

**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 DISEY**

**TÓM TẮT LUẬN ÁN TIẾN SĨ NGHỆ THUẬT**

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

**Mã số: 9 21 02 31**

**HÀ NỘI - 2021**

**Công trình được hoàn thành tại:**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU – ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI**

**Người hướng dẫn khoa học: PGS, TS. Hoàng Trần Doãn**

**PGS, TS. Trần Duy Hình**

**Phản biện 1: .....**

**Phản biện 2: .....**

**Phản biện 3: .....**

Luận án được bảo vệ tại Hội đồng chấm luận án cấp Trường, họp tại:

Trường đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội

Khu văn hóa nghệ thuật, Mai Dịch, Cầu Giấy, Hà Nội

Vào hồi giờ , ngày tháng năm 2021

**Có thể tìm hiểu luận án tại:**

**Thư viện Quốc gia Việt Nam**

**Thư viện Trường đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội**

## 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. 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 năm 1923, cho đến nay, Walt Disney là tập đoàn Giải trí truyền thông đa phương tiện lớn nhất thế giới. 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 như *Nữ hoàng băng giá (Frozen, 2013)*, đều là những tác phẩm điện ảnh có giá trị cả về nghệ thuật (được công nhân 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)...

Phim của Walt Disney là những câu chuyện *thần tiên* đã đi theo tuổi thơ của nhiều thế hệ trẻ em cùng cả người lớn, và đặc biệt, những nhân vật hoạt hình mà Disney sáng tạo đã 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.

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 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. Cuối cùng, mong

muốn giúp ích phần nào cho các nhà làm phim hoạt hình Việt Nam trong sáng tạo và phát triển thể loại phim này.

## **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 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 trong 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**

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 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);
- Giai đoạn Phục sinh (từ 2010 đến nay);
- Một số phim hoạt hình Việt Nam làm trên kịch bản chuyển thể từ truyện ngắn hay chuyện cổ tích.

## **5. Cơ sở lý thuyết của nghiên cứu**

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

- 5.1. Lý thuyết *Nhân vật*
- 5.2. Lý thuyết *Diễn xuất nhân vật hoạt hình*
- 5.3. Một số lý thuyết về điện ảnh như: Lý thuyết *Chuyển thể kịch bản*; Lý thuyết *Kể chuyện điện ảnh*; Lý thuyết *Tiếp nhận*

## **6. Câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu**

6.1. Câu hỏi nghiên cứu: Các nhân vật của phim truyện hoạt hình Walt Disney 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 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

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 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. Bố cục của luận án

Ngoài phần mở đầu, tóm lược tổng quan nghiên cứu, kết luận, tài liệu tham khảo, danh mục 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

### 1. Nhóm tài liệu về những lý luận cơ bản về nhân vật, diễn xuất nhân vật hoạt hình và lý thuyết kể chuyện điện ảnh, chuyên thể kịch bản

- 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 nghiên cứu Jens Eder, Fotis Jannidis và Ralf Schneider [56] 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.

- Công trình nghiên cứu *Nhân vật: Sổ tay thuật ngữ liên quan đến lý thuyết kể chuyện* (*Character: The Living Handbook of Narratology*) [49] của Fotis Jannidis 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.

- Công trình *Nhân vật trong phim: Các nguyên tắc cơ bản để phân tích hình* (*Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*) [54] của Jens đặt mục tiêu tìm ra khuôn mẫu chung để hiểu rõ, phân tích được và hiểu về các nhân vật trong phim.

- Các công trình liên quan đến *Lý thuyết kể chuyện* (Còn gọi là *Lý thuyết trần thuật*, đối với văn học) như: *Lý thuyết về điểm nhìn nghệ thuật* của nhóm học giả Robert Scholes, James Phelan và Robert Kellogg [20]; 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; hay cuốn *Kể chuyện trong phim hư cấu* (*Narration in the fiction film*) [44] - 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...

- Do phim truyện hoạt hình Disney chủ yếu được xây dựng dựa trên các kịch bản chuyên thể từ truyện cổ tích, truyền thuyết,

truyện ngắn, v.v... nên cũng không thể thiếu những công trình lý luận, phê bình nghiên cứu về chuyển thể kịch bản phim như: công trình *Từ tiểu thuyết đến phim (Novel into film)* [50] của George Bluestone hay công trình nghiên cứu *Hình thái học truyện cổ tích* của Vladimir Propp.

- Một yếu tố nữa cũng không thể bỏ qua để tạo nên những nhân vật nổi bật, đó chính là diễn xuất nhân vật với các công trình nổi tiếng của Konstantin Stanislavski (*Tạo vai* [65], *Chuẩn bị diễn viên* [66], *Xây dựng nhân vật* [67]); Ed Hooks (*Diễn xuất cho người làm phim hoạt hình*, [48]) và Jason Kennedy (*Diễn xuất nhân vật: Cách tái hiện nhân vật hoạt hình tốt hơn (Character Acting: A Case for Better Animation Reference)* [53]).

- Bên cạnh đó là một số đầu sách lý luận về nhân vật và các vấn đề lý thuyết liên quan đến nhân vật điện ảnh của Việt Nam *Lý luận kịch* [21] của tác giả Tất Thắng; *Những vấn đề về lý luận kịch bản phim* [23], tác giả Đoàn Minh Tuấn; *Tự sự học: Từ kinh điển đến hậu kinh điển* của tác giả Trần Đình Sử [19]...

## **2. Nhóm tài liệu về nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney**

- Bộ sách lý luận về giới tính trong các bộ phim truyện hoạt hình của Disney của tác giả Amy M. Davis: *Những cô gái ngoan và những mẹ phù thủy độc ác: Phụ nữ trong phim truyện hoạt hình Disney (Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation)* [34] và *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 Film s)* [35].

- Các bộ sách tập hợp các công trình nghiên cứu, phê bình về nhân vật Walt Disney theo các hướng như nghiên cứu về chủng tộc, dân tộc, giới, tình dục... như: 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 Masculinity” from Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture)* [39] của nhóm tác giả Bell Elizabeth, Haas Lynda và Sells Laura. Cuốn *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] của Johnson



Cheu, v.v...

- *Những công trình* nghiên cứu về truyện cổ tích và truyện dân gian của Jack Zipes; công trình *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... và 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 điện hình của Disney theo lý thuyết *Hình thái học truyện cổ tích* của V. Propp, lý thuyết *Kể chuyện* của Todorov...

- Về nghệ thuật tạo hình và diễn xuất nhân vật hoạt hình phim, công trình *Ao ảnh cuộc sống* (*The Illusion of Life*) [86] do các tác giả Frank Thomas và Ollie Johnston thực hiện, đã trở thành cuốn sổ tay “cẩm nang” làm phim hoạt hình của nhiều thế hệ họa sĩ hoạt hình. Kỹ thuật tạo hình nhân vật phim hoạt hình cũng được đề cập, trình bày trong nhiều cuốn sách như *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, *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 như *Hoạt hình nghệ thuật thứ tám* [10] của tác giả Ngô Mạnh Lân; *Nghệ thuật làm phim hoạt hình Nhật bản* [26] của nhóm nghiên cứu đại học Lạc Hồng; luận văn *Một số đặc điểm về phim của hãng hoạt hình Pixar* [22]...

Trên cơ sở khảo sát, tổng quan tài liệu và kết quả nghiên cứu của các tác giả trong và ngoài nước về phim hoạt hình Walt Disney và nghệ thuật xây dựng nhân vật, luận án này sẽ tập trung nghệ thuật xây dựng nhân vật Walt Disney một cách tổng hợp, cô đọng và gắn gũi với sự phát triển hoạt hình Việt Nam, 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.

## 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

##### 1.1.1. Định nghĩa chung về nhân vật

Có nhiều hướng nghiên cứu về nhân vật với các cách tiếp cận đối tượng khác nhau, nhưng có điểm chung, đó là: Nhân vật là *bản thể hư cấu* được tạo ra từ hình ảnh con người và những trải nghiệm từ cuộc sống của họ.

Tuy nhiên, định nghĩa của nhà nghiên cứu người Đức Jens Eder mang tính khái quát và rõ ràng hơn, khi 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]. Đây cũng là định nghĩa nhân vật được nghiên cứu sinh lựa chọn để làm một trong những khái niệm “công cụ” cho nghiên cứu của mình.

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

###### 1.1.2.1. Nhân vật điện ảnh

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 được chế tác bằng cách ghi lại từng hình riêng rẽ bằng máy ghi chuyên dụng, rồi phối hợp với nhau tạo nên chuyển động (làm động họa) và chuỗi những hình ảnh liên tục.

###### b/ Nhân vật phim truyện hoạt hình

Nhân vật phim hoạt hình là nhân vật điện ảnh được tạo ra từ hội họa, điêu khắc, cắt giấy, búp bê và công nghệ máy tính (*computer*)...

##### 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

Các nhà nghiên cứu trong cuốn *Các nhân vật trong thế giới hư cấu: Hiếu 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)*
2. *Phân tích tâm lý học (Psychoanalytic)*.
3. *Cấu trúc học (Structuralist) hay ký hiệu học (Semiotic)*
4. *Nhận biết và nhận thức từ trải nghiệm (Cognitive)*

Tác giả Margolin nghiên cứu 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*), đã tạo nên “cú huých” cho các nghiên cứu lý thuyết về nhân vật phát triển.

Các nhà triết học như Eaton, Crittenden, Lamarque đưa ra lý thuyết mang tính triết học về nhân vật, theo đó, nhân vật là *bản thể bán thành phẩm* hay *chưa hoàn thiện* của con người trong hiện thực [49, tr. 4].

## 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 lối 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.

Nhìn chung, các nhân vật Disney được xây dựng qua một kịch bản điện ảnh chuyển thể tương đối trung thành với nguyên tác, phù hợp với lối kể chuyện tuyên tính, có các cao trào theo dạng *hình sin*, với đa dạng điểm nhìn.

### 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. Theo những lý thuyết hiện đại về nhân vật, người xem chính là thành tố góp phần tạo nên sự thành công của nhân vật và cũng là thành tố không thể thiếu trong nhận dạng nhân vật.

### 1.2.3. Lý thuyết Diễn xuất

#### 1.2.3.1. Hệ thống diễn xuất Stanislavski

*Lý thuyết diễn xuất* của đạo diễn người Nga K. Stanislavski

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.

#### 1.2.3.2. Lý thuyết diễn xuất của Ed Hooks

Ed Hooks, một chuyên gia nổi tiếng về diễn xuất đã đưa ra 9 nguyên lý cơ bản của diễn xuất để 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].

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

Jens Eder qua sự tìm kiếm khám phá các nhân vật điện ảnh, 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: *Nhân vật là sản phẩm sáng tạo*; *Nhân vật như là “Bản thể hư cấu”*; *Nhân vật là một biểu tượng và Nhân vật như là dấu hiệu nhận dạng*.

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; Tính sáng tạo; Tính nội dung; Tính giao tiếp, 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.

### TỔNG KẾT

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 *Đồng 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 chuyện 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 chuyện tuyến 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 chuyên 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: NHÂN VẬT PHIM TRUYỆN HOẠT HÌNH WALT DISNEY, TỪ TRUYỆN CỔ TÍCH VÀ VĂN HỌC ĐẾN MÀN ANH**

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

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, Walt Disney đã 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. 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 chuyên thể.

#### **2.1.1. Kịch bản chuyên thể căn bản trung thành với nguyên tác**

Các bộ phim hoạt hình cổ tích của Disney được sáng tạo và sản xuất giống với cách *Chuyển thể trung thực (Faithfull)*, tức là chuyên 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 sỹ thể hiện ý đồ nghệ thuật và sáng tạo của mình đối với các nhân vật trong phim.

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

Nhân vật của Disney được xây dựng để phù hợp với cách kể tuyến tính. Theo đó, câu chuyện được bắt đầu từ mục tiêu mà nhân vật đặt ra, tiếp nối bởi các nút thắt và những bước ngoặt mà nhân vật chính sẽ phải vượt qua để rồi kết thúc tại cao trào, bắt buộc nhân vật chính đưa ra lựa chọn để tháo gỡ nút thắt để đưa đến kết quả cuối cùng.

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.

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.

Sự liên kết chặt chẽ giữa các mảng nhân vật với nhau thông qua các hành động, cách họ đặt ra mục tiêu và cách họ vượt qua mọi trở ngại để đi đến mục tiêu gọi 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

Mỗi nhân vật trong phim Disney đều có chức năng riêng của anh ta/ cô ta, tạo nên ý nghĩa cho lời kể chuyện. Tuy nhiên Disney cũng 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.

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

Theo *Lý thuyết Kể chuyện* do nhà cấu trúc học Todorov đưa ra, 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. Những nhân vật trong truyện phim của Disney luôn đi theo đúng cách tạo kịch tính này.

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

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

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, từ người kể chuyện ngôi thứ ba, ngôi thứ nhất đến cách sử dụng các bài hát vào lời kể chuyện, thúc đẩy câu chuyện phát triển.

#### 2.1.5.2. Tạo ra các quãng đệm trước cao trào

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.

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

Hầu hết các phim cô tích của Disney đều có cái kết hoàn hảo, hạnh phúc, nhân vật chính đạt được ước nguyện của mình, kẻ ác phải chịu sự trừng phạt, mang đến sự hài lòng, thỏa mãn cho người xem.

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

### 2.2.1. Nhân vật được tạo hình ấn tượng

Các họa sỹ của Walt Disney đã vượt xa các cơ chế hoạt hình đơn giản để tạo ra các nhân vật có diện mạo, cử chỉ, hành động phong phú, đột phá, thể hiện cá tính cá nhân, có thể cạnh tranh bình đẳng với phim người đóng.

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

Bên cạnh tạo hình diễn xuất qua động hoạ vô cùng sinh động, Disney cũng nắm rất rõ “công thức” diễn xuất để tạo nên những nhân vật hấp dẫn và thuyết phục người xem.

## TỔNG KẾT

Phim truyện hoạt hình chuyển thể từ truyện cổ tích của Disney thực sự mang lại cho người xem niềm hứng khởi, sự say mê, những cảm xúc thẩm 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 chuyển 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**

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.

##### **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, như sau đây 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 vì điều này các nhân vật của phim trở nên gần gũi với người xem hơn.

### 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. Sự hài hước của các nhân vật trong phim truyện Disney là sợi dây vô hình, buộc chặt người xem vào câu chuyện phim.

## **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.

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

Theo dòng lịch sử phát triển, hình tượng các nhân vật trong phim Disney từ nhân vật nữ, nhân vật nam và các nhân vật phản diện đều có sự thay đổi rõ rệt, dịch chuyển theo quan điểm về giới và phản ánh những tiến bộ xã hội của thời đại.

Sự thay đổi này giúp người xem dễ nhận dạng bản thân, dễ đồng cảm với nhân vật và dễ hiểu phim hơn.

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

Trong thời đại công nghệ và công nghiệp giải trí phát triển, đa dạng văn hóa, đa dạng chủng tộc là mục tiêu mà Walt Disney hướng tới để chinh phục thị trường trên toàn cầu. Và Disney thực hiện điều này qua những bộ phim hoạt hình có các nhân vật mang những màu da, chủng tộc khác nhau.

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

Các nhân vật trong phim truyện hoạt hình của Walt Disney luôn mang tính biểu tượng cao, tạo dấu ấn sâu sắc trong lòng người xem, cả trẻ em lẫn người lớn.

Những nhân vật trong phim Disney đưa ra thông điệp rõ ràng về tình bạn, tình yêu, tình cảm gia đình, được đề cập tinh tế, tự nhiên và nhiều cảm xúc.

Những yếu tố trên kết hợp với một cốt truyện được xử lý linh hoạt, mang tính động, là các đặc điểm chính tạo nên sức hấp dẫn, lôi cuốn của phim Disney.

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

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 thiên, ác rõ rệt từ đầu. Sự rõ ràng đó làm cho việc nhận dạng nhân vật trở nên 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, mang lại cho người xem cảm giác 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**

Trong phim hoạt hình Disney, những ý nghĩ, cảm xúc bên trong, vẻ hình thức bên ngoài, tính cách, đặc điểm qua hành động... của các nhân vật nhiều lần được giới thiệu qua nhận xét và phản ứng của các nhân vật khác. Thủ pháp này mang đến sự linh hoạt sinh động trong cách kể chuyện từ đó hấp dẫn người xem.

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

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 ở hai vấn đề:

1. 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.

2. Phim hoạt hình của Disney 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.

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

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), *Au 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 *Trê 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 lệch 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 đề 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 (*Trê cóc, Cây tre trăm đốt*) cách chuyển thể không thể hiện được sự sinh động và sống thực như trong nguyên tác (*Dế 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. Những điểm sáng này không chỉ là động lực thúc đẩy cho sự phát triển mà còn giúp củng cố niềm tin vào tương lai của hoạt hình Việt Nam.

### TỔNG 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 quyền 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 biên 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

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 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 dang 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 và bảy chú lùn*, 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 chuyên 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.

## DANH MỤC 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: Truyền thuyết chiếc khăn piêu và Bù nhìn rơm*, Tạp chí Nghiên cứu Sân khấu và Điện ảnh số 22 (6/2019), tr. 47 - 50