi gia đình, nắm kinh tế. *Chủ nghĩa Nam quyền* thời kỳ này phát triển khá mạnh mẽ. Các cô gái lớn lên được gả chồng theo kiểu “môn đăng, hậu đối”, được dạy dỗ theo cách “cha mẹ đặt đâu con ngồi đó”, phục tùng chồng con... Mong muốn của các cô gái trẻ không gì, ngoài cưới được người chồng giàu có và gia đình êm ấm. Sự phụ thuộc của nữ giới vào nam giới, cũng như vai trò thứ yếu của họ trong gia đình đã ảnh hưởng đến hình ảnh của những người phụ nữ trong văn học và phim ảnh. Hình ảnh các nhân vật nữ chính trong các phim kinh điển của Disney luôn là những cô gái mới lớn ngây thơ, trong trắng, yếu ớt... trong khi đó, các nhân vật phản diện đều là những phụ nữ trưởng thành, mạnh mẽ, sắc sảo, có quyền năng và độc ác (phần lớn họ là những người mẹ ghẻ, mẹ kế vì các nhân vật nữ thường mồ côi mẹ). Các nhân vật nam giai đoạn này thường mờ

nhạt, chỉ đóng vai trò kiêu như một loại quà tặng rơi từ trên trời “xuống đầu” các cô gái, và đáp ứng được mong muốn của các cô gái này. Họ có được các cô gái này mà không tốn bất cứ chút công sức nào và giống nhau như cùng được “đúc trong một khuôn”.

Tuy nhiên, trong các giai đoạn tiếp theo, ta thấy sự thay đổi đáng kể trong hình tượng các nhân vật nữ. Tác giả Amy Michelle Davis nhận xét trong nghiên cứu của mình:

Thế kỷ 20 chứng kiến hai sự thay đổi lớn về quyền phụ nữ trong xã hội. Đó là quyền được bầu cử (năm 1920 ở Mỹ) và phong trào nữ quyền từ thập niên 1960 cho đến nay... [36, tr.131].

Vào cuối thập niên 1980, bình đẳng nam nữ được nâng cao. Phụ nữ có mặt trong hàng ngũ lãnh đạo các cơ quan công quyền và tư nhân, có vai trò quan trọng trong cuộc sống gia đình và xã hội. Hình tượng các nhân vật nữ trong phim Disney cũng phản ánh rõ rệt sự thay đổi này. Đã có sự dịch chuyển từ kiêu các nhân vật nữ thụ động, yếu ớt, cần được bảo vệ, che chở sang các nhân vật nữ mạnh mẽ, độc lập, chủ động trong cuộc sống và tình yêu. Các nhân vật này có mục tiêu rõ ràng và sẵn sàng theo đuổi mục tiêu đến cùng, dù phải trải qua muôn vàn gian khó. Hàng loạt bộ phim sản xuất trong giai đoạn cuối thập niên 1980 đến hết thập niên 1990, như *Nàng tiên cá*, *Người đẹp và Quái thú*, *Aladdin*, *Pocahontas*, *Thằng gù nhà thờ Đức bà*, *Dũng sĩ Hercules*, *Hoa Mộc Lan* và *Chú bé rừng xanh* đều có các nhân vật nữ với hình tượng khác xưa với sự chủ động, can đảm, độc lập, dám hành động. Họ có những mơ ước khác xa với các cô gái thụ động, coi tình yêu của hoàng tử là cứu cánh của cuộc đời. Họ vẫn mong muốn có một tình yêu đích thực, nhưng không phải là thụ động ngồi chờ. Ariel trong *Nàng Tiên cá* có mong muốn ban đầu chỉ là một phần của thế giới trên kia (thế giới loài người), nhưng sau khi gặp hoàng tử Eric, cô lại mong muốn là một phần của thế giới của chàng. Vì mong muốn, đó cô bất tuân lệnh

cha, tìm đến phù thủy Ursula để đổi giọng mình lấy đôi chân, quyết tâm trở thành con người. Sự chủ động, kiên trì và can đảm của cô cuối cùng đã có kết quả, cô làm lành với vua cha, lấy hoàng tử Eric và sống cuộc đời hạnh phúc. Belle trong phim *Người đẹp và Quái thú* cũng là một cô gái kỳ quặc. Cô muốn được đi xa, thoát ra khỏi ngôi làng bình dị nhưng buồn chán. Cô không thích cuộc sống gia đình bó buộc (từ chối làm vợ của anh chàng Gaston điển trai mà tự phụ). Vì cứu cha cô trở thành tù nhân của Quái thú và từng bước, từng bước cảm hóa anh ta. Từ một kẻ nóng nảy, tàn nhẫn và ích kỷ, dần trở thành một người tốt, biết cảm thông, biết chia sẻ, biết hy sinh bản thân. Lời nguyện của bà tiên được giải, anh ta lấy lại diện mạo con người, một hoàng tử và cưới cô, sống hạnh phúc mãi mãi.

Tuy vậy, không phải nhân vật nữ nào trong phim truyện hoạt hình Disney ở giai đoạn này cũng có mục tiêu là tình yêu của hoàng tử, mà họ còn có những mục tiêu khác hơn thế. Chẳng hạn, cô gái Pocahontas trong phim *Pocahontas* đã chia tay người yêu, trở thành thủ lĩnh, lãnh đạo bộ tộc chiến đấu gìn giữ mảnh đất tổ tiên. Cô gái Mộc Lan trong phim *Hoa Mộc Lan* đã giả nam trang, thay cha già nua, thương tật để tòng quân đánh giặc. Bằng trí thông minh và lòng can đảm, cô chiến đấu kiên cường, phá tan giặc Hung nô, cứu hoàng cung và nhà vua. Mục tiêu của cô là bảo vệ đất nước và vinh danh gia tộc. Cùng với các nhân vật nữ kể trên, các nhân vật nữ chính khác trong các bộ phim còn lại như Jasmine trong phim *Aladdin*, Jane trong phim *Chú bé rừng xanh*, Esmeralda trong phim *Thằng gù nhà thờ Đức bà*, hay Meg trong phim *phim Dũng sĩ Hercules* đều có tính độc lập, ý chí mạnh mẽ, kiên định, tự mình quyết định số phận bản thân, luôn là chính mình. Sự lựa chọn và những quyết định họ đưa ra trong các tình huống xảy ra theo quá trình phát triển câu chuyện, khơi gợi sự tò mò, tạo nên sự hứng thú và lôi cuốn người xem. Tác giả Amy Michelle Davis nhận xét:

Mặc dù sự lãng mạn vẫn là đề tài chủ đạo của phim truyện hoạt hình Disney, hầu hết các nhân vật nữ ở đây đều theo đuổi những mục tiêu chính của mình. Thay vì thụ động chờ đợi một bạch mã hoàng tử, các nhân vật thiếu nữ trong phim Disney thập niên 1990 lại có mục tiêu trải nghiệm, tìm kiếm những điều mới mẻ (như Ariel, Belle, Jasmine và Jane) hay sự công bằng (như Pocahontas, Esmeralda, Meg và Mộc Lan) theo những cách khác nhau. Tình yêu lãng mạn không còn là mục tiêu chính mà giống như trải nghiệm thú vị, bất ngờ – kiểu như bỗng nhiên nhận được vàng vậy. [36, tr. 246]

Bên cạnh đó, người xem không chỉ thấy những thay đổi của các nhân vật nữ, mà còn của cả các nhân vật nam. Họ không còn là những hoàng tử cứng nhắc, ngu ngơ, “được đúc cùng một khuôn”, là mục tiêu thụ động để các cô gái theo đuổi, là hình tượng được in sao từ phim này qua phim khác, với mỗi một việc là xuất hiện đúng thời điểm để đón các nàng. Họ có dáng dấp của những chàng trai cuối thế kỷ 20, đa dạng tính cách, có mục đích riêng, đồng cam cộng khổ cùng người yêu chống lại kẻ thù để thực hiện mục tiêu của bản thân. Eric trong *Nàng tiên cá* lao xuống biển để cứu Ariel và lái con tàu đâm chết mục phù thủy. Quái thú trong *Người đẹp và Quái thú* lao vào rừng cứu Belle thoát khỏi nanh vuốt đàn chó sói, tự thay đổi bản thân, trở thành người đàn ông biết cảm thông, biết yêu thương. Chàng thanh niên Lý Tường trong phim *Hoa Mộc Lan* đã cùng Mộc Lan phá tan âm mưu của kẻ thù, cứu được nhà vua và đất nước và đón nhận tình yêu từ nàng. Dũng sĩ Hercules trong *Hercules*, đón nhận tình yêu của Meg, từ bỏ sự bất diệt của một vị thần, để sống cùng nàng bằng cuộc sống của những người bình thường. John Smith trong phim *Pocahontas* tôn trọng tình yêu quê hương và sự lựa chọn của Pocahontas, từ bỏ mong muốn được sống hạnh phúc với cô, người mà anh ta yêu suốt đời...

Như trên đã nói, trong khi các nhân vật phản diện ở các phim Disney kinh

điền, phần lớn được thể hiện qua hình ảnh những người phụ nữ quyền biến, độc ác, có đủ khả năng phá tan mọi thứ trên con đường chinh phục ước mơ của các cô gái trẻ (hoàng hậu di ghê trong *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, mẹ kế trong *Cô bé Lọ Lem*, phù thủy xấu trong *Người đẹp ngủ trong rừng*, v.v...), thì ở giai đoạn sau của hãng Disney, bên cạnh những nhân vật phản diện mang hình dáng phụ nữ như mẹ phù thủy Ursula trong *Nàng Tiên cá*, đã thấy xuất hiện nhiều nhân vật phản diện là phái nam. Gaston trong *Người đẹp và Quái thú*, Ratcliffe trong *Pocahontas*, Hades trong *Dũng sĩ Hercules*, Jafar trong *Aladdin*, Frollo trong *Thằng gù nhà thờ Đức bà*... Và những nhân vật phản diện nam này thường là kẻ quyền lực, giàu có, xảo trá, tội lỗi, phản ánh một cách đa dạng hơn, chân thực hơn xã hội, dẫn dắt các câu chuyện phim trở nên hồi hộp, gay cấn với nhiều trường đoạn giống với phim hành động hay trinh thám.

Nhìn chung sự thay đổi cách xây dựng các nhân vật phù hợp với thời đại, giúp người xem dễ nhận dạng bản thân, dễ đồng cảm với nhân vật và dễ hiểu phim hơn. Muốn hiểu được các nhân vật Bạch Tuyết, Lọ Lem, Aurora của Disney, người xem bây giờ phải đặt mình vào bối cảnh văn hóa, xã hội Mỹ và châu Âu thập niên 1920, 1930 thế kỷ trước, để hiểu vì sao những nhân vật ấy lại yếm thế đến như vậy mà người xem thời kỳ đó lại thấy đúng với bản thân và cuộc sống của họ.

3.2.2. Xây dựng nhân vật đa dạng hóa chủng tộc, văn hóa và xã hội

Kể từ thập niên 1960, không những phong trào nữ quyền phát triển mạnh mẽ, mà vấn đề bình đẳng, chống phân biệt chủng tộc cũng ngày một phát triển. Trong thời đại công nghệ và công nghiệp giải trí phát triển, đa dạng văn hóa, đa dạng chủng tộc cũng là mục tiêu mà Walt Disney hướng tới, bởi thị trường của hãng không chỉ nằm ở Mỹ mà còn trên toàn cầu.

Cuộc cách mạng số hóa bắt đầu cuối thế kỷ 20 đã mang lại nhiều thay đổi

cho thời đại và xã hội. Nếu như trong giai đoạn đầu, các nhân vật chính trong phim truyện hoạt hình của Disney chủ yếu là các cô gái da trắng (Bạch Tuyết, Lọ Lem, Aurora) có lẽ phần nào vì các bộ phim này đều được chuyển thể từ những câu chuyện cổ tích của châu Âu (truyện cổ Grimm). Nếu do tệ phân biệt chủng tộc còn nặng nề, mà khuôn mẫu phụ nữ điển hình trong phim Disney phản ánh còn mang khuynh hướng chung của xã hội, thì trong giai đoạn Phục sinh của hãng (thập niên 1990), các nhân vật trong phim đã được đa dạng hóa về chủng tộc, văn hóa và xã hội. Hàng loạt các bộ phim ra đời vào thập niên 1990 là các phim có nhân vật và đề tài đa chủng tộc với các khuôn mẫu văn hóa xã hội khác biệt. Đó là *Nàng tiên cá* (Đan Mạch) *Người đẹp và Quái thú* (Pháp), *Pocahontas* (Người bản xứ da đỏ), *Hoa Mộc Lan* (Trung Quốc), *Vua sư tử* (Châu Phi), *Aladdin* (Ai Cập), *Dũng sĩ Hercules* (Hy Lạp), *Thằng gù nhà thờ Đức bà* (Pháp) và *Công chúa và con ếch* (Mỹ La Tinh). Những bộ phim truyện hoạt hình Disney thời kỳ này rất đa dạng chủng tộc, đa dạng văn hóa, phản ánh những thay đổi của xã hội, gọi lại những ký ức lịch sử hào hùng không chỉ của chính nước Mỹ (*Pocahontas*), mà còn của các dân tộc khác (*Hoa Mộc Lan*) hay gửi đến những thông điệp về sự hòa hợp các dân tộc (*Vua sư tử*). Mặt khác, có lẽ đây cũng là chủ trương của Disney trong chiến lược xây dựng các nhân vật đa dạng, đa vùng văn hóa và chủng tộc để có thể lôi cuốn nhiều người xem, nhất là lớp trẻ, đến với phim truyện hoạt hình của hãng.

Phim *Hoa Mộc Lan* đưa người xem đến với không gian văn hóa của Trung Hoa cổ, nặng nề giáo phong kiến với một nhân vật nữ, sinh ra đã không là một cô dâu hoàn hảo, tức là đầy đủ các phẩm chất tốt về tứ đức: “công, dung, ngôn, hạnh”. Cô chỉ mong muốn được là chính mình. Giả nam đi tòng quân và lập được chiến công, mang về vinh quang cho gia tộc, và cuối cùng cô lại trở về nhà. Cái kết cho thấy cô về đúng vị trí người vợ dượng hiền của một viên tướng trẻ. Điều may mắn là cô tìm được người bạn đời là chiến hữu mà cô từng kề vai

sát cánh. Phim đã thành công trong việc thể hiện được bản sắc riêng câu chuyện truyền thuyết Trung Hoa, dù rằng các hành động trong phim giống hơn với phim hành động Mỹ.

Bộ phim *Pocahontas* được làm dựa trên về một nhân vật cùng tên có thật trong lịch sử. Pocahontas ngoài đời là con gái của Powhatan, thủ lĩnh của tất cả các bộ lạc da đỏ tại vùng duyên hải, bang Virginia trong những thập kỷ đầu của thế kỷ 17 [102]. Phim có nhân vật chính là một cô gái da đỏ, với nội dung là cuộc chiến của một bên là những người da đỏ bản xứ, dũng cảm đứng lên bảo vệ vùng đất quê hương, một bên những kẻ thực dân, đi xâm chiếm và khai phá vùng đất mới. Bộ phim mô tả nhân vật chính như đại diện cho phái nữ thời đại mới, vừa xinh đẹp vừa thông minh, vừa quyết đoán vừa dịu dàng và rất yêu quê hương, sẵn sàng hy sinh tất cả bản thân cho quê hương. Hình ảnh người thiếu nữ da đỏ mảnh mai, mà mạnh mẽ, đứng trên vách đá cheo leo, gió thổi tung mái tóc dài trở thành biểu tượng tuyệt đẹp cho tinh thần độc lập, ý chí kiên định và sự tự tin, để lại ấn tượng sâu sắc trong lòng người xem.

Tương tự, các nhân vật như công chúa Jasmine trong phim *Aladdin* hay Tiana trong phim *Công chúa và con ếch* đều có bản sắc dân tộc và văn hóa riêng của họ. Các nhân vật trong các bộ phim trên đều rất sinh động, linh hoạt, thú vị, đa dạng văn hóa và phong cách. Họ tạo nên một nhóm các nhân vật đa sắc tộc/ chủng tộc của dòng phim truyện hoạt hình Disney. Tác giả Kiara M. Hill đã viết như sau trong bài báo *Cách tạo ra một công chúa của Disney (The Making of a Disney Princess)* [96] của mình.

Với sự đa dạng hóa các nhân vật nữ trong phim Disney, người xem của nhiều dân tộc khác nhau có thể so sánh nhận dạng bản thân với các nhân vật nữ mà họ yêu thích vì họ nhận ra được diện mạo cũng như đặc điểm văn hóa gần với họ. [96, tr. 84]

3.3. Thông điệp từ các nhân vật cùng câu chuyện phim đều đơn giản, rõ ràng và dễ hiểu

Các nhà nghiên cứu *Lý thuyết về nhân vật* cho rằng, một nguyên tắc không thể thiếu trong xây dựng nhân vật là phải để nó (nhân vật) luôn mang một thông điệp nào đó, với ý nghĩa nào đó. Có nghĩa là, nhân vật được xây dựng phải có tính biểu tượng (*symbol*). Jens Eder trong *Lý thuyết đồng hồ nhân vật* của mình cũng đề cập đến nguyên tắc này. Ông cho rằng, xem xét nhân vật như một biểu tượng, tức là xem xét nó thể hiện gián tiếp những ý nghĩa gì, từ đó, trả lời câu hỏi, liệu người xem sẽ suy nghĩ thế nào về nhân vật, thúc đẩy quá trình xây dựng khuôn mẫu tinh thần suy luận về nhân vật qua quá trình nắm bắt thông tin từ nhân vật của phim. Có thể thấy các nhân vật trong phim truyện hoạt hình của Walt Disney luôn mang tính biểu tượng cao và tạo dấu ấn sâu sắc trong lòng người xem, cả trẻ em lẫn người lớn.

Các nàng công chúa trong phim Disney thực chất hầu như “bỏ bùa” cho nhiều thế hệ các cô bé giờ không chỉ ở Mỹ, mà trên toàn cầu. Những khuôn mẫu công chúa Disney nằm khá sâu trong tiềm thức những cô gái trẻ, theo họ đến khi trưởng thành và phần nào ảnh hưởng đến cách suy nghĩ, cách sống của họ. Mặc dù, khi lớn lên những hình tượng đó phần lớn trở thành những kỷ niệm đáng nhớ của tuổi thơ, vì nó không giống với đời thực, nhưng các nhân vật Disney này vẫn mang lại cho tuổi thơ người xem niềm hạnh phúc giản dị, chân thực về cái tốt đẹp, cái hay trong cuộc đời, về một chân lý đơn giản: thiện thắng ác và thiện có thiện báo, ác có ác báo. Các nhân vật chính trong phim Disney như Bạch Tuyết, Lọ Lem, Ariel, Belle, v.v... đều trải qua muôn vàn khó khăn, kể cả đối diện với tử thần, nhưng cuối cùng họ đều đạt được mục tiêu mơ ước của mình, có cuộc sống hạnh phúc viên mãn bên người mình yêu thương. Những nhân vật phản diện như hoàng hậu di ghẻ trong *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, mẹ kế trong *Cô bé Lọ Lem*, mụ phù thủy Ursula trong *Nàng Tiên cá*, Gaston trong *Người đẹp*

và *Quái thú*, v.v..., đều bị trừng trị vì những tội ác mà chúng gây ra. Những biểu tượng thiện – ác, mà các bộ phim Disney mang đến cho người xem đã giúp định hướng tinh thần cho trẻ em, hướng chúng vào cái thiện, giáo dục về đẹp chân, thiện, mỹ. Tác giả Wendy Friedmeyere, trong nghiên cứu *Phân loại phim cổ tích Disney: Cho thanh thiếu niên và nguyên mẫu (The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes)* đã cho rằng,

Thông qua sự tranh đấu của nhân vật chính và những chi tiết hài hước trong cách trần thuật khán giả nhất là trẻ em học được những bài học triết lý đầu tiên về cuộc sống. Chúng bắt đầu nhận ra chúng sống trong một thế giới khó khăn. Tuy nhiên nếu có lòng tự trọng và sự tự tin, chúng sẽ vượt qua mọi trở ngại và sẽ cảm nhận được niềm vui hạnh phúc. [88, tr. 196]

Những nhân vật trong phim Disney đưa ra thông điệp rõ ràng về tình bạn, tình yêu, tình cảm gia đình. Tình cảm gia đình là điều mà được các bộ phim Disney đề cập đến một cách tinh tế, tự nhiên và nhiều cảm xúc. Nó chạm đến những cung bậc tình cảm sâu lắng nhất của con người. Ta nhận thấy sự hiếu thuận đối với những người cha qua hình ảnh của các cô gái trẻ. Mộc Lan cải trang thành nam để đăng lính thay người cha già yếu, mặc dù biết, nếu bị phát hiện có thể bị tội chết, Belle thay cha trở thành tù nhân của Quái thú, chấp nhận đòi hỏi ở lại trong lâu đài của Quái thú vĩnh viễn, Pocahontas từ bỏ tình yêu duy nhất của đời mình, thay cha lãnh đạo bộ tộc đấu tranh với những kẻ ngoại xâm, bảo vệ đất đai của tổ tiên để lại. Ngay cả Ariel, mâu thuẫn với vua cha vì bị ông ngăn cản mong muốn, nhưng khi thấy ông bị mụ Ursula biến thành nô lệ, cũng điên cuồng xông vào chiến đấu với mụ, không màng đến tính mạng của bản thân. Bên cạnh đó, tình yêu của cha mẹ đối với con cái cũng được thể hiện rất rõ qua các hành động của những nhân vật trong phim. Để cứu Ariel, vua Triton đã chấp nhận làm tù nhân của mụ Ursula và trong cái kết, ông đã

biến Ariel thành người, để cô được ở bên người mình yêu, dù có phải lìa xa cô vì hai thế giới khác nhau. Hay ông bố Maurice của Belle khi quay về, gọi người cứu cô không được, đã đơn độc lại quay lại lâu đài Quái thú để cứu cô. Mộc Lan khi dâng lên cha phần thưởng vua ban là thanh kiếm của kẻ thù, cha cô đã nói rằng, cô mới là thứ quý giá nhất đối với ông. Thông qua những chi tiết rất nhỏ, đơn giản, chân thực nhưng đúng thời điểm và khung cảnh, phim truyện hoạt hình Disney khơi gợi những xúc cảm của người xem về tình cảm giữa cha mẹ và con cái, bạn bè và người thân... Trong bộ phim *Chú nai Bambi*, ta luôn thấy hình ảnh nai cha rất xa vời trong vai trò là chúa tể của cả đàn, nhưng lại luôn xuất hiện vào những thời điểm quan trọng nhất để nâng đỡ tinh thần của Bambi, khi cậu lang thang giữa trời tuyết tìm mẹ (đã bị những người thợ săn bắn chết), ông đến và báo cho cậu, giờ đây cậu phải tự lực để sống. Khi cậu chạy trốn vụ cháy rừng và gục ngã, ông là người thúc cậu đứng lên, phải đứng lên để sống và dẫn cậu chạy thoát... Chỉ bằng một vài nét chấm phá, người xem đã cảm nhận rất rõ tình yêu của người cha đối với đứa con trai, lặng lẽ, sâu sắc và bền bỉ.

Người xem cũng nhận ra tình bạn thủy chung, chân thực, trung thành qua các nhân vật trong phim Disney. Những chú lùn trong phim *Nàng Bạch Tuyết* là những người quan tâm lo lắng cho cô, cho cô một mái ấm gia đình, mang lại cho cô sự ấm áp của tình người mà cô mong muốn. Ngược lại, cô trở thành người chăm sóc họ và ngôi nhà của họ. Ngôi nhà của họ luôn được cô dọn dẹp sạch sẽ, ấm áp, họ luôn có những bữa ăn ngon lành sau buổi làm vất vả ở mỏ. Ngoài ra, Bạch Tuyết cũng có bạn bè là những chú chim, muông thú trong rừng. Khi cô gặp nạn họ tìm mọi cách để cảnh báo, giúp đỡ cô. Ariel trong phim *Nàng Tiên cá* luôn có bên mình người bạn thân Flounder và đặc biệt là cua nhạc trưởng Sebastien đã theo dõi từng bước cô đi, giúp cô trưởng thành. Mộc Lan có chú rồng Mushu, Belle có bà Potts và cậu con trai cũng như chàng nển

Lumiere và quản gia, đồng hồ Cogsworth luôn bên cô trong lâu đài u ám của Quái thú... Phim Disney luôn tìm cách thể hiện tình bạn, sự hỗ trợ, bảo vệ lẫn nhau của bạn bè, người thân, giúp nhân vật chính vượt qua mọi khó khăn, trở ngại một cách nhẹ nhàng, qua các mối quan hệ giữa các nhân vật chính và phụ, ghi dấu ấn vào ký ức người xem. Trẻ em qua đó nhận dạng bản thân, nhận ra các mối quan hệ gắn bó của bạn bè và gia đình, đánh giá những điều tốt xấu trong cuộc sống và trân trọng những gì đang có.

Cách mà Disney gửi gắm ý nghĩa hay thông điệp của mình qua các nhân vật thường rất tinh tế, nhẹ nhàng. Có thể nói, Disney luôn thể hiện các chủ đề tư tưởng một cách giản dị, dễ hiểu nhất đối với người xem là trẻ em, thông qua nhân vật, hành động, lời nói, cử chỉ của nhân vật, theo cả cách trực tiếp và gián tiếp.

Trong phim *Chú nai Bambi*, cảnh con cú giải thích về tình yêu đôi lứa và những trường đoạn phim ngay sau đó, khi chú chồn Flower gặp cô chồn, chú thỏ Thumper gặp cô thỏ và Bambi gặp Faline, rồi diễn ra màn đánh nhau dữ dội giữa hai chú nai đực giành con nai cái, giúp trẻ em hiểu được một cách dễ dàng, mạch lạc và ấn tượng bài học đầu đời về giới tính, về cạnh tranh tự nhiên. Những khung cảnh các chú lùn đào kim cương và vui vẻ hát, cảnh dọn dẹp nhà cửa, giặt giũ quần áo trong nhà các chú lùn, hình ảnh các nhân vật chim muông, các con thú nhân hóa hành động giống con người như vắt quần áo, quét mạng nhện trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, hay cảnh dọn dẹp tòa lâu đài khá sôi động của các đồ vật (vốn là con người bị lời nguyền biến thành như vậy) trong phim *Người đẹp và Quái thú* tạo cho người xem cảm thấy niềm vui và hạnh phúc trong lao động mà không cần một lời khuyên răn cụ thể nào.

Phim Disney đưa ra nhiều thông điệp khác nhau, gửi gắm qua hình tượng các nhân vật phim, như giáo dục lòng yêu nước, yêu dân tộc, biết hy sinh bản thân vì mọi người (qua hình tượng Mộc Lan và Pocahontas), bài học về cách ứng xử và việc tự hoàn thiện bản thân (qua hình tượng Gaston và Quái thú trong

Người đẹp và Quái thú). Phim cũng đưa ra những cảnh báo về hiểm họa môi trường qua hình ảnh những người thợ săn và cái chết của nai mẹ, nhưng nguy cơ cháy rừng trong phim *Chú nai Bambi*. Lời kêu gọi bảo vệ động vật qua hình tượng ghê sợ của mẹ Cruella trong phim *101 Chú chó đốm (101 Dalmatians, 1996)*, hay cảnh báo về mối nguy hiểm rình rập trẻ vị thành niên qua hình tượng mẹ Ursula độc ác giống với mẹ mình dụ dỗ, lôi kéo các cô gái trẻ sống theo ý thích bản thân mà không màng hậu quả, v.v...

Với sự đa dạng, sự giản dị và tự nhiên trong cách thể hiện các nhân vật phim, với cách tôn vinh chủ đề tư tưởng, hay ý nghĩa qua hình tượng các nhân vật và mối liên kết của họ trong phim, với một cốt truyện được xử lý linh hoạt, mang tính động, là các đặc điểm chính tạo nên sức hấp dẫn và lôi cuốn của phim. Đó cũng là “phép thuật” của hãng Walt Disney tạo chỗ đứng cho phim truyện hoạt hình trên thị trường điện ảnh, và là câu trả lời đơn giản mà rất rõ ràng, vì sao phim truyện hoạt hình của Walt Disney luôn nằm trên top đầu bảng xếp hạng?

3.4. Quá trình xây dựng tính cách nhân đa dạng và phong phú, sử dụng linh hoạt các thủ pháp tiếp cận nhân vật

Như đã trình bày ở phần *Lý thuyết xây dựng nhân vật*, xây dựng tính cách nhân vật chính là quá trình sáng tạo và phát triển nhân vật. Trong quá trình này, tác giả tạo nên những đặc điểm tính cách nhân vật. Qua những đặc điểm đó, theo thang đo giá trị, cùng với những kinh nghiệm và kiến thức bản thân, người xem nhận dạng nhân vật và vai trò của nhân vật trong chuyện phim. Xây dựng tính cách nhân vật là quá trình quan trọng để người xem hiểu nhân vật và hiểu phim, mà tác giả sáng tạo.

Các bộ phim truyện hoạt hình Disney ngoài lối kể chuyện tuyến tính, còn có đặc điểm *quá trình xây dựng tính cách nhân vật* thường diễn ra *từ trên xuống*. Các nhân vật hình thành và phát triển từ khuôn mẫu kinh điển của chuyện cổ

tích được chia ra thiện, ác rõ rệt từ đầu. Sự rõ ràng đó làm việc nhận dạng nhân vật trở nên nhẹ nhàng và dễ dàng cho người xem, nhất là trẻ em.

3.4.1. Quá trình xây dựng tính cách nhân vật từ trên xuống

Cách nhân vật hóa *từ trên xuống*, là xếp nhân vật vào các khuôn mẫu có sẵn. Bạch Tuyết, Ariel hay Belle đều là những nhân vật cô gái trong cổ tích, gặp trở ngại trong cuộc sống. Hoàng hậu di ghẻ trong phim *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, mẹ kế trong phim *Cô bé Lọ lem*, mẹ phù thủy Ursula trong phim *Nàng Tiên cá*, gã trai Gaston trong phim *Người đẹp và Quái thú* v.v... đều là những vai phản diện, tìm mọi cách ngăn cản nhân vật chính trên con đường tìm đến với hạnh phúc, thực hiện ước mơ của họ. Các nhân vật đều có thể khớp vào những khuôn mẫu định hình trong xã hội và trong tư duy người xem. Bạch Tuyết là cô gái ngoan hiền, yếu ớt cần được che chở. Ariel, Jasmine (*Aladdin*) là cô con gái nổi loạn, không nghe lời cha mẹ nhưng tính cách tốt bụng, phóng khoáng tự nhiên. Belle, cô gái thông minh, ham hiểu biết nhưng tính tình kỳ quặc. Quái thú, “cậu ấm con nhà”. Gaston là gã trai tốt mã rể cùi. Mẹ phù thủy Ursula, mẹ mìn chuyên dụ dỗ trẻ vị thành niên, là mối hiểm họa rập rình ngoài cửa. Pocahontas, Mulan, là các nữ anh hùng... Chính cách xây dựng tính cách nhân vật này đã làm người xem nhận thấy chúng rất gần gũi với họ, dễ tiếp cận, dễ nhận dạng và đồng cảm.

3.4.2. Quá trình xây dựng tính cách nhân vật gián tiếp

Phim truyện của Disney cũng sử dụng một cách nhuần nhuyễn thủ pháp xây dựng tính cách nhân vật gián tiếp. Các nhân vật được giới thiệu ý nghĩ, cảm xúc bên trong, vẻ hình thức bên ngoài, tính cách, đặc điểm qua hành động... qua nhận xét và phản ứng của các nhân vật khác. Xây dựng tính cách nhân vật gián tiếp luôn cần đến những suy luận, đánh giá và kiến thức cuộc sống của người xem. Hàng loạt ví dụ từ các tác phẩm điện ảnh của Disney đã cho thấy,

họ đã sử dụng các thủ pháp xây dựng tính cách nhân vật gián tiếp sinh động và có hiệu quả trong kể chuyện. Người xem nhận ra sự ngây thơ, cả tin của Bạch Tuyết qua cảnh phim người thợ săn vung dao, đi đến đằng sau, nhưng cô vẫn mãi mê với chú chim con, hay cảnh cô thản nhiên nằm ngủ ngay trên ba cái giường của các chú lùn xa lạ, cảnh cô trách các chú chim sao lại mổ một bà cụ già yếu đáng thương, mà không nghi ngờ đó là mẹ hoàng hậu độc ác trá hình, rồi mở cửa cho mẹ vào nhà và ăn trái táo mẹ đưa. Các hành động quét dọn nhà cửa, giặt quần áo, nấu súp cho các chú lùn, bắt các chú lùn sau một ngày lao động trước khi ăn phải tắm rửa sạch sẽ, tiễn các chú lùn đi làm vào sáng sớm là sự mô tả gián tiếp đó là người phụ nữ của gia đình, một bà nội trợ hoàn hảo, là người vui vẻ hòa đồng (màn hát hò nhảy nhót với các chú lùn và chim muông thú rừng), là cô gái mơ mộng (qua bài hát *Ngày nào đó, tôi sẽ gặp người yêu đầu*).

Trong bộ phim *Nàng tiên cá*, ta thấy ngay nhân vật chính Ariel là một cô gái bướng bỉnh và phá cách khi cô quên buổi hòa nhạc rất quan trọng của vua cha để đi khám phá những con tàu đắm. Cô là cô gái gan dạ khi cùng với chú cá Flounder đi thám thính con tàu đắm và cả hai thoát khỏi hàm cá mập trong gang tấc. Cô ham học hỏi khi tìm đến chú hải âu để tìm hiểu về công dụng các đồ vật của con người (cái đĩa và cái tẩu) mà cô tìm thấy. Cô dám hy sinh bản thân khi cứu hoàng tử Eric từ cơn bão và khỏi phù thủy Ursula, khi mẹ trá hình thành một thiếu nữ có giọng của cô để đánh lừa chàng. Cô ngang ngạnh và bông bột khi giận cha, tìm đến mẹ Ursula độc ác và xảo quyệt. Cô quyết đoán và dám dấn thân khi đổi giọng hát, lấy đôi chân và cố gắng bằng mọi cách chinh phục hoàng tử trong ba ngày mặc dù mất giọng. Những tính cách của Ariel bộc lộ dần dần qua mỗi hành động của cô, và tăng dần theo tiến trình triển khai câu chuyện, tạo nên ấn tượng mạnh mẽ của nhân vật với người xem. Đối nghịch lại, mẹ phù thủy Ursula với diện mạo là con bạch tuộc hung dữ giống với

Meduza, bộ mặt trang điểm thái quá, giọng nói đàn ông, kể về việc mù cứu vớt các linh hồn khốn khổ ra sao và biến họ thành nô lệ thế nào. Phù thủy Ursula là hiện thân của cái ác, sự lừa dối và giáo quyệt, cùng hai con cá thám tử mắt vàng của mù đã làm tăng mối đe dọa đến từ các nhân vật này.

Nhân vật Quái thú cũng được mô tả gián tiếp qua nhiều thủ pháp, thậm chí đôi khi chỉ qua hành động. Tính cách nóng nảy của Quái thú thể hiện qua hành động sốt ruột đi đi lại lại trong phòng khách, chờ Belle xuống ăn tối, qua lời thoại như: “Cô không ăn tối với tôi thì cô hãy nhìn đói đi”, suýt đánh Belle khi thấy cô sờ vào *bông hồng thần*, đuổi cô “Cút đi”... Sự thô lỗ, vụng về, thiếu tinh tế trong ăn uống được thể hiện chỉ qua một cái nhướng mắt kín đáo đầy ẩn ý của bà Potts với Belle khi chứng kiến cảnh anh ta ăn uống nhồm nhoàm. Người xem nhận ra bản chất đa cảm bên trong của Quái thú khi anh ta nhẹ nhàng giữ nắm tóc trên tay, để chú chim mổ...

Chính sự xen kẽ linh hoạt giữa các thủ pháp xây dựng tính cách nhân vật trực tiếp và gián tiếp, với những điểm nhìn luôn thay đổi (khi ở ngôi thứ ba, khi ở ngôi thứ nhất, khi ẩn, khi hiện ...) đã làm cho các bộ phim truyện hoạt hình Disney trở nên rất sinh động, đưa người xem chuyển từ trường đoạn này sang trường đoạn khác từ xung đột này đến xung đột khác một cách mềm mại và gắn kết tạo nên cao trào của các nhân vật và sự giải tỏa mâu thuẫn, đáp ứng mong đợi của người xem làm người xem có sự nhận dạng chính xác về nhân vật cũng như tình huống câu chuyện phim.

3.4.3. Sử dụng âm nhạc tạo tâm trạng và cảm xúc nhân vật

Âm nhạc và cách sử dụng âm nhạc là một trong những yếu tố mang lại thành công lớn cho các bộ phim truyện hoạt hình của Disney. Ở chương 2, người viết đã phân tích về cách mà các nhà làm phim Disney sử dụng âm nhạc để tạo ra các quãng đệm trước cao trào (tiểu mục 2.1.5.2.), từ đó làm tăng mức độ kịch tính của bộ phim. Ngoài ra, âm nhạc cũng là thủ pháp nghệ thuật được

Disney thường xuyên sử dụng trong các bộ phim truyện hoạt hình để tiếp cận nhân vật qua cảm xúc và tâm trạng. Chẳng hạn bài hát *Hãy hôn cô gái* (*Kiss the Girl*) trong bộ phim *Nàng tiên cá*, là trường đoạn có tính kết nối các sự kiện, tạo quãng đệm trước ca trào của phim. Đây cũng là trường đoạn khá quan trọng đối với cốt chuyện, tạo nút thắt cần gỡ. Đã qua hai ngày nhưng Ariel vẫn chưa làm được để hoàng tử Eric hôn mình, vì thế, cô có thể trở thành nô lệ của mẹ Ursula. Lần đi thuyền trên hồ buổi tối là nút thắt giải quyết sự thắng hay bại của cô. Khung cảnh phim thực sự gợi tình, mặt hồ, liễu rủ, trăng mờ, sự bẽn lẽn của cô gái và sự ngập ngừng của chàng trai “tình trong như đã, mặt ngoài còn e”. Disney đã tạo ra một khung cảnh huyền ảo, nên thơ và đưa bài hát cùng nhạc trưởng Sebastian vào cuộc. Bài hát mô tả nỗi lòng của hai người yêu nhau mà chưa dám ngỏ lời, tâm trạng cô gái ngây thơ trong trắng vừa lo sợ, vừa mong đợi nụ hôn đầu, tâm trạng của chàng trai rất ngại ngần muốn hôn nhưng lại sợ không hiểu nàng sẽ phản ứng thế nào? Nhân vật của nhạc trưởng Sebastien trở thành kẻ điều khiển, xúi giục, tạo không khí, đẩy hai người trẻ tuổi yêu nhau lại gần nhau hơn, với ý đồ giúp Ariel chiến thắng mẹ Ursula. Nếu không có lời dẫn dụ của Sebastien, thể hiện qua bài hát *Hãy hôn cô gái*, trường đoạn phim này hiển nhiên mất hẳn sự thuyết phục, cũng như sức hấp dẫn đối với người xem, bởi thực ra Sebastien không chỉ làm kẻ xúi giục hai nhân vật trong phim, lời ông hát cũng thể hiện mong muốn của người xem, đẩy cho Ariel và hoàng tử hôn nhau, giải tỏa mối lo lắng cận kề. *Hãy hôn cô gái* tạo không gian lãng mạn, huyền bí, êm đềm cho đôi tình nhân đang cùng yêu nhau mà cả hai đều không dám nói. Cùng với bài hát *Dưới biển sâu* (*Under the Sea*), hai bài hát này là hai trong các yếu tố tạo nên thành công phim, khiến người xem muốn xem đi xem lại chúng. Trường đoạn phim với bài hát *Chuyện cổ tích xưa như thời gian* trong phim *Người đẹp và Quái thú* cũng là trường đoạn âm nhạc được sử dụng để tạo nên không gian phù hợp tâm trạng nhân vật.

Tác giả Kathryn Kalinak, người nghiên cứu về âm nhạc trong phim Hollywood đã viết trong nghiên cứu có tựa đề *Ghi âm: Âm nhạc và các phim kinh điển Hollywood (Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film)* [62] của mình rằng:

Từ góc nhìn của Quái thú, đó là thời khắc anh nhận ra anh muốn nói với Belle về tình yêu của mình với cô, và quyết định sẽ ngỏ lời. Trong khi đó Belle bắt đầu nhận ra mình đang yêu kẻ giam giữ cô. [62]

Bài hát tạo ra một không khí lãng mạn và êm đềm, lung linh, huyền ảo cho hai nhân vật Belle và Quái thú. Nó khớp với biểu cảm vừa bền lên vừa chủ động của Belle và sự hồi hộp, ngượng ngùng, ngạc nhiên, do dự của Quái thú. Sự tinh tế trong âm nhạc, sự giản dị và dễ hiểu của lời bài hát tạo nên một không gian sống động, giàu cảm xúc, lột tả nội tâm của cả hai. Một bên thực sự bị lưới tình vây bủa (Quái thú), một bên hình như nhận ra mình bắt đầu yêu (Belle). Hành động sau đó của Quái thú đồng ý để Belle về gặp cha chính là minh chứng rõ ràng cho tình yêu anh dành cho nữ chính: mặc dù biết mình có thể vĩnh viễn không lấy lại diện mạo ngày xưa nếu Belle không quay lại, anh vẫn chấp nhận để cô ra đi. Đạo diễn, nhà sản xuất bộ phim *Người đẹp và Quái thú* nói về việc sử dụng bài hát *Chuyện cổ tích xưa như thời gian* trong phim này như sau:

Giải thích về vai trò bài hát trong phim, đạo diễn Kirk Wise mô tả khung cảnh này là “đỉnh điểm của mối quan hệ giữa hai nhân vật”, trong khi đó, nhà sản xuất Don Hahn khẳng định, đó là “thời điểm gắn kết bộ phim để hai nhân vật cuối cùng sẽ sống bên nhau”. [109]

Những phân tích trên cho thấy, âm nhạc là thành phần quan trọng trong phim Disney, được sử dụng như thủ pháp để mô tả nội tâm các nhân vật, cũng như tạo không gian và môi trường lột tả nội tâm nhân vật, giúp cho người xem nhận dạng các nhân vật rõ ràng, nhanh chóng hiểu rõ mạch phim và hành động nhân

vật, tạo mối liên kết chặt chẽ giữa nhân vật và người xem, khơi gợi cảm xúc, tạo sự đồng cảm của người xem với nhân vật, đồng hành cùng nhân vật.

3.5. Những tồn tại trong xây dựng nhân vật của Disney

Mặc dù luôn chiếm lĩnh vị trí số một trên thị trường phim hoạt hình thế giới, với vô số những lời khen ngợi và giải thưởng từ kịch bản, đạo diễn, âm nhạc, tạo hình nhân vật, v.v..., nhưng dòng phim Walt Disney cũng không tránh khỏi những lời phê phán và phân tích trái chiều, chủ yếu đến từ các nhà sư phạm, các nhà lý luận phê bình văn học dân gian...

Những phản biện về phim Disney chủ yếu ở hai vấn đề. Thứ nhất, phim hoạt hình Disney đã làm thay đổi và sai lệch nguyên tác dẫn đến thông điệp gửi gắm và ý nghĩa giáo dục bị sai lệch. Thứ hai, phim hoạt hình của Disney thường bị chỉ trích đưa ra các khuôn mẫu nhân vật đơn giản, thụ động và mang yếu tố phân biệt chủng tộc, khi các nàng công chúa nhân vật chính đa phần là da trắng.

Bàn về vấn đề liên quan đến việc chuyển thể kịch bản quá xa rời nguyên tác, các nhà phê bình đã chỉ trích Disney đã “Disney hóa” một loạt câu chuyện cổ tích kinh điển với việc xây dựng các nhân vật gần với thời đại hơn, nhưng không còn giữ được nhiều tính dân gian nguyên bản, hoặc bổ sung các nhân vật mới vào câu chuyện phim (Hoàng tử và các chú lùn trong *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn*, mụ phù thủy Ursula, vua Triton trong *Nàng Tiên cá*, gã trai Gaston và Quái thú trong *Người đẹp và Quái thú*, v.v...). Trong bài phỏng vấn của tạp chí *The Hoon Book* có tựa đề *Phán xét Walt Disney (Walt Disney Accused)*, nhà nghiên cứu ngôn ngữ và thư viện học Frances Clarke Sayers đã đưa ra những phê phán về việc các bộ phim chuyển thể từ truyện cổ tích của Disney phần nào đã thay đổi nội dung mang tính giáo dục của nguyên tác, khiến các thông điệp cuộc sống đôi khi bị đơn giản hóa, nhuộm màu hồng. Tác giả Frances Clarke Sayers viết,

Truyện cổ dân gian là một dạng tổng hợp, mang tính tượng trưng tuyệt vời của văn học dân gian. Nó đến từ quần chúng chứ không phải đứng trên quần chúng. Những truyện cổ dân gian này có cấu trúc xác định. Từ truyện cổ dân gian người ta hiểu được vai trò của mình trong đời sống, hiểu được tính lưỡng đề của bi kịch cuộc đời, những cuộc chiến giữa cái thiện và cái ác, giữa cái mạnh và cái yếu... Có một sự bóp méo mọi tính chất của truyện cổ dân gian trong các bộ phim cổ tích của Disney. Ông làm những điều thật lạ. Ông làm truyện cổ dân gian trở nên ngọt ngào. [97, tr. 2]

Tác giả Sayers còn cho rằng,

Disney không tôn trọng bản gốc của các tác giả văn học và xử lý các câu chuyện dân gian theo cách của mình, không “đề tâm đến giá trị thật về nhân học, về tinh thần hay tâm lý”. Hay, “Disney đã giả tạo hóa cuộc sống bằng cách coi mọi thứ đều êm ái, ngọt ngào không có xung đột ngoại trừ những xung đột bạo lực hiển nhiên”. [97, tr. 2]

Truyện cổ dân gian bao giờ cũng mang đặc điểm dân tộc, có dấu ấn văn hóa, tín ngưỡng và các giá trị đạo đức. Disney đã lựa chọn các truyện cổ tích khác nhau của các dân tộc khác nhau và chuyển thể chúng thành dạng văn hóa Mỹ. Sự diễn dịch này loại đi ý nghĩa cơ bản của nguyên tác. Mặc dù vẫn dựa trên cốt truyện cơ bản của nguyên tác, “Disney đã sắp xếp lại các bộ phim cho phù hợp với mục tiêu, mà họ hướng tới người xem Mỹ”. [35, tr. 5]

Disney thay đổi chủ đề và ý nghĩa của chuyện cổ tích. Ta có thể thấy chủ đề câu chuyện *Nàng Tiên cá* của Andersen và của Disney có sự khác biệt. Trong nguyên tác, mục tiêu là tình yêu và linh hồn bất tử, trong phim mục tiêu ban đầu của Ariel là thoát khỏi sự kiểm tỏa người cha và sau đó là lấy được hoàng tử. Tương tự, truyện cổ dân gian *Người đẹp và Quái thú* là bài học giáo dục các cô

gái trẻ cách yêu, cách rời xa gia đình để trưởng thành thì Disney lại dùng cảnh đuổi bắt đưa Belle về lại lâu đài Quái thú thay cho việc cô tự nguyện thực hiện trách nhiệm và tình cảm bản thân, “tạo nên một tình huống mang tính ép buộc nhiều hơn chứ không phải một câu chuyện tình yêu” [38, tr. 2]. Thông điệp gửi gắm của bộ phim cũng thay đổi, Quái thú trong phim thực ra là nhân vật có diện mạo xấu, nhưng tính tình lại tốt, hướng người đọc suy nghĩ về việc không nên xét đoán về con người chỉ qua vẻ ngoài của họ, vì một hình thức xấu có thể chứa đựng một trái tim yêu thương. Còn Quái thú trong phim Disney là một nhân vật có vấn đề về cảm xúc và hành vi, được bản tính lương thiện và tốt đẹp của Belle cải hóa. Rõ ràng ý nghĩa của câu chuyện cổ tích đã bị thay đổi trong bộ phim. Tuy nhiên, dù có thay đổi ít hay nhiều nguyên tác, người ta vẫn có thể nhận thấy tính giáo dục, tính nhân văn và tính tích cực trong các bộ phim truyện hoạt hình Walt Disney chưa bao giờ mất đi. Các bộ phim Disney thường đưa ra những thông điệp thiện chí, tốt đẹp và tích cực, dành cho tất cả các đối tượng xem phim. Đó là, sống chân thành và tốt bụng sẽ luôn nhận được sự giúp đỡ và có kết cục tốt đẹp (*Bạch Tuyết và bảy chú lùn, Cô bé Lọ Lem*). Tình yêu đích thực (không nhất thiết phải là tình yêu nam nữ) có thể giúp con người vượt qua mọi khó khăn, hoá giải mọi lời nguyền hay hận thù (*Công chúa ngủ trong rừng, Poccahontas, Công chúa và con ếch, Frozen, Công chúa tóc mây*). Yêu thương cần phải biết hy sinh bản thân, hay sống thật với chính con người của mình (*Aladdin, Hoa Mộc Lan*)... Vì vậy, cho dù có những phê phán về sự “bóp méo” hay thay đổi nội dung của nguyên tác thì các bậc cha mẹ vẫn có thể yên tâm để các con cháu nhỏ tuổi của mình mê mẩn với những câu chuyện, mà được Disney kể lại qua những bộ phim.

Bên cạnh các phản biện về kịch bản, cách xây dựng nhân vật hoạt hình trong phim, Disney cũng vấp phải nhiều ý kiến phê phán tiêu cực. Tuy nhiên, các khuôn mẫu điển hình của các nàng công chúa Disney thời kỳ đầu luôn hoàn hảo, hầu như không có điểm xấu nào, có thể dẫn đến việc trẻ em ngộ nhận về

bản thân mình, về xã hội xung quanh khi nhận dạng và bắt chước các nhân vật yêu thích của chúng. Các nhân vật trong phim Disney còn nhận được cả những lời chỉ trích về phân biệt chủng tộc. Chẳng hạn như, các nhân vật công chúa trong những phim Disney kinh điển đều là da trắng (mặc dù lý do được một số học giả giải thích, rằng các câu chuyện cổ tích chuyển thể lúc này, đều có nguồn gốc từ châu Âu), nên điều này vẫn tạo ra những hạn chế đối với người xem không phải là da trắng. Vẫn trong *Phán xét Walt Disney*, tác giả Frances Clarke Sayers, viết,

... Làm người xem da màu khó tiếp nhận đúng những thông tin văn hóa về bản thân họ, và vị trí của họ trong xã hội qua các phim của Disney. Những cô gái trẻ da màu có thể cho rằng, họ không đủ quan trọng để Disney đưa họ lên màn ảnh, như vậy chắc hẳn họ không là quan trọng. [97, tr. 84]

Ở giai đoạn sau, Walt Disney đã lần lượt đưa các nhân vật nữ đa dạng chủng tộc, đa dạng văn hóa vào trong các bộ phim của mình như *Pocahontas*, *Hoa Mộc Lan*, *Aladdin*, *Công chúa và con ếch* và gần đây nhất là *Raya và Rồng thần cuối cùng* (*Raya and the Last Dragon*, 2021), đã làm thay đổi đến cách nhìn nhận, đánh giá của người xem. Tuy nhiên, vẫn có những ý kiến nhận xét trái chiều, chẳng hạn như, hình tượng Pocahontas vẫn là kiểu cô gái *quí tộc hoang dã* (*savage noble*), hay những nhân vật xấu thường là người da màu, chẳng hạn, nhân vật Scar trong phim *Vua sư tử* có màu da thẫm hơn và làm bạn với những con linh cầu cũng sẫm màu, v.v... Những bộ phim thể hiện người da màu một cách mù mờ như thế, sẽ làm hại đến sự phát triển đúng đắn của trẻ em, là nhóm người dễ coi thường các nhân vật trong các bộ phim mà họ xem, hình thành nhận thức không đúng về bản thân. “Sự kỳ thị chủng tộc có thể khiến trẻ em da trắng tự coi mình là thượng đẳng, còn trẻ em da màu thấy mình không có tương lai và bị trấn áp”. [97, tr. 2]

Thực ra, phản biện về những tác động xấu của dòng phim truyện hoạt hình Disney đối với thế hệ trẻ sẽ luôn tồn tại. Điều cơ bản là người lớn cần giúp trẻ em phân biệt rõ những điểm này. Định hướng cho trẻ em tập trung vào những ưu điểm nổi bật của phim, cũng như những thông điệp tốt, cảnh báo về những cách hiểu sai. Giải thích cho trẻ em hiểu rõ về nhân vật, hành động và mục tiêu của các nhân vật, để phim Disney và các nhân vật trong phim luôn là những người bạn tốt, giúp trẻ em trưởng thành.

Dù thế nào thì cho đến nay, người xem vẫn luôn nồng nhiệt đón chào các bộ phim truyện hoạt hình chuyển thể từ cổ tích của Disney, và bản thân hãng phim cũng rất biết lắng nghe người xem, để và làm mới, nâng cấp chính những bộ phim của mình. Cụ thể nhất là với dòng phim “hành động trực tiếp” (*live action* mới nhất gần đây, Disney đã *casting* (lựa chọn) một thần đèn và nàng tiên cá da màu cho hai bộ phim *Aladdin* và *Nàng tiên cá*.

3.6. Bàn về những thành công và tồn tại trong xây dựng nhân vật phim hoạt hình Việt Nam

Năm 2010, bộ phim truyện hoạt hình 3D đầu tiên là *Người con của Rồng* (2010) dài 90 phút của đạo diễn Nguyễn Minh Trí (Hãng Phim Truyền hình – Đài Truyền hình Việt Nam) mới được sản xuất và sau đó bốn năm, bộ phim hoạt hình *Cậu bé cờ lau* (2014) kể về thời niên thiếu của Đinh Bộ Lĩnh do đạo diễn Phùng Văn Hà (Hãng phim Hoạt hình Việt Nam) thể hiện và đoạt giải Bông sen Vàng cho thể loại phim hoạt hình của Liên hoan phim Việt Nam lần thứ 19. Tuy nhiên hai bộ phim truyện này lại có kịch bản viết theo tư liệu lịch sử nên không thể sử dụng làm ví dụ so sánh trong chuyên đề bàn về cách chuyển thể kịch bản phim.

Hoạt hình Việt Nam cũng có nhiều phim ngắn được chuyển thể từ truyện dân gian, truyền thuyết hay truyện đồng dao như *Chuyện ông Gióng* (1970),

Sơn tinh - Thủy tinh (1972), *Áu Cơ và Lạc Long Quân* (1980)...; Phim chuyển thể từ những truyền thuyết lịch sử, những câu chuyện cổ tích hay dân gian như *Thạch Sanh*, *Cây tre trăm đốt*...; Phim làm từ truyền thuyết của các dân tộc Việt Nam như *Đam san*, *Dũng sĩ Đam rông*; Phim làm từ truyện ngụ ngôn như *Tré Cóc* (1993), v. v... Bên cạnh đó, những câu chuyện đời thường với cách sống, ứng xử trong cuộc sống người Việt cũng được các nhà điện ảnh hoạt hình khai thác và cũng có một số bộ phim hoạt hình ngắn thành công như *Mèo con* (1965) của đạo diễn Ngô Mạnh Lân, chuyển thể từ truyện ngắn *Cái tết của mèo con* của nhà văn Nguyễn Đình Thi, hay phim *Đế mèn phiêu lưu ký* (1980) của đạo diễn Trương Qua, chuyển thể từ truyện dài nổi tiếng cùng tên của nhà văn Tô Hoài, v.v...

Phần lớn các bộ phim chuyển thể từ các câu chuyện cổ tích, ngụ ngôn hay truyện ngắn của Việt Nam đều có đặc điểm là chuyển thể trung thành, có thể nói là “*chuyển thể nguyên gốc (literal)*”, như cách phân loại chuyển thể kịch bản của tác giả Louis D. Giannetti. Người xem không có gì để phàn nàn về nội dung của phim, không thể nói về chuyện làm sai lạc nguyên tác, vì phim được giữ hầu như nguyên vẹn, từ nhân vật cho đến cốt truyện, tình tiết và cách kể chuyện (*Cây tre trăm đốt*, *Đế mèn phiêu lưu ký* ...). Nhưng, cũng vì cách chuyển thể khô cứng thiếu linh hoạt, hình ảnh thuần túy như để minh họa nội dung nguyên tác (*An Dương Vương và Mị Châu – Trọng thủy*), phim thiếu những màn hài hước, thiếu kịch tính, cao trào (*Tré cóc*, *Cây tre trăm đốt*) cách chuyển thể không thể hiện được sự sinh động và sống thực như trong nguyên tác (*Đế mèn phiêu lưu ký*), nên mặc dù các nhà làm phim đã cố gắng hết sức, các bộ phim hoạt hình Việt chuyển thể ít sức hấp dẫn, ít tạo ấn tượng với người xem.

Tuy vậy, năm 2011, giới làm phim và người yêu thích phim hoạt hình Việt Nam được giới thiệu hai bộ phim hoạt hình, có định dạng 3D, khá đặc biệt là *Dưới bóng cây* và *Cô bé bán diêm*. Các tác giả của hai bộ phim này không hẳn

đã là chuyên nghiệp, nhưng họ đã tạo ra được sức hút đáng kể trong phim của mình. Đặc biệt, những bộ phim này đã tiệm cận rất gần với lý thuyết kể chuyện của Todorov, cũng như có thể dùng lý thuyết này để phân tích những thành công, tồn tại về xây dựng nhân vật và nghệ thuật kể chuyện của các tác giả.

Phim hoạt hình *Dưới bóng cây* do nhóm biên kịch của Color Animation Studio tự viết kịch bản và dàn dựng. Cách kể chuyện phim đã không tránh khỏi nhược điểm cố hữu của phim hoạt hình Việt Nam, đó là ít kịch tính, dài dòng, chỗ thừa chỗ thiếu... Nhưng, cách kể chuyện của bộ phim này cũng hội tụ đủ năm bước trong lý thuyết kể chuyện của nhà nghiên cứu Todorov. Bộ phim mở đầu bằng cảnh chuột, ếch và cua đang nói chuyện với nhau. Chuột khoe vừa được tặng một chiếc nhẫn dưỡng cảm của dòng họ nên chú không sợ bất cứ thứ gì kể cả rắn (tác giả giới thiệu các nhân vật của bộ phim với chú chuột là nhân vật chính - trạng thái cân bằng ban đầu của câu chuyện). Đúng lúc đó rắn đỏ hiện ra (với sự xuất hiện của nhân vật đối nghịch phá vỡ sự cân bằng, xung đột xuất hiện), chuột và cua chạy mất, trong khi đó, ếch ngâm thơ nói với rắn rằng, anh bạn chuột của nó rất can đảm với cái nhẫn dưỡng cảm sẽ buộc rắn phải sợ. Nhưng khi nhìn lại thì chẳng còn bóng anh bạn nào, và ếch hoảng sợ bỏ chạy. Ếch chạy đến gốc cây nơi chuột trốn, nhưng bị rắn bắt đi, mà chuột chẳng thể làm gì, đồng thời nó phát hiện mình bị mất chiếc nhẫn. Sau đó, chuột rủ cua đi cứu ếch (bước nhận thức tình huống), nhưng thực ra, chuột chỉ muốn tìm lại cái mà nó đánh rơi. Cua nghe thế, bỏ chạy mất tăm. Chuột ngần ngại nhưng cuối cùng vẫn đi tìm chiếc nhẫn. Vượt qua ao hồ, mưa nắng chuột rất mệt... Chợt nhìn thấy cái nhẫn bị rơi, chuột bò tới, nhặt nhẫn rồi định bỏ đi, bỗng nghe tiếng nói của ếch vọng ra từ cái miếu gần đây. Ếch vẫn đang dọa rắn, rằng chuột sẽ nhất định tới cứu ếch. Chuột vào miếu ra lệnh rắn thả ếch ra. Rắn liền buông ếch để đuổi bắt chuột. Trong tình huống nguy cấp đó, ếch đã đẩy đổ các bức tượng trong miếu, chặn rắn và được cứu chuột (giải quyết tình huống). Sau đó,

chuột, ếch, cua lại ngòl với nhau và chuột lại tiếp tục khoác lác về sự dũng cảm của mình. Bất chợt, có bóng điều hâu lướt qua thì chuột lại hoảng hốt và co rúm người lại (trở về trạng thái cân bằng mới).

Các tác giả bộ phim đã cố gắng tạo nên tình huống kịch tính của phim nhưng chưa đến ngưỡng. Lúc đầu, khi xung đột xuất hiện, các tác giả để chuột và cua bỏ chạy thoát thân, còn ếch đối diện một mình với nguy hiểm. Khi ếch bị rấn kéo đi trước mặt chuột và cái nhẫn gia truyền bị rút khỏi tay chuột, ý đồ tác giả ở đây có lẽ muốn nhấn mạnh sự hèn nhát của chuột đến hai lần nhưng nó không tạo được ấn tượng cần có. Bước tiếp theo là bước nhận thức tình huống cũng bị kéo dài quá dài bởi những cảnh chuột lên bè qua sông, đi dưới trời mưa, trời nắng, kiệt sức tìm kiếm cái nhẫn hơn là đi cứu ếch (một trường đoạn dài để thể hiện các kỹ thuật 3D tạo cảnh tự nhiên ao hồ, mưa bão, nắng cháy). Để nhấn mạnh những khó khăn trên đường đi tác giả đã làm giãn nhịp điệu các cảnh phim. Mặc dù nhịp điệu chậm rãi này giúp người xem hiểu rằng chuột đang tính toán cho mình nhưng lại làm người xem sốt ruột và mất đi sự hồi hộp, tò mò của khán giả. Bước giải quyết tình huống ở đây có sự đảo vai: chuột khi có chiếc nhẫn bước vào kêu rấn thả ếch ra, bị rấn đuổi và sắp thành nạn nhân của rấn, ếch từ nhân vật phụ thành nhân vật chính trở thành người cứu chuột. Kết cục câu chuyện tạo ra một dạng cân bằng mới khác. Do cách dẫn nhịp điệu của bộ phim như vậy, nên toàn bộ câu chuyện phim trở nên dàn trải, bình bình, thiếu đi cao trào thực sự.

Bộ phim *Cô bé bán diêm* do đạo diễn kiêm biên kịch Đào Trọng Hải cùng nhóm làm phim hoạt hình True D Animation thực hiện được chuyển thể từ truyện ngắn của nhà văn người Đan Mạch Hans Christian Andersen. Dù chỉ gói gọn trong bảy phút, nhưng người xem - ngay cả khi đã biết rất rõ câu chuyện, từng đọc đi đọc lại nó nhiều lần - vẫn được nhóm tác giả dẫn dắt một cách, nhẹ nhàng, từng bước từng bước với cảm xúc dâng trào.

Nhóm tác giả làm phim chuyển thể kịch bản một cách trung thành với truyện ngắn cùng tên cùng với tạo hình nhân vật, nén gọn không gian và thời gian để bộ phim cô đọng hơn, kết hợp hài hòa hình ảnh và âm thanh, tạo được dấu ấn đặc biệt trong cách kể chuyện, nên đã tác động mạnh vào cảm xúc người xem.

Nếu dựa vào lý thuyết về cách dẫn chuyện năm bước của Todorov để phân tích bộ phim *Cô bé bán diêm* (cũng như truyện ngắn cùng tên của nhà văn Andersen), ta thấy diễn biến câu chuyện đã được đạo diễn duy trì một cách cân đối, hài hòa và đầy đủ năm bước cần thiết để tạo nên thành công trong cách dẫn dắt câu chuyện phim. Phim mở đầu bằng khung cảnh tuyệt đẹp của đêm cuối năm ở phương trời Bắc Âu. Tuyết rơi không ngớt. Phố xá lấp lánh ánh đèn. Những dòng người đi lại trên phố. Một cô bé bán diêm xuất hiện và mời khách qua đường mua diêm. Một khung cảnh êm đềm mà ta vẫn thấy trong bức tranh cổ. Tác giả giới thiệu nhân vật chính (cô bé bán diêm), không gian và thời gian (thành phố nhỏ ở vùng Bắc Âu đêm mùa đông cuối năm) của câu chuyện. Câu chuyện phim bắt đầu. Rồi xung đột bắt đầu xuất hiện phá vỡ sự cân bằng vốn có. Một người đàn ông không mua diêm đẩy cô bé suýt ngã, một cậu bé hư từ đầu xuất hiện trêu chọc cô khiến cô đuổi theo bị ngã, chú chó chạy đi lấy lại chiếc vỏ diêm bị gió cuốn bay mang cho cô bé, cảnh phố xá vắng dần, cánh cửa sổ đóng sập lại. Sự nhận thức tình huống được thể hiện qua cảnh người cha say rượu ném chai vào cô bé, cảnh phố xa tăm tối và thưa thớt người đi, cảnh cô bé nhìn qua khung cửa sổ thấy người ta đang ngồi trước bàn đầy thức ăn còn mình thì đứng ngấm qua cửa kính, cảnh cô bé đơn cô vì lạnh ngồi dựa vào góc tường tòa nhà dưới trời tuyết, cảnh chiếc hộp diêm với bức ảnh người bà bạc màu, cảnh người phụ nữ sang trọng xách giỏ bánh mì đi qua xua đuổi chú chó... Mức độ căng thẳng tăng lên, kịch tính đạt tới đỉnh điểm, lối thoát dường như không có. Đạo diễn dẫn dắt câu chuyện chuyển dần sang bước

tiếp theo, xử lý tình huống bằng cách cho cô bé đốt những que diêm để sưởi và mơ những giấc mơ đẹp. Mỗi que diêm là một giấc mơ, đi dần từ ước mơ nhỏ lên ước mơ lớn hơn: được sưởi và ngắm nhìn ngọn lửa cháy trong lò, được ngồi vào một chiếc bàn đầy thức ăn và cuối cùng là được gặp người bà yêu dấu, được bà ôm vào trong vòng tay êm ái. Sự đan xen giữa cảnh cô bé lịm dần trong đêm tuyết và cảnh ánh sáng rực rỡ, tràn ngập hạnh phúc tỏa ra những giấc mơ khơi gợi ở người xem một niềm xót thương vô hạn. Tác giả đã thiết lập nên trạng thái cân bằng mới, cô bé chết và mọi khổ đau chấm dứt. Tác giả phim đã bỏ hoàn toàn đoạn cuối trong truyện ngắn. Cảnh buổi sáng rực rỡ ngày hôm sau, khi người ta thấy “ở một góc tường, một em bé gái có đôi má hồng và đôi môi đang mỉm cười đã chết vì rét trong đêm giao thừa” [1, tr. 243]. Thay vào đó, cái kết của phim là hình ảnh cô bé bán diêm ngồi trên góc phố lưng dựa vào tường tòa nhà lớn trong đêm sâu, chiếc váy bị gió thổi bay nhẹ nhẹ, một chiếc xe ngựa chạy ngang qua nơi cô bé ngồi, khung cảnh thành phố đêm đông tuyết rơi lia từ dưới lên trên, giọng người ca sĩ ngân nga giai điệu một bài thánh ca và tiếng chó tru lên trong không gian bao la của màn đêm. Giấc ngủ vĩnh viễn của cô bé là một giấc mơ tràn ngập hạnh phúc. Nó giải tỏa mọi nỗi đau, sự sợ hãi, sự tuyệt vọng. Vì thế, cái chết ở đây không còn đáng sợ bởi nó giúp cô đi về một thế giới tốt đẹp hơn, chấm dứt mọi đau khổ. Cách xử lý hình ảnh để những bông tuyết tự nhiên đang rơi xuống bỗng đổi chiều trong chốc lát bay ngược lên trời tạo nên sự thoát tục của linh hồn bé nhỏ trong trắng mang đến cảm giác an bình và cái kết bớt bi thương hơn cho người xem. Khi làm bộ phim này, đạo diễn đã dùng cách nén thời gian và không gian câu chuyện, mọi tình huống xảy ra ngay thời điểm hiện tại, không có các cảnh hồi tưởng quá khứ như trong truyện ngắn (“kể lại ngày xưa khi bà cô còn sống cô từng ở trong ngôi nhà đẹp với những dây hoa trường xuân bao quanh”) [1, tr. 240] cũng không có cảnh về sáng hôm sau như trong truyện ngắn. Mọi chuyện xảy ra vào

đêm mùa đông cuối năm trên những con phố một thành phố nhỏ Bắc Âu. Cách thể hiện cốt truyện như vậy khiến câu chuyện phim trở nên cô đọng hơn, giàu cảm xúc hơn và vì vậy gây ấn tượng mạnh hơn cho người xem.

Tác giả cũng tạo nên dấu ấn riêng của mình trong cách xây dựng các nhân vật bộ phim. Tuyển nhân vật trong bộ phim được tác giả thiết lập khá bài bản và tuân thủ những nguyên lý cơ bản trong các lý thuyết về kể chuyện và xây dựng nhân vật của các nhà nghiên cứu như Vladimir Propp [81], Goffman [57]: Có nhân vật chính (cô bé bán diêm - *the hero*), nhân vật đối nghịch (cậu bé hư - *the villain*, người đàn ông khách qua đường), nhân vật hỗ trợ hay nhân vật phụ (chú chó nhỏ - *the helper*), nhân vật người cha (*the father*), nhân vật thần tiên (người bà đã chết hay *the donor*, xuất hiện trong giấc mơ mang cô bé đi và giải thoát cho cô khỏi mọi nỗi đau trần thế). Các nhân vật được tạo ra với những tính cách khá rõ ràng và phù hợp từng tình huống. Riêng nhân vật chú chó nhỏ - vốn là nhân vật không có trong câu chuyện của Andersen - được tác giả hư cấu đưa vào một cách rất tinh tế và hiệu quả. Nó gắn kết với diễn biến câu chuyện phim, tạo nên một sự hài hòa và chặt chẽ của cốt truyện: chú chó nhỏ trở thành người bạn, người đồng hành duy nhất với cô trong cái đêm giá rét đó. Đối nghịch với sự thờ ơ, ghẻ lạnh, độc ác của con người, chú chó nhỏ trở thành bạn cô bé, giúp đỡ cô (chạy đi nhặt chiếc vỏ diêm bị cậu bé hư vứt đi), vui cùng cô (cảnh cô bé và con chó vui đùa trong tuyết), buồn cùng cô (ngồi cạnh cô ở xó tường tòa nhà), lo lắng cho cô (chạy đi kiếm bánh mì mang về cho cô). Chính nhân vật chú chó con này nhấn mạnh trạng thái đối nghịch tạo ra kịch tính của cốt truyện, khiến người xem cảm nhận sâu sắc hơn hoàn cảnh bi thương của cô bé và thấy ấm lòng với tình cảm chung thủy của chú chó con. Hình tượng chú chó – người bạn nhỏ trung thành này cũng làm rõ hơn sự tốt bụng của cô bé (đã dành miếng bánh mì khô bé xíu của mình cho chú chó mặc dù cô cũng đang cần ăn). Nếu không có nhân vật chú chó nhỏ, câu chuyện sẽ thiếu đi sức sống

và những điểm nhấn cần thiết.

Hai bộ phim hoạt hình *Dưới bóng cây* và *Cô bé bán diêm* với định dạng 3D đã thực sự mang lại cho người xem một ấn tượng tốt và mở ra một hướng đi mới cho hoạt hình Việt Nam. Nếu có được những kịch bản hay và tư duy mới mẻ chắc chắn dòng phim hoạt hình Việt sẽ có sự khởi sắc. Cũng cần phải nói ở đây vấn đề kịch bản phim luôn là thách thức không chỉ với các nhà làm phim Việt Nam mà cả các nhà làm phim thế giới. Những cố gắng của đạo diễn Đào Trọng Hải và nhóm True D Animation Studio cũng như đạo diễn Đoàn Trần Anh Tuấn cùng Color Animation Studio xứng đáng được mọi người ghi nhận.

Bên cạnh đó, như nghiên cứu sinh đã phân tích ở những phần trước, một trong những điểm tạo nên sức mạnh cuốn hút của một bộ phim hoạt hình là sự tương tác và liên kết chặt chẽ giữa các nhân vật và người xem. Cách nhận dạng nhân vật, cũng như thấu hiểu hành động, động cơ của nhân vật cùng những thông điệp mà các nhân vật chuyển tải và những bài học sống rút ra từ bộ phim sẽ tạo nên sự thấu cảm, đồng cảm của người xem với nhân vật.

Các nhà lý thuyết nhận thức cho rằng người xem sẽ bị lôi cuốn bởi nhân vật khi họ có sự đồng cảm (*sympathy*). “Sự đồng cảm là mối liên kết tình cảm chính mà người xem thiết lập với các nhân vật hư cấu, là điều kiện tiên quyết cần thiết để khơi gợi những cảm xúc khác” [80, tr. 1]. Đây là một thành công lớn của những nhân vật phim truyện hoạt hình Disney. Nhưng đây cũng là một điểm tồn tại của nhiều bộ phim hoạt hình Việt Nam.

Việc nhận dạng nhân vật của người xem phụ thuộc vào khả năng nhân vật hóa nhân vật trong phim tức là thông qua diện mạo, ứng xử, diễn xuất, hành động của nhân vật, với thang đo giá trị của mỗi người đánh giá, xem xét và tạo nên khuôn mẫu nhân vật đó. Trong mọi yếu tố kể trên, diễn xuất đóng vai trò rất quan trọng. Diễn xuất thể hiện không chỉ qua chuyển động, vẻ mặt, cách

tương tác với những nhân vật khác mà còn qua cả những dấu báo về nội tâm bên trong của nhân vật thí dụ lời thoại, cách ăn nói, ngôn từ hay lời bài hát, lời kể về suy nghĩ của nhân vật. Những dấu báo này cho người những ký hiệu nhận dạng nhân vật. Một ví dụ về thành công cách thể hiện diễn xuất của nhân vật hoạt hình Việt Nam là phim *Mèo con* của đạo diễn Ngô Mạnh Lân. Để có những đánh giá khách quan về đặc điểm diễn xuất nhân vật phim *Mèo con* chúng ta sẽ cùng phân tích từng phân cảnh của bộ phim, áp dụng những lý thuyết về diễn xuất của Ed Hooks. [48]

00:37- 01:31: Là đoạn phim giới thiệu nhân vật Mèo con. Cảnh cửa mở ra, góc máy đi theo vào sau cánh cửa để cho ta nhìn thấy một chú mèo đang nằm. Máy quay lập tức lia qua khung cảnh xung quanh, thể hiện cho người xem biết rằng đây là một căn bếp. Lời thoại đầu tiên là của cô chủ, làm quen với mèo con. Sau đó xuất hiện thêm nhân vật nội, nói với mèo con về lão chuột cống. Đoạn phim này làm rất tốt nhiệm vụ giới thiệu nhân vật và mở đường cho những phân cảnh tiếp theo, nhưng về mặt diễn xuất hoạt hình thì rõ ràng đây là một phân cảnh không hề có những trở ngại mục tiêu từ đó không hề có kịch tính. Nhân vật chỉ đơn giản trò chuyện với mục đích làm quen và thông báo, không phải vượt qua bất cứ trở ngại nào. Thêm vào đó, qua đoạn giới thiệu này, chúng ta cũng chỉ mới biết được tên của chú mèo và thông tin về có một con chuột gian ác, bản thân tính cách hay hình dung sơ khai về tính cách (hoặc những giá trị bản thân) của chú mèo con hoàn toàn không được thể hiện.

01:32-01:57: Sự xuất hiện của đàn chuột nhắt trong khu bếp. Đây là một đoạn diễn xuất điển hình theo lý thuyết của Ed Hooks. Mục tiêu hành động của lũ chuột là lục lọi ngôi nhà kiếm ăn. Trở ngại cần phải vượt qua chính là sự xuất hiện của mèo con. Mỗi quan hệ giữa lũ chuột và mèo là sự sợ hãi, kẻ thù. Và một loạt hành động hoảng loạn của lũ chuột được thực hiện rất nuột với tiết tấu nhanh khiến phân cảnh này thực sự xuất sắc về mặt diễn xuất.

01:58-02:36: Chuột công ra mắt, dọa nạt mèo con. Đây cũng là phân cảnh tốt về mặt diễn xuất, có đầy đủ các yếu tố gây kịch tính và rõ ràng trong cảnh này có sự thỏa hiệp: chuột thắng - mèo thua. Tuy nhiên, trong phân cảnh này, dường như tác giả ưu ái nhân vật chuột hơn bởi diễn xuất nhân vật được thể hiện mạnh mẽ và rõ ràng hơn.

03:34- 03:53: Chuột công nhìn chị chôi rơm, thấy ngứa mắt nên sai đàn em lôi ra, vút vào bãi bùn. Đây là một đoạn diễn xuất có mục tiêu, có thỏa hiệp, nhưng hoàn toàn thiếu những trở ngại. Có lẽ chị chôi rơm bị bắt nạt quá dễ dàng. Nếu trong phân đoạn này, mèo con xuất hiện và phản kháng để cứu chôi, dù có thể yếu ớt, dù có thể thua, nhưng ít nhất cũng sẽ tạo chút kịch tính cho phân cảnh, đồng thời nói được lên bản chất mạnh mẽ của mèo con. Là tiền đề tốt cho những phân cảnh sau.

03:54-06:20: Đoạn mèo con chơi đùa và trò chuyện lần lượt với gián và cóc. Ở phân đoạn trò chuyện với gián còn có chút kịch tính, nhưng bản chất chỉ là diễn xuất theo kịch bản và đưa thông tin. Trong trường đoạn này, tính cách nghịch ngợm của mèo con phần nào được lột tả qua những hành động leo trèo, nhảy nhót, nhưng cao trào dẫn đến chuyện mèo con thay đổi quan điểm, tư duy từ nhút nhát, sợ hãi sang mạnh mẽ, dũng cảm lại mới chỉ được thể hiện qua những lời thoại. Ở phân đoạn này, nếu áp dụng lý thuyết Hooks, có thể biến đổi kịch bản sao cho mèo con sau khi bị chuột dọa sợ chết khiếp, tương đối ảm đạm, không dám chơi đùa (mẫu thuẫn nội tâm), nhưng do tình cờ nghe một cuộc nói chuyện giữa gián và chôi về lá gan to của cóc, hoặc nhìn thấy cóc chiến đấu với rắn chẳng hạn (tạo kịch tính), từ đó thay đổi quan điểm, tư duy trở nên vui vẻ hơn (chơi đùa), để rồi sẵn sàng đối đầu với rắn ở cảnh sau. Khi đó người xem có thể thấy rõ ràng hơn quá trình giá trị cá nhân của mèo đã được thay đổi như thế nào, từ đó tạo sự đồng cảm tốt hơn.

06:21-07:16: Mèo con đối đầu với rắn. Đây là phân đoạn hành động kịch tính điển hình. Họa sỹ đã thể hiện gần như hoàn hảo diễn xuất nhân vật, tạo sự lôi cuốn với người xem.

08:03-09:31: Đây có thể được coi là cao trào của bộ phim, và cũng là cảnh được đạo diễn dụng tâm nhiều nhất. Nhiều thủ pháp, góc máy thú vị được thể hiện trong trường đoạn này. Về mặt diễn xuất là sự đan xen giữa hành động có mục tiêu rõ ràng (mèo muốn đánh chết chuột) - vượt qua trở ngại để đạt được mục tiêu (chuột chính là trở ngại) – kết thúc hành động (mèo ra một đòn chuẩn xác) – chuyển sang hành động khác (mèo tiếp tục ra đòn) – bối cảnh có tính thỏa hiệp (có những đòn chuột thắng mèo) – mối quan hệ được xác định rõ ràng (chuột với mèo là kẻ thù) – và mỗi lần mèo ra đòn là chuột sẽ có phản ứng và ngược lại. Trường đoạn chôi và nôi cùng tham gia tấn công chuột thực sự xuất sắc. Chính sự lo lắng cho mèo con đã biến đổi tư duy, đánh lùi sự sợ hãi của chôi và nôi. Vậy là mối quan hệ bằng hữu thân thuộc đã được xác định rõ ràng. Vài giây đặc tả nét mặt biến đổi của chôi và nôi khiến bộ phim thật sự hấp dẫn và kịch tính, khiến khán giả vô cùng thích thú. Kết thúc cảnh, chuột bị đánh bại, một kết thúc rất thỏa mãn tâm lý của người xem.

Mục đích chính của việc nghiên cứu diễn xuất của một bộ phim hoạt hình theo lý thuyết Ed Hooks là để xem bộ phim thuyết phục người xem đến đâu, khắc họa nhân vật nông sâu thế nào, thể hiện cách dẫn chuyện hợp lý hay chưa. Một bộ phim có diễn xuất tốt sẽ rất lôi cuốn, cuốn hút khán giả. Tất nhiên, diễn xuất phụ thuộc rất nhiều vào kịch bản và không phải cảnh nào cũng cần thiết ôm đủ chín nguyên lý cơ bản của lý thuyết diễn xuất hoạt hình do ông tổng kết. Về mặt diễn xuất hoạt hình, *Mèo con* dù chỉ kéo dài 10 phút ngắn ngủi nhưng cũng đã có những đoạn phim cực kỳ xuất sắc, rất đáng để học hỏi. Tất nhiên về mặt diễn xuất hoạt hình, với trình độ hoạt hình còn sơ khai thời điểm đó, với hoàn cảnh thiếu thốn khi đó, *Mèo con* dưới góc nhìn của hiện tại vẫn còn đôi

chỗ chưa thật hoàn hảo. Nhưng dù thế nào, bộ phim vẫn hoàn toàn rất xứng đáng được xếp vào một trong những tác phẩm kinh điển của điện ảnh Việt Nam, có ảnh hưởng sâu rộng đến lớp nghệ sĩ trẻ sau này và trong tương lai. Phân tích ngắn gọn trên về diễn xuất hoạt hình trong bộ phim *Mèo con* của đạo diễn Ngô Mạnh Lân, cho chúng ta thấy bậc thầy làm phim hoạt hình của điện ảnh Việt Nam đã có một tác phẩm tốt ra sao.

Tuy nhiên, nếu như *Mèo Con* là một điểm sáng thì ở nhiều bộ phim khác, nghệ thuật xây dựng nhân vật hoạt hình Việt Nam vẫn còn những tồn tại cần khắc phục. Chẳng hạn như bộ phim 3D *Người con của Rồng*. Rõ ràng về mặt công nghệ hoạt hình bộ phim đã đưa ra được tạo hình nhân vật khá đa dạng tuy nhiên về diễn xuất có lẽ vẫn còn nhiều nhược điểm. Hầu hết các bộ phim hoạt hình 3D thời kỳ hiện đại có diễn xuất nhân vật cứng nhắc, thiếu sự sinh động, thiếu cảm xúc, thiếu hài hước, và nhất là chưa thể tạo nên những cá tính riêng. Vì vậy hình tượng các nhân vật khó tạo dấu ấn sâu sắc trong tâm trí khán giả và các nhân vật các bộ phim thường cứ na ná nhau. Đây cũng là điểm mà các nhà hoạt hình Việt Nam cần cố gắng nhiều hơn nếu muốn có những nhân vật tạo được dấu ấn trong lòng khán giả. Nếu chúng ta so sánh thử các nhân vật 3D trong *Người con của Rồng* với các nhân vật 3D Disney – Pixar (ví dụ như các nhân vật trong phim *Câu chuyện đồ chơi* hay *Công ty quái vật – Monster Inc.*) ta sẽ nhận ngay ra điều này: Nhân vật của họ sống động, tính cách hoàn toàn khác biệt nhau, diễn xuất chân thực và hài hước, lời thoại ngắn gọn mà dễ hiểu với sự tương tác cực kỳ sống động và linh hoạt giữa các mảng nhân vật vv... Disney đã đưa ra phương pháp *tạo cá tính nhân vật hoạt hình* vào sản xuất phim truyện hoạt hình ngay từ năm 1937 khi họ sản xuất bộ phim *Nàng Bạch Tuyết*. Trong khi đó các nhân vật trong *Người con Của Rồng* lại thiếu đi cá tính thực sự từng nhân vật, diễn xuất cứng và ít sự linh hoạt, tình huống rất nhiều nhưng không gắn kết vào nhau , v.v... Và cách tạo cá tính nhân vật hoạt hình của Việt

Nam còn cần có nhiều nghiên cứu và ứng dụng trong tương lai, bởi cho đến nay nó vẫn chưa làm tốt điều này.

Tương tự với bộ phim *Dưới bóng cây* mà người viết đã phân tích ở trên, ngoài những điểm yếu trong kịch bản, nhân vật của bộ phim này cũng chưa thành công trong việc cuốn hút người xem. Vì là phim cho trẻ em, nên các tác giả đã xây dựng hình ảnh các nhân vật khá phù hợp với tư duy khán giả nhỏ tuổi, được khắc họa theo những tính cách riêng. Chuột nhát gan, nhưng lại hay khoe khoang, do dự. Éch thật thà, dễ tin người, tốt bụng và can đảm. Cua thì ích kỷ và ba phải. Rắn hung dữ và độc ác. Phim có ưu điểm là lời thoại ngắn gọn và vừa phải, nhạc nền và tiếng động được chọn lựa kỹ càng, phù hợp ngữ cảnh. Tuy nhiên, các nhân vật không thực sự sắc nét và không có sự tương tác sinh động, thiếu cô đọng trong các cảnh, thiếu các yếu tố gây tò mò, hay thúc đẩy cảm xúc trẻ em, sự vui tươi và hài hước chưa tới độ, do vậy làm giảm sức lôi cuốn của câu chuyện phim, khó giữ được sự tập trung của trẻ em. Mặt khác, thông điệp bộ phim gửi gắm vào các nhân vật quá rõ ràng, giống như tác giả muốn giảng giải một bài học về những “kẻ thù rộng kêu to” để trẻ em biết trực tiếp, hơn là kể câu chuyện phim mang tính ẩn dụ, có ý nghĩa giản dị mà tinh tế, sâu sắc với nhiều tình huống cuốn hút. Vì vậy mục tiêu để khán giả tự cảm nhận nội dung phim và rút ra bài học cho họ ở đây chưa đạt. Riêng truyện phim nếu được xử lý hợp lý hơn, cô đọng hơn và với nhịp điệu nhanh hơn, chắc rằng bộ phim sẽ thành công hơn và lượng truy cập sẽ tăng cao hơn.

Mặc dù vẫn còn những tồn tại trong cách xây dựng, thể hiện diễn xuất nhân vật (*Người con của Rồng, Dưới bóng cây*), nhưng ít nhất, sự xuất hiện của những bộ phim này cùng các đạo diễn, họa sĩ, biên kịch thế hệ mới, cũng như sự ra đời của hàng loạt các hãng phim tư nhân sẽ là động lực thúc đẩy hoạt hình Việt Nam phát triển trong tương lai. Và, chúng ta có quyền tin vào tương lai ấy.

TIỂU KẾT

Qua những phân tích khá chi tiết về nghệ thuật xây dựng nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney trong chương này, có thể hiểu rõ vì sao các nhân vật trong phim truyện hoạt hình Disney đã để lại trong lòng người xem những dấu ấn sâu sắc. Những đặc điểm cơ bản khiến các nhân vật có sức mạnh quyến rũ người xem xuất phát từ:

1/ Mô phỏng khá sinh động những bản thể hư cấu khiến người xem nhận thấy bản thân trong từng nhân vật cả những ưu và nhược điểm và điều cơ bản nhất là nhân vật sống động như chính đời thực. Nhân vật thay đổi phù hợp với từng giai đoạn. Khi văn hóa và xã hội có sự thay đổi, nhân vật phim Disney cũng thay đổi. Vì thế, người xem luôn luôn nhận dạng và yêu thích các nhân vật phim.

2/ Những thông điệp gửi gắm, những bài học kinh nghiệm của các nhân vật mang đến cho người xem rất tự nhiên và giản dị, không mang tính giáo điều, dạy dỗ và khô cứng. Người xem qua những trải nghiệm cùng các nhân vật trong phim tự mình rút ra những kinh nghiệm sống, những bài học về tình yêu thiên nhiên, gia đình, bố mẹ, anh em.... về lòng can đảm, về cái thiện và cái ác, v.v...

3/ Bằng nhiều thủ pháp xây dựng tính cách nhân vật, Walt Disney đã tạo nên những nhân vật sống động và thuyết phục, gây ấn tượng mạnh với người xem. Sức sống của những nhân vật phim hoạt hình Walt Disney nhiều khi còn vượt ra khỏi ranh giới các bộ phim, trở thành những nhân vật kinh điển được mọi thế hệ cả trẻ nhỏ lẫn người lớn yêu thích.

Mặc dù cũng có những ý kiến trái chiều, phản biện về những điểm chưa được của phim hoạt hình Disney như phá vỡ nguyên tác hay sự phân biệt chủng tộc khi xây dựng nhân vật, nhưng hãng phim này vẫn luôn chú ý lắng nghe các

phản biện và không ngừng thay đổi, hoàn thiện, giữ vững vị trí số một trong lĩnh vực sản xuất phim truyện hoạt hình trên thế giới.

Từ những nghiên cứu về phim hoạt hình Disney, có thể thấy phim hoạt hình Việt Nam gần đây đã có nhiều biến chuyển tích cực. Nhiều bộ phim được làm trên kịch bản được chuyển thể từ những câu chuyện cổ tích, hay truyện ngắn của các nhà văn nổi tiếng, và ít nhiều cũng thể hiện được những giá trị của mình và được trẻ em, cũng như người xem nhiều lứa tuổi chào đón. Những người làm phim trẻ Việt Nam cũng đã có nhiều cố gắng học hỏi, tìm kiếm để có thể làm ra những bộ phim hoạt hình hay và nghệ thuật để đáp ứng nhu cầu của người xem. Những bộ phim như *Dưới bóng cây*, *Cô bé bán diêm* là những minh chứng cho điều này. Tuy vẫn còn những hạn chế nhất định, nhưng đó cũng là những dấu hiệu đáng mừng cho phim hoạt hình truyện của Việt Nam.

KẾT LUẬN

1/ Những bộ phim truyện hoạt hình chuyển thể từ truyện cổ tích của Disney thực sự mang lại cho người xem niềm hứng khởi và sự say mê. Chúng như âm thanh vang vọng từ một thế giới quen thuộc, khơi gợi trong người xem những “ký ức yêu dấu và ý tưởng mới lạ, giống như sự kéo dài câu chuyện thần bí nằm giữa bản thể của ta không ngừng làm ta ngạc nhiên và mang lại cho ta sức mạnh”. [70, tr. 61]

Sự cuốn hút trong phim chuyển thể của Disney chính là cách các nhà làm phim, trên nền tảng các câu chuyện cổ tích vốn khá quen thuộc với người xem, đã sáng tác những tác phẩm nghệ thuật điện ảnh với phiên bản mới mẻ, gần gũi và sống động, lôi cuốn họ cùng trải nghiệm và thưởng thức. Sức quyến rũ của các bộ phim chuyển thể Disney trước tiên nằm ở khả năng các nhà làm phim của hãng biết cách xây dựng các nhân vật khi chuyển thể với sự duy trì khung cốt chuyện cơ bản, loại bỏ hay thay đổi những chi tiết không phù hợp, đi theo lối dẫn chuyện tuyến tính, xây dựng các nhân vật với chức năng rành mạch, đa dạng và linh hoạt. Tiếp theo, các bộ phim chuyển thể này luôn tạo ra được thế đối lập giữa các mảng nhân vật dẫn dắt các xung đột và cao trào, gây sự tò mò và mong muốn khám phá của người xem. Cuối cùng, Disney có một phong cách thể hiện nghệ thuật và công nghệ độc lập tạo nên thương hiệu riêng của dòng phim truyện hoạt hình của mình, làm người xem có được những trải nghiệm và những cảm xúc mạnh mẽ thông qua những hình ảnh giống với những gì họ thường tưởng tượng, với những nội dung mà họ quan tâm, những khám phá mới mẻ mà họ chưa từng trải. Dù vẫn tồn tại những ý kiến phê phán về cách chuyển thể kịch bản của hãng, thì vẫn không thể phủ nhận được rằng, Disney vẫn luôn luôn là một “phù thủy” quyền năng, đứng đầu trong lĩnh vực sản xuất phim truyện hoạt hình, mê hoặc và “bỏ bùa” không chỉ cho người xem trẻ em mà cả người xem người lớn kể từ khi hãng được hình thành cho đến ngày nay.

2/ Dựa trên nền tảng Lý thuyết cơ bản và nghiên cứu hiện đại về nhân vật trong thế giới hư cấu (văn học, điện ảnh, truyền hình, trò chơi điện tử...), với bốn đặc điểm chủ đạo là: (1) Sự mô phỏng bản thể con người; (2) Sự sáng tạo trong xây dựng nhân vật; (3) Tính biểu tượng của xây dựng nhân vật; (4) Cấu trúc ký hiệu của nhân vật tạo nên sự kết nối với người xem, kết hợp với những vấn đề liên quan đến xây dựng nhân vật điện ảnh như: Cách chuyển thể kịch bản, cách kể chuyện, diễn xuất, tạo hình và lý thuyết nhận biết nhân vật từ trải nghiệm, nghiên cứu đã trình bày những đặc điểm cơ bản trong nghệ thuật xây dựng nhân vật, cùng những thành công trong xây dựng nhân vật của phim truyện hoạt hình Disney, để tạo nên sức cuốn hút của các nhân vật này với người xem. Bao gồm:

Một là: Cách chuyển thể kịch bản trung thành, linh hoạt và sinh động với nguyên tác. Đảm bảo đủ các yếu tố cơ bản tạo nên sự gắn kết câu chuyện đó là cốt truyện, nhân vật và kịch tính. Phần lớn các câu chuyện phim được chuyển thể từ chuyện cổ tích tuy nhiên các nhân vật có sự thay đổi về tính cách diện mạo và hành vi phù hợp với văn hóa và xã hội từng thời kỳ tạo nên sự nhận dạng dễ dàng cho người xem.

Hai là: Cách kể chuyện tuyến tính ba hồi, có xung đột dạng sóng mạnh dần lên cho đến đỉnh cuối trước khi kết thúc, lôi kéo sự tập trung của khán giả, gây sự tò mò, ngạc nhiên và thích thú. Các điểm nhìn thay đổi linh hoạt khiến qui trình nhân vật hóa rất sinh động giúp khán giả liên kết chặt chẽ với nhân vật và dễ dàng theo dõi diễn biến câu chuyện phim.

Ba là: Chức năng nhân vật rõ ràng, có sự thay đổi các chức năng này trong diễn biến câu chuyện. Nhân vật có một (hoặc nhiều chức năng) trong chuyện phim tạo những liên kết chéo. Tương tác giữa các nhân vật hài hòa, sinh động và gắn kết.

Bốn là: Quá trình nhân vật hóa đa dạng, phong phú, thường có chiều đi từ trên xuống dưới tạo nên những khuôn mẫu nhân vật điển hình. Tuy nhiên,

trong quá trình phát triển của hãng đã có sự thay đổi trong cách thể hiện cá tính nhân vật. Kiểu tuyến nhân vật thiện – ác rõ rệt trong thời kỳ đầu (1937-1969) đã thay đổi bằng sự pha trộn tốt – xấu trong cùng một nhân vật tạo nên các nhân vật gần với con người trong xã hội hơn nên tính chân thực cao hơn.

Năm là: Các nhân vật chính trong phim truyện hoạt hình Disney có sự thay đổi rõ rệt trong tiến trình phát triển hãng. Đi cùng sự phát triển chủ nghĩa nữ quyền, các nhân vật nữ ngày một chủ động hơn và tự quyết định số phận của bản thân thay vì chờ một “hoàng tử bạch mã” xuất hiện. Họ không còn coi tình yêu là cứu cánh duy nhất mà đã lựa chọn cả những mục tiêu khác như vì dân tộc (*Pocahontas*), vì đất nước (*Hoa Mộc Lan*), vì sự tự do cá nhân (*Công chúa Jasmine*). Khuynh hướng “tính nam” ngày một nổi trội trong tính cách các nhân vật nữ phim truyện hoạt hình Disney. Các nhân vật nam cũng trở nên đa dạng. Họ không còn đơn giản chỉ là những khuôn mẫu *chủ nghĩa nam quyền* như trong những bộ phim của thời gian đầu, mà trở thành những nhân vật đa dạng tính cách, dù là người tốt hay kẻ ác thì đều có cả ưu và nhược điểm rõ ràng.

Sáu là: Tuân thủ các bước diễn xuất đã được nhà lý luận về diễn xuất Ed Hook đưa ra và với những phương pháp tạo hình nhân vật hoạt hình do chính hãng xây dựng từ những ngày đầu tiên diễn xuất nhân vật phim truyện hoạt hình Disney sinh động, hài hước và phong phú. Ngay từ những năm 1937 khi làm phim *Bạch tuyết*, Disney đã đưa ra *phương pháp tạo cá tính nhân vật hoạt hình* giúp cho các nhân vật hoạt hình có cá tính riêng biệt thể hiện qua diện mạo, lời thoại, hành động, ứng xử, cách tương tác với các nhân vật khác nên khán giả rất dễ nhận dạng, đồng cảm với các nhân vật. Sự nhân hóa cao đối với các nhân vật thú tạo nên sức hấp dẫn của mọi nhân vật thú phim Disney.

Bảy là: Disney tạo nên “cảm xúc đồng bộ” trong phim qua cách kết hợp âm thanh và hình ảnh bộ phim một cách tài tình. Các bài hát trong phim là nguồn cảm hứng vô tận đối với khán giả bởi nó bộc lộ cho người xem thấy rõ

tâm tư tình cảm của từng nhân vật, mục đích sống, ước nguyện của nhân vật, tạo mối liên kết tinh tế mà sâu lắng giữa cảm xúc các nhân vật thể hiện và cảm xúc người xem.

Tám là: Các nhân vật phim Disney đa dạng văn hóa, mang lại cho người xem những trải nghiệm khó quên và những thông điệp giản dị, dễ hiểu về cái thiện và cái ác, về hạnh phúc lứa đôi, những bài học về tình cảm gia đình, tình bạn bè, về mục tiêu và khát vọng vươn lên. Những bài học được trình bày một cách ẩn dụ, tinh tế, để khán giả tự cảm nhận, tự trải nghiệm và rút ra cho bản thân.

Chín là: Mặc dù vậy những bộ phim của Disney cũng không tránh khỏi bị phê phán vì những khuôn mẫu rập khuôn, các định kiến trong xây dựng nhân vật, chuyển thể quá sai lệch nội dung nguyên tác, hay xây dựng các nhân vật nữ trong phim (nhất là thời kỳ đầu) quá an phận, thiếu tính chiến đấu, không biết tự bảo vệ bản thân, v.v... Tuy nhiên, những nhược điểm này đã ngày càng được cải thiện trong những bộ phim gần đây, cho thấy sự nhanh nhạy, thức thời và không ngừng thay đổi để phát triển của Disney.

3/ Dựa trên kết quả nghiên cứu và phân tích về cách xây dựng nhân vật của phim truyện hoạt hình Disney, nghiên cứu đã phân tích một số ưu điểm và tồn tại của phim hoạt hình Việt Nam qua một số bộ phim tiêu biểu, từ đó rút ra những gợi ý để các nhà làm phim hoạt hình Việt Nam tham khảo. Có thể thấy, gần đây xuất hiện một số bộ phim có sự thay đổi đáng kể trong cách chuyển thể kịch bản, xây dựng nhân vật với cách kể chuyện sinh động, kịch tính, tạo diễn xuất nhân vật ấn tượng và kết hợp âm nhạc hình ảnh hài hòa, hấp dẫn người xem. Những bộ phim như *Cô bé bán diêm*, *Chiếc khăn piêu*, *Bù nhìn rom...* đã đưa lại những tín hiệu tốt trong sự phát triển dòng phim truyện hoạt hình tương lai.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

I. TÀI LIỆU TIẾNG VIỆT

1. H. C. Andersen (2016), *Truyện cổ Andersen*, NXB. Văn học, H.
2. Lê Thế Anh (2008), *Ảnh hưởng của dòng tranh dân gian Đông Hồ tới nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
3. David Bordwell và Kristin Thompson (2009), *Nghệ thuật điện ảnh*, NXB. Giáo dục, H.
4. Trần Thị Dung (2016), *Nghệ thuật chuyển thể kịch bản từ tác phẩm văn học sang tác phẩm điện ảnh nhìn từ phương diện cốt truyện và nhân vật*, Đại học Quốc gia Hà Nội.
5. Đoàn Thùy Dương (2015), *Diễn xuất trong phim hoạt hình Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
6. Bùi Hồng Gấm (2006), *Yếu tố văn hóa dân gian trong phim hoạt hình Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Văn hóa Hà Nội.
7. Vũ Thanh Hùng (2016), *Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
8. Trần Luân Kim, Ngô Mạnh Lân và các tác giả (1997), *Phim hoạt hình Việt Nam*, Viện Nghệ thuật và Lưu trữ Điện ảnh Việt Nam xuất bản, H.
9. Ngô Phương Lan (2005), *Tính hiện đại và tính dân tộc trong điện ảnh Việt Nam*, NXB. Văn hóa Thông tin, H.
10. Ngô Mạnh Lân (1999), *Hoạt hình nghệ thuật thứ tám*, NXB. Văn hóa Thông tin, H.
11. Ngô Mạnh Lân (2003), *Phim hoạt hình Việt Nam (1959-1975)*, trong *Lịch sử điện ảnh Việt Nam*, Tập I, Cục Điện ảnh xuất bản, H.

12. Ngô Mạnh Lân (2009), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB. Mỹ thuật, H.
13. Nguyễn Mạnh Lân, Trần Duy Hình, Trần Trung Nhân(2002), *Văn học dân gian và nghệ thuật tạo hình Điện ảnh*, NXB. Văn học, H.
14. Linda Seger (1998), *Làm thế nào để sáng tác một kịch bản hay*, NXB. Văn hóa - Thông tin và Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội, H.
15. Phạm Hoàng Mai (2013), *Thành tựu phim truyện hoạt hình Nhật Bản qua một số tác phẩm của hãng Ghibli*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
16. Phạm Thùy Nhân (2007), *Làm sao viết kịch bản phim?*, NXB. Văn hóa Sài Gòn, TP. Hồ Chí Minh.
17. V. Propp (2003), *Tuyển tập*, tập 1 (bản dịch của Chu Xuân Diên và những người khác), NXB. Văn hóa dân tộc, H.
18. Đỗ Hải Phong, *Tư tưởng tự sự học Nga: Lịch sử và triển vọng*; <https://phebinhvanhoc.com.vn/tu-tuong-tu-su-hoc-nga-lich-su-va-trienvong>; (10/5/17)
19. Trần Đình Sử, *Tự sự học: Từ kinh điển đến hậu kinh điển*; <https://phebinhvanhoc.com.vn/tu-su-hoc-tu-kinh-dien-den-hau-kinh-dien>; (12/5/2017)
20. R. Scholes và R. Kellogg, *Lý thuyết về điểm nhìn nghệ thuật*; <https://facebook.com/LyLuanVanHocVietNam/posts/311881602> (15/3/19)
21. Tất Thắng (2006), *Lý luận kịch*. NXB. Sân khấu, H.
22. Nguyễn Thị Diệu Thu (2015), *Một số đặc điểm về phim của hãng hoạt hình Pixar*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
23. Đoàn Minh Tuấn (2008), *Những vấn đề lý luận kịch bản phim*, NXB. Văn hóa - Thông tin và Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội, H.
24. Lê Huyền Trang (2017), *Tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.
25. Nguyễn Quang Trung (2016), *Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình búp bê Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ, trường đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.

26. Nhóm nghiên cứu Đại học Lạc Hồng (2011), *Nghệ thuật làm phim hoạt hình Nhật Bản*, TP. Hồ Chí Minh.
27. Nhiều tác giả (1994), *Điện ảnh và bản sắc văn hóa dân tộc*, NXB. Văn hóa thông tin, Viện Nghệ thuật và Lưu trữ Điện ảnh Việt Nam, H.
28. Nhiều tác giả (1997), *Phim hoạt hình Việt Nam*, Viện Nghệ thuật và Lưu trữ Điện ảnh Việt Nam xuất bản, H.
29. Nhiều tác giả (2006), *Lịch sử điện ảnh Việt Nam*, Tập II, Cục điện ảnh xuất bản, H.
30. Nhiều tác giả (2006), *Từ điển tiếng Việt*, NXB. Từ điển bách khoa, H.
31. Viện Nghệ thuật và Lưu trữ Điện ảnh Việt Nam (1993), *Danh mục phim điện ảnh hoạt hình Việt Nam 1960-1990*, H.
32. Viện Phim Việt Nam (2009), *Danh mục phim hoạt hình Việt Nam 1991-2005*,

II. TÀI LIỆU TIẾNG NƯỚC NGOÀI

33. Alina Cash và Russell Lovelett, Dr. Murdock, *Disneyfication: How Adaptation of Literature Affects Youth (Disney hóa: Cách chuyển thể kịch bản văn học đã tác động thế nào đến lớp trẻ)*. uploads/1/5/2/3/15234/disneyfication_how_adaptation_of_literature_affects_youth.pdf; (26/9/2018)
34. Amy M. Davis (2009), *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation (Những cô gái ngoan và những mẹ phù thủy độc ác: Phụ nữ trong phim truyện hoạt hình Disney)*, Indiana Uni. Press, USA.
35. Amy M. Davis (2015), *Handsome Heroes and Vile Villains: Masculinity in Disney's Feature Films (Những người hùng đẹp trai và những tên lưu manh hèn hạ: Tính cách đàn ông trong phim truyện hoạt hình Disney)*, Indiana University Press, USA.
36. Amy Michelle Davis, *Disney's Women: Changes in Depictions of Femininity In Walt Disney's Animated Feature Films (Phụ nữ của Disney: Những thay đổi trong miêu tả về nữ tính trong phim hoạt hình của Walt Disney)*

- 1937-1999, Thesis Submitted for Ph.D. degree; Uni.College London, Eng.
37. Annalee R. Ward (2002), *Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film* (Đạo đức chú Chuột: Sức thuyết phục của các bộ phim hoạt hình Disney), University of Texas Press, USA.
38. Ashley N. Sims, *Representations of Gender in Disney Full-Length Animated Features Over Time* (Cách thể hiện về giới trong các bộ phim truyện hoạt hình Disney), Hanover College. <https://psych.hanover.edu/Research.Thesis12/papers/Sim%20Paper.pdf>; (23/3/2019)
39. Bell Elizabeth; Haas Lynda; Sells Laura (1995), “*The Curse of Masculinity*” from *Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture* (“Lời nguyền cho tính nam” từ chú Chuột đến nàng Tiên cá: Chính trị trong phim, giới tính và văn hóa), United States: Indiana Uni. Press,
40. Brian McFarlane (1966), *Novel to Film: An Introduction to the theory of Adaptation* (Từ tiểu thuyết đến phim: Dẫn luận về lý thuyết chuyển thể), Claredon Press, Oxford, England.
41. Bryman, Alan (1995), *Disney and his worlds* (Disney và thế giới của ông ta), London: Routledge, Eng.
42. C. Richard King, Carmen R. Lugo - Lugo, Mary K. Bloodsworth - Lugo (2011), *Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children* (Perspectives on a Multiracial America)/ *Sự khác biệt trong hoạt hình: chủng tộc, giới tính và tình dục trong các bộ phim hiện đại dành cho trẻ em* (Viễn cảnh một nước Mỹ đa chủng tộc), Washington State University, USA.
43. Dan Boothe (1994), *The Making of “The Lion King”*, (Sự ra đời của “Vua Sư tử”), The Wrightwood Group
44. David Bordwell (1985), *Narration in the fiction film* (Kể chuyện trong phim hư cấu), University of Wisconsin Press, USA.

45. David Bordwell, Kristin Thompson (1990), *Film Art: An Introduction* (Nghệ thuật điện ảnh: Đề dẫn), McGraw – Hill Publishing Company, USA.
46. David Bordwell (2007), *Poetic of Cinema, Chapter 3: Three Dimensions of Film Narrative* (Thi pháp điện ảnh, Chương 3: Ba chiều trong kể chuyện phim) Routhledge Taylor and Francis Group, New York, USA.
http://www.davidbordwell.net/books/poetics_03narrative.pdf; (26/3/19)
47. Douglas Brode (2006), *Multiculturalism and the Mouse: Race and Sex in Disney Entertainment* (Chủ nghĩa đa văn hóa và chú Chuột: Chủ nghĩa tộc và tình dục trong lĩnh vực giải trí của Disney), Uni. of Texas Press.USA.
48. Ed Hooks (2011), *Acting for Animator* (Diễn xuất cho người làm phim hoạt hình), Routhledge, Taylor & Francis Group, USA.
49. Fotis Jannidis, *Character: The Living Handbook of Narratology* (Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện); <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Character>; (20/8/2019)
50. Georges Bluestone (1957), *Novel into film* (Từ tiểu thuyết đến phim), University of California Press Berkely and Los Angeles, USA.
51. Jack Zipes (1999), *Breaking the Disney Spell: The Classic Fairy Tales* (Phá vỡ bùa mê của Disney: Các truyện cổ tích kinh điển) Edition by Maria. Tatar. http://jtbarbarese.camden.rutgers.edu/files/2013/05/Zipes_Breaking-the-Disney-Spell.pdf.; (23/9/2018)
52. James Phelan (1989), *Reading People, Reading Plot: Character Progression and The Interpretation of Narrative* (Hiểu về con người, hiểu về cốt truyện: Diễn biến nhân vật và cách hiểu nhân vật trong kể chuyện), University of Chicago Press, USA.
53. Jason Kennedy (2013), *Character Acting: A Case for Better Animation Reference* (Diễn xuất nhân vật: Cách tái hiện nhân vật hoạt hình tốt hơn); http://popcaanz.com/conferenceproceedings_2013/Animation_Kenned_

CharacterActing.pdf; (20/8/2019)

54. Jens Eder (2008), *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse* (Nhân vật trong phim: Các nguyên tắc cơ bản để phân tích hình), Verlag Schure, Berlin, Ger.
55. Jens Eder (2009), *Understanding Character* (Hiểu về nhân vật), http://film.moterapia.pl/wp-content/uploads/2015/07/Understanding_characters.pdf; (20/9/2017)
56. Jens Eder, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider, eds (2010), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Revisionen 3 (Các nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiểu về hình tượng trong văn học, phim và các dạng thức truyền thông khác – Hiểu đỉnh lần 3), Berlin, Walter de Gruyter, Ger.
57. Jerry Everard, *Vladimir Propp's Narrative Theory* (Lý thuyết kể chuyện của Vladimir Propp); <http://mediastudies/thriller.blogspot.com/2011/03/vladimir-propps-narative-theory.html>; (26/3/2017)
58. Johnson Cheu (2013), *Diversity in Disney Films: Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability* (Sự đa dạng trong các bộ phim của Disney: Tuyển tập những bài phê bình về tính chủng tộc, sắc tộc, giới tính, tình dục và sự khiếm khuyết) Mc Farland & Company Inc, USA.
59. John Culhane (1983), *Walt Disney's Fantasia* (Khúc phóng túng của Walt Disney), Abradale /Harry N. Abrams; Reprint edition, USA.
60. John Harrington (1997), *Film and/ as Literature* (Phim và/ là văn học) Prentice-Hall, USA.
61. John Hill và Pamela Church Gibson (1998), *The Oxford Guide to Film Studies* (Sổ tay nghiên cứu điện ảnh Oxford), Oxford Uni. Press, Eng.
62. Kathryn Kalinak (1992), *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, (Ghi âm: Âm nhạc và các phim kinh điển Hollywood),

- p. 44, Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press, USA.
63. Kathy Merlock Jackson và Mark I. West (2014), *Walt Disney, from Reader to Storyteller (Walt Disney, Từ người đọc đến người kể chuyện)*, McFarland, USA.
64. Ken Dancyger and Jeff Rush (2013), *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules*, Chapter 6: *Narrative and Anti – Narrative: The Case of Two Steven: Spielberg and Soderbergh (Lựa chọn cách viết kịch bản: Phá vỡ thành công các qui định. Chương 6. Kể chuyện và phim kể chuyện: Về hai đạo diễn mang tên Steven: Spielberg và Soderbergh)*, Focal Press USA. <https://www.kinoart.ru/archive/2011/12/n12-article> (3/11/2018)
65. Konstantin Stanislavski (1967), *Creating a role (Tạo vai)*, Bản dịch Elizabeth Reynold Hapgood, Biên tập Hermine I. Popper, NXB. Theatre Art Book.
66. Konstantin Stanislavski (1989), *An actors Prepares (Chuẩn bị vai diễn)*, NXB. Routledge, 1989.
67. Konstantin Stanislavski (2013), *Building character (Xây dựng nhân vật)*; Bản dịch Elizabeth Reynold Hapgood, NXB. A&C Black.
68. Kristin Thompson, David Bordwell, *Uncle Walt the Artist (Walt, ông chủ nghệ sỹ)*. <http://.davidbordwell.net/blog/07/01/10/uncle-walt-artist/>; (3/2/2019)
69. Louis Giannetti (2010), *Understanding Movies (Hiểu về phim)*, Pearson Education, Limited, USA.
70. Malgorzata Marciniak, *The Appeal of Literature - to Film Adaptations (Sự quyến rũ của chuyển thể văn học sang phim)*; http://lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-5.pdf; (19/12/2018)
71. Maria Stirbetiu, *Adaptation of literary and film scripts (Chuyển thể kịch bản văn học và phim)*, Constanta Uni, Rumanie.

72. Martin McQuillan và Eleanor Byrne (1999), *Deconstructing Disney (Giải cấu trúc Disney)*, Pluto Press, USA.
73. Michael Hauge, *Adaptation: Michael Hauge's 4 Rules of Adaptation (Chuyển thể: Bốn nguyên tắc của Michael Hauge)*. <http://storymastery.com/articles-industry/articles-screenwriters/michael-hauges-rules-adaptation/> (22/2/17)
74. Michael Tierno (2002), *Aristotle's Poetics for Screenwriters (Thi pháp Aristotle dành cho người viết kịch bản)*, NXB. Hyperion, USA.
75. Minsky M. *A Framework for Representing Knowledge// Frame Conceptions and Text Understanding (Một khung trình bày kiến thức // Khung khái niệm và hiểu văn bản)*/ Ed. by D. Menzing. New York, 1979. Pp. 1—25
76. Monika Leigh Norcross (2013), *Performance Animation Developing Strong Character Performances in Animation Through Additional Performance Techniques and Methods*, Savannah, Georgia
77. Neal Gabler (2006), *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination (Walt Disney: Thành công lớn của trí tưởng tượng)*, Random House, Inc. NY, USA.
78. Carroll, N. (2008), *The Philosophy of Motion Pictures (Triết học về hình ảnh động)* Malden: Blackwell Publishing, p. 179.
79. Charles Solomon, John Laseter, Chris Buck (2013), *The Art of Frozen (Nghệ thuật phim Nữ hoàng băng giá)*, Chronicle Books; Mti Edition, USA.
80. Victor Aertsen, *Sympathy for Fictional Characters: An Examination of the Factor Involved from a Social Psychology and Cognitive Film Theory (Sự cảm thông đối với các nhân vật hư cấu: Nghiên cứu dựa trên các yếu tố Tâm lý học xã hội và nhận thức từ Lý luận phim)* Universidad Carlos III de Madrid. (vaertsen@db.uc3m.es).
81. Vladimir Propp, *Morphology of the Folk Tale (Hình thái học của truyện cổ tích)*, Translation ©1968, The American Folklore Society and

- Indiana Uni. <http://homes.di.unimi.it/~alberti/Mm10/doc/propp.pdf>;
82. Vyrna Santosa, *The Grammar of Disney Long Animations: A Structuralist Reading (Ngữ pháp của phim truyện hoạt hình Disney: Một cách hiểu về cấu trúc)*, English Department, Faculty of Letters, Petra Christia University Surabaya, Indonesia – <http://puslit.petra.ac.id/journals/letters>. (10/9/2017)
83. Steven Cohan (1991), *Sơ đồ nhân vật (TIỂU THUYẾT: A Thematics of Character (NOVEL: A Forum on Fiction; Vol. 24, No. 3; Spring, 1991)*, pp.328 – 330 (*Diễn đàn về Hư cấu; Quyển 24, Số 3, Mùa Xuân 1991*), tr. 328-330) <http://www.jstor.org/stable/1345944?seq=1>.; (12/9/2018)
84. Richard L.W. Clark, *Tzvetan Todorov's "Structural Analysis of Narrative" (Phân tích cấu trúc kể chuyện của Tzvetan Todorov)* [https://hallcrossmedia.fileswordpress.com/2011/01/11btodorostrukturalanalisofnarrative-1.pdf](https://hallcrossmedia.files.wordpress.com/2011/01/11btodorostrukturalanalisofnarrative-1.pdf) (12/9/2018)
85. Roland Barthes (1977), *Introduction to the Structural Analysis of Narratives (Dẫn luận về lý thuyết phân tích cấu trúc kể chuyện)*, in *Image-Music-Text*, trans. Stephen Heath, Fontana/Collins: Glasgow, page 89, Eng. https://warwick.ac.uk/fac/arts/modernlanguages/postgraduate/modules/ctml/structuralism/barthes_introduction_to_the_structural_analysis_of_narratives_1966.pdf. (22/9/2017)
86. Frank Thomas và Ollie Johnston (1995), *The Illusion of Life (Ảo ảnh cuộc sống)*, Disney Edition, Rev Sub Edition. USA.
87. Tracey Mollet (2013), *With a smile and a song ...: Walt Disney and the birth of American Faire Tale (Với nụ cười và bài ca...: Walt Disney và sự ra đời của các câu chuyện cổ tích Mỹ)*, *Marvels and Tale*, Vol. 27, number 1, p. 121.
86. Watts, Steven (1997), *Vương quốc thần tiên: Walt Disney và lối sống Mỹ (The magic kingdom: Wakt Disney and the American way of life)* NY: Houghton Mifflin Company, USA.

87. Willem g. Weststeijn, *Toward a Cognitive Theory of Character (Bàn về lý thuyết nhận biết nhân vật)*; chapter/HamburgUP_Analysieren_Weststeijn.pdf.; (14/9 /2018)
88. Wendy Friedmeyere, *The Disneyfication of Folklore: Adolescence and Archetypes, (Phân loại phim cổ tích Disney: Cho thanh thiếu niên và nguyên mẫu)*; <http://docplayer.net/24044923-The-disneyfication-of-folklore-adolescence-and-archetypes.html>.; (9/9/2018)
89. Нгуен Ти Бен, *Теоретические концепции В.Я. Проппа и их применение в изучении вьетнамского фольклора (Lý thuyết của V. Ia. Propp và ứng dụng vào nghiên cứu văn hóa dân gian ở Việt Nam)*, В Российско-вьетнамские отношения сегодня: Сферы совпадения интересов. Российской академии наук, Федерального государственного бюджетного института науки, Дальневосточного института, Центра вьетнамских исследований и АСЕАН, Москва ИДВ 2020, Ст. 311
90. С. Асенин (1974), *Волшебники экран, (Những phù thủy màn ảnh)* Изд. Искусство, Москв

III. BÁO CHÍ VÀ TRANG MẠNG ĐIỆN TỬ

91. Mỹ Anh, *Khoảng trống phim hoạt hình Việt Nam*, Báo Nhân dân điện tử, <http://www.nhandan.com.vn/vanhua/item/27600802-khoang-trong-phim-hoat-hinh-viet-nam.html>.; (23/3/2019).
92. Như Ý, *Đạo diễn Phùng Văn Hà: “Tôi luôn tự đặt áp lực cho mình!”*. <http://dienanhvietnam.com.vn/chan-dung/chi-tiet-dao-dien-phung-van-ha-%E2%80%9Ctoi-luon-tu-dat-ap-luc-chominh%E2%80%9D.html> (23/3/2020)
93. Báo Thể thao Văn hóa, *Người con của Rồng – hoạt hình 3D về vua Lý Công Uẩn*, Phỏng vấn đạo diễn Nguyễn Minh Trí. <https://thethaovanhoa.vn/van-hoa-giai-tri/nguoi-con-cua-rong-hoat-hinh-3d-ve-vua-ly-cong-uan-n20>

- 0080813013329181.htm;. (23/3/2020)
94. Cục Điện ảnh, *Truyền thuyết chiếc khăn piêu*; <https://cucdienanh.vn/noi-dung-phim/truyen-thuyet-chiec-khan-pieu-225.html>; (2/3/2016).
95. Jolene Ewert, *A tale as old as Time: An Analyse of negative stereotypes in Disney Princess movies*, Montana State Uni.. <http://.kon.org/urc/v13/Ewert.html>; (10/3/2016)
96. Kiara M. Hill, *The Making of a Disney Princess*, (*Cách tạo ra một công chúa của Disney*), Cali. State Uni., McNair, Scholars Journal, Vol 11, p. 83.
97. Frances Clarke Sayers, *Walt Disney Accused*, (*Phán xét Walt Disney*), LosAngeles Times.<https://www.hbook.com/1965/12/vhe/controversies-v/walt-disney-accused-vhe/>; (27/8/2018)
98. Faith Dickens (2011), *The Guy with the Problem: Reform Narrative in Disney's "Beautyand the Beast"* (*Chàng trai rắc rối: Thử tái tạo lại cách kết chuyện trong bộ phim "Người đẹp và Quái thú" của Disney*)-The Uni. of Central Florida. Undergraduate Reseach Journal, December 7, 2011 Vol. 5. Issue 2: 79-85; <https://www.urj.ucf.edu/doc/dickens.pdf>; (15/9/2018)
99. Richard L. ,W. Clarke (1969), *Tzvetan Todorov "Structural analysis of Narrative"* (*TzvetanTodorov "Phân tích cấu trúc kể chuyện"*), *Journal Structural Analysisof Narative Novel* 3 (1969), p.70 - 76;<https://hallcrossmedia.files.wordpress.com/2011/01/11btodorovstructuralanalysisofnarrative1.pdf>; (27/8/2018)
100. *Difference modes of adaptation (Các cách chuyển thể khác nhau)*. <http://.tc.umn.edu/~rbeach/teachingmedia/module12/2a.htm>.(3/2/2017)
101. *Critical Perspectives in Media, Narative Key Concepst* (*Những khái niệm kể chuyện cơ bản*); <https://cpbeuw2.wpmucdn.com/blogs.grammar.sch.gg/dist/a/4/files/2014/01/Narrative-Theory-Booklet-1sltltto.pdf>; (28/3/19)

102. Pocahontas. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pocahontas> (23/3/2019)
103. Roberta Trites (1991), *Sub: Version of Andersen's The Little Mermaid (Dẫn giải về Disney: Một phiên bản Nàng tiên cá của Andersen Disney's)*, *Journal of Popular Film and Television* 18.4/1991, p.145; <http://pdfs.Semanticscholar.org/d45e/42616033ee5e7b819bcff9333222f3286a4.pdf>; (27/8/2018)
104. J.B. Kaufman, *Snow White and the Seven Dwarfs: The Art and Creation of Walt Disney's Classic Animated Film (Nàng Bạch tuyết và bảy chú lùn: Nghệ thuật và sáng tạo của phim hoạt hình Walt Disney cổ điển)*; https://loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/snow_white_dwarfs.rev.pdf; (24/8/2018)
105. Wikipedia: *Belle*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Belle_\(Beauty_and_the_Best\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Belle_(Beauty_and_the_Best)) (9/9/2018)
106. Wikipedia: *Gaston*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Gaston_\(Beauty_and_the_Best\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gaston_(Beauty_and_the_Best)); (9/9/2018)
107. Wikipedia: *Walt Disney*. https://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney; (9/9/18)
108. Wikipedia: *Character theory (Lý thuyết nhân vật)*; [wiki/Character_theory_dspace.ceu.es/bitstream/10637/8767/Sympathy_VictorAertsen_Doxa_2017.pdf](http://wiki.Character_theory_dspace.ceu.es/bitstream/10637/8767/Sympathy_VictorAertsen_Doxa_2017.pdf); (24/8/2018)
109. Wikipedia. *Beauty and the Beast (Người đẹp và Quái thú)*. https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast; (15/9/2018)
110. Wikipedia *Ursula (The Little Mermaid)*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ursula_\(The_Little_Mermaid\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ursula_(The_Little_Mermaid)) (23/3/2019)
111. Wikipedia *Beauty and the Beast (Disney song)*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(Disney_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(Disney_song)). (24/3/2019)
112. <https://www.leludi.ru/5-principov-sistemy-stanislavskogo> (23/9/2020)
113. <https://www.google.com/search?client=firefox> (22/2/2020)

PHIM MỤC

1. Các bộ phim hoạt hình Việt Nam

1. *Mèo Con* (1965)
2. *Người con của Rồng* (2010)
3. *Dưới bóng cây* (2011)
4. *Cô bé bán diêm* (2011)
5. *Truyện thuyết chiếc khăn piêu* (2012)
6. *Bù nhìn rơm* (2013)

2. Các bộ phim truyện hoạt hình Walt Disney

7. *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)
8. *Chú bé người gỗ* (*Pinocchio*, 1940)
9. *Chú nai Bambi* (*Bambi*, 1942)
10. *Cô bé Lọ Lem* (*Cinderella*, 1950)
11. *Peter Pan, cậu bé không chịu lớn* (*Peter Pan*, 1953)
12. *Người đẹp ngủ trong rừng* (*Sleeping Beauty*, 1959)
13. *Cậu bé rừng xanh* (*The Jungle Book*, 1967)
14. *Nút bấm giường và cái chổi* (*Bedknobs and Broomsticks*, 1971)
15. *Nàng Tiên cá* (*The Little Mermaid*, 1990)
16. *Người đẹp và Quái thú* (*Beauty and The Beast*, 1991)
17. *Aladdin* (*Aladdin*, 1992)
18. *Công chúa Jasmine* (*Jasmine*, 1992)
19. *Vua Sư tử* (*The Lion King*, 1994)
20. *Pocahontas* (*Pocahontas*, 1995)
21. *Thằng gù ở nhà thờ Đức Bà* (*The Hunchback of Notre Dame*, 1996)

22. *101 Chú chó đốm (101 Dalmatians, 1996)*
23. *Dũng sĩ Hercules (Hercules, 1997)*
24. *Hoa Mộc Lan (Mulan, 1998)*
25. *Tarzan (Tarzan, 1999)*
26. *Nàng công chúa và con ếch (The Princess and the Frog, 2009)*
27. *Công chúa tóc mây (Tangled, 2010)*
28. *Nữ hoàng băng giá (Frozen, 2013)*
29. *Chú voi biết bay Dumbo (Dumbo, 2019)*
30. *Raya và Rồng thần cuối cùng (Raya and the Last Dragon, 2021)*

3. Các bộ phim truyện hoạt hình của hãng Pixar

31. *Câu chuyện đồ chơi (Toy Story, 1995-2019)*
32. *Công ty quái vật (Monster Inc., 2001)*

DANH SÁCH CÁC BÀI BÁO ĐÃ CÔNG BỐ

1. *Xây dựng nhân vật và cách kể chuyện trong bộ phim hoạt hình 3D Việt Nam Cô bé bán diêm*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 12 (12/ 2016), tr. 88 – 92 và số 13 (3/2017), trang 80 - 84
2. *Sự khác nhau trong nhân vật của phim hoạt hình Disney và Ghibli*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh số, 14 (6/ 2017), tr. 51 - 56
3. *Lý thuyết về diễn xuất hoạt hình của Ed Hooks và áp dụng vào phân tích bộ phim Mèo con*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 16 (12 /2017), tr. 52 - 58
4. *Khái lược về lý thuyết chuyển thể kịch bản*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh số, 18 (6/ 2018), tr. 66 - 71
5. *Bản sắc văn hóa dân tộc thể hiện qua một số bộ phim hoạt hình Việt Nam* Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật, số 410 (8/ 2018) , tr. 79 - 81
6. *Phim truyện hoạt hình chuyển thể Walt Disney: Phân tích từ phim chuyển thể “Nàng tiên cá”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 19 (9/ 2018), tr. 45 - 52
7. *Bộ ba nhân vật trong phim truyện hoạt hình “Người đẹp và Quái thú” của Disney*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh số, 20 (12/ 2018), tr. 37 - 42
8. *Khái lược về Lý thuyết về nhân vật*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh số, 21 (3/ 2019), tr. 47 - 52
9. *Sức quyến rũ của âm nhạc trong các phim truyện hoạt hình Disney*, Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật, số 419, (tháng 5/2019), tr. 67 - 69
10. *Sự truyền cảm của hai bộ phim hoạt hình Việt Nam: “Truyện thuyết chiếc khăn piêu” và “Bù nhìn rơm”*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh, số 22 (6/2019), tr. 47 - 50