BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA THỂ THAO VÀ DU LỊCH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI

VŨ THANH HÙNG

NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH CỦA ĐẠO DIỄN NGÔ MẠNH LÂN

LUẬN VĂN THẠC SĨ

Nghệ thuật Điện ảnh -Truyền hình

Hà Nội - 2016

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ VĂN HÓA THỂ THAO VÀ DU LỊCH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÂN KHẤU ĐIỆN ẢNH HÀ NỘI

VŨ THANH HÙNG

NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH CỦA ĐẠO DIỄN NGÔ MẠNH LÂN

LUẬN VĂN THẠC SĨ

Nghệ thuật Điện ảnh – Truyền hình

Mã số: 60210232

Người hướng dẫn khoa học:
PGS.TS. NGUYỄN THỊ HẠNH LÊ

Hà Nội - 2016

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài nghiên cứu "Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân" là công trình của tôi, được thực hiện dưới sự hướng dẫn tận tâm của PGS.TS. Nguyễn Thị Hạnh Lê.

Tôi xin cam đoan luận văn này là công trình nghiên cứu độc lập của cá nhân tôi, chưa từng được công bố, và không trùng lặp với những công trình nghiên cứu khác đã công bố.

Một số thông tin liên quan đến số liệu, trích dẫn và hình ảnh đều được ghi rõ ở phần tài liệu tham khảo trong luận văn.

Tôi xin chịu trách nhiệm hoàn toàn về lời cam đoan này.

Hà Nội, ngày tháng năm 2016

Tác giả luận văn

Vũ Thanh Hùng

MỤC LỤC

Trang

LỜI CAM ĐOAN 1
MỤC LỤC 1
DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT 4
MỞ ĐẦU 5
1. Lý do chọn đề tài 5
2. Lịch sử nghiên cứu vấn đề 7
3. Mục đích nghiên cứu 8
4. Đối tượng nghiên cứu 9
5. Giới hạn phạm vi nghiên cứu 9
6. Nhiệm vụ nghiên cứu 9
7. Câu hỏi nghiên cứu 9
8. Phương pháp nghiên cứu 10
9. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn 10
10. Cấu trúc của luận văn 10
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH 12
1.1. Khái niệm về nghệ thuật tạo hình 12
1.1.1. Nghệ thuật tạo hình 12
1.1.2. Đặc trưng nghệ thuật tạo hình trong các loại hình nghệ thuật 13
1.2. Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình 19
1.2.1. Đặc trưng của phim hoạt hình 19
1.2.2. Đặc trưng về ngôn ngữ tạo hình phim hoạt hình 24
1.3. Những yếu tố tạo hình cơ bản trong phim hoạt hình 28

1.3.1. Tạo hình bối cảnh phông nền, không gian 28
1.3.2. Tạo hình nhân vật 31
1.3.3. Diễn xuất, động tác nhân vật hoạt hình 35
1.4. Những đặc tính tiêu biểu trong tạo hình phim hoạt hình 38
1.5. Khái quát tiểu sử và sự nghiệp sáng tác nghệ thuật của đạo diễn Ngô Mạnh Lân 47
1.5.1. Tiểu sử và sự nghiệp 47
1.5.2. Quan niệm sáng tác 50
Tiểu kết chương 1 53
Chương 2: ĐẶC ĐIỂM NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH CỦA ĐẠO DIỄN NGÔ MẠNH LÂN 54
2.1. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân 55
2.1.1. Ảnh hưởng của yếu tố tranh Đông Hồ, Hàng Trống trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân 55
2.1.2. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình không gian, bối cảnh trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân 56
2.1.3. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình nhân vật trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân 59
2.2. Sự đa dạng về nghệ thuật tạo hình trong các sáng tác phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân 61
2.3. Nghệ thuật tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân là sự kết hợp giữa tài năng của người họa sĩ với tài năng của người đạo diễn. 68
2.4. Hiệu quả của nghệ thuật tạo hình đối với giá trị nghệ thuật trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân 73
2.4.1. Dấu ấn riêng về nghệ thuật của Ngô Mạnh Lân 73

2.4.2. Ghi nhận, đánh giá của các nghệ sĩ phim hoạt hình hiện nay đối với nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân. 84
2.4.3. Những kinh nghiệm về vai trò của nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân 87
Tiểu kết chương 2 89
KẾT LUẬN 90
TÀI LIỆU THAM KHẢO 90
* Sách tham khảo 90
PHỤ LỤC 95

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

- Nxb = Nhà xuất bản
- PGS. = Phó Giáo sư
- TS. = Tiến sĩ
- NSND. = Nghệ sĩ Nhân dân
- tr. = Trang

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Một trong những người đầu tiên đặt nền móng cho sự hình thành và phát triển của nghệ thuật phim hoạt hình Việt Nam không thể không nhắc đến đó là phó giáo sư, tiến sĩ, họa sĩ, đạo diễn phim hoạt hình Ngô Mạnh Lân, một người nghệ sĩ tài hoa mực thước của Việt Nam, ông được phong tặng danh hiệu Nghệ sĩ nhân dân năm 1997, giải thưởng Nhà nước về văn học nghệ thuật năm 2007.

Trong suốt thời gian lao động nghệ thuật từ năm 1962, Ngô Mạnh Lân đã cho ra mắt công chúng rất nhiều bộ phim hoạt hình, ghi được dấu ấn với công chúng và đạt được nhiều giải thưởng trong và ngoài nước như các phim hoạt hình: *Mèo con* (1965), *Con sáo biết nói* (1967), *Những chiếc áo ấm* (1968), *Chuyện ông Gióng* (1970), *Trê cóc* (1994)... Ông đã giành 3 giải Bông sen vàng, 4 giải Bông sen bạc, và nhiều bằng khen tại các kỳ liên hoan phim Việt Nam và một số giải thưởng Quốc tế. Ngô Mạnh Lân là một trong những đạo diễn phim hoạt hình có số lượng tác phẩm phim hoạt hình nhiều ở Việt Nam. Ông có những đóng góp to lớn cho điện ảnh dân tộc, và đặc biệt để lại dấu ấn riêng của mình về nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình.

Ngô Mạnh Lân với phong cách riêng về tạo hình phim hoạt hình đã gắn với tên tuổi và tài năng của ông. Tạo hình phim hoạt hình, bao gồm tạo hình nhân vật và tạo hình bối cảnh không gian phông nền, có thể coi là vấn đề sống còn của một bộ phim hoạt hình. Đó chính là phương tiện quan trọng để truyền tải nội dung tác phẩm. Nói cách khác, đó là một hình thức biểu hiện của tác phẩm. Khi xem một bộ phim, yếu tố đầu tiên tác động đến người xem là hình ảnh, âm thanh của phim, nó có ảnh hưởng sâu sắc đến cảm xúc, thẩm mỹ, quá trình cảm thụ tác phẩm của người xem. Phim hoạt hình cũng là một loại hình

của nghệ thuật tạo hình nên tạo hình phim hoạt hình cũng bao gồm những yếu tố của nghệ thuật tạo hình như: đường nét, hình khối, màu sắc, chất cảm, không gian, bố cục. Hai yếu tố tạo hình nhân vật và tạo hình bối cảnh không gian phông nền trong phim hoạt hình phải được hài hòa, thống nhất với nhau và phù hợp với động tác, diễn xuất, tinh thần của kịch bản, phong cách của đạo diễn và các yếu tố khác của bộ phim. Qua tạo hình phim tác giả đã có thể truyền tải những ý đồ nhất định trong tác phẩm và phong cách sáng tác của mình.

Với rất nhiều năm làm đạo diễn phim hoạt hình, Ngô Mạnh Lân đã tạo cho mình một phong cách tạo hình phim hoạt hình mang đậm đà bản sắc dân tộc nhưng vẫn có những đặc điểm riêng. Chính những đặc điểm riêng về nghệ thuật tạo hình đã đóng vai trò quan trọng tạo nên thành công trong sáng tác của ông.

Ngày nay, khi đất nước phát triển và hội nhập với thế giới, các đạo diễn, họa sỹ phim hoạt hình của nước ta có nhiều điều kiện làm phim với sự hỗ trợ của công nghệ đồ họa vi tính hiện đại phục vụ cho sáng tác. Nhưng so với thế hệ của đạo diễn Ngô Mạnh Lân thì các phim hoạt hình ngày nay lại không tạo được nhiều dấu ấn đặc biệt đối với khán giả. Người viết cho rằng một trong những nguyên nhân thực trạng đó là vấn đề nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình.

Nghiên cứu về nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân sẽ góp phần nâng cao nghiệp vụ công tác đạo diễn, nghệ thuật tạo hình của phim hoạt hình nước nhà. Đây là một đề tài thiết thực, mang tính lý luận và có tính thực tiễn cao. Hiện nay chưa có công trình nào nghiên cứu một cách hệ thống, chuyên sâu về đề tài này. Vì vậy người viết chọn đề tài "Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân" làm đề tài luận văn Thạc sĩ Nghệ thuật Điện ảnh - Truyền hình của mình.

2. Lịch sử nghiên cứu vấn đề

Hơn 50 năm qua phim hoạt hình Việt Nam đã cho ra đời hàng trăm bộ phim phục vụ cho công chúng, tuy nhiên các công trình khoa học nghiên cứu về nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của các đạo diễn phim hoạt hình có tên tuổi ở Việt Nam là rất ít.

Một số đề tài luận văn thạc sỹ cũng nhắc đến Ngô Mạnh Lân trong luận văn của mình như:

Lê Huyền Trang (2012), *Tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam*, Luận văn Thạc sĩ chuyên ngành Nghệ thuật Điện ảnh - Truyền hình, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội. Luận văn nghiên cứu để tìm ra những đặc điểm về tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam, mối quan hệ giữa tạo hình với diễn xuất, động tác, với tạo hình bối cảnh, với âm thanh và các thành phần khác của bộ phim. Trên cơ sở đó luận văn đã đưa ra một số ý kiến góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả của tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam hiện nay. Luận văn xác định rõ phạm vi nghiên cứu là trong phim hoạt hình Việt Nam, luận văn tiếp thu những thành quả nghiên cứu phê bình, lý luận đi trước và khảo sát, phân tích những bộ phim hoạt hình Việt Nam tiêu biểu nhằm phục vụ cho hướng đi này.

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 chuyên ngành Nghệ thuật Điện ảnh - Truyền hình, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội. Nội dung của luận văn tìm hiểu về lịch sử hình thành, phát triển cũng như cách thể hiện đề tài, ngôn ngữ hội hoạ về bố cục, màu sắc, đường nét, nhịp điệu… của dòng tranh khắc gỗ dân gian Đông Hồ. Khảo sát những phim hoạt hình Việt Nam tiêu biểu, có ảnh hưởng của dòng tranh Đông Hồ trong phong cách tạo hình. Tìm hiểu sự ảnh hưởng của tranh Đông Hồ tới yếu tố tạo hình trong phim hoạt hình Việt Nam, tìm ra những điểm tương đồng

giữa hai đối tượng này, nhằm thấy được sự ảnh hưởng một cách logic giữa chúng. Luận văn nhằm mục đích khẳng định yếu tố tạo hình phim hoạt hình nước nhà có sự kế thừa ảnh hưởng của dòng tranh khắc gỗ dân gian Đông Hồ. Đây như là một minh chứng cụ thể về tính dân tộc trong phim hoạt hình Việt Nam, cần được gìn giữ và phát huy trong xu hướng làm phim hiện đại. Luận văn có thể dùng làm tài liệu tham khảo cho những người làm phim hoạt hình hiện nay, đặc biệt là các hoạ sĩ trẻ có sự nhìn nhận chuẩn xác hơn về giá trị của nghệ thuật hội hoạ dân tộc, cụ thể là nghệ thuật tranh Đông Hồ.

Ngô Mạnh Lân ngoài công việc là đạo diễn, họa sĩ, nhà sáng tác phim hoạt hình, ông còn là một nhà khoa học, một nhà nghiên cứu nghệ thuật, lý luận về các vấn đề hoạt hình của Việt Nam. Đặc biệt là cuốn sách *Hoạt hình nghệ thuật thứ tám: Vài nét về sự phát triển của nghệ thuật hoạt hình thế giới và hoạt hình Việt Nam*, nhà xuất bản Văn hóa thông tin, năm 1999 của Ngô Mạnh Lân. Cuốn sách viết về phim hoạt hình và sự phát triển của nghệ thuật làm phim hoạt hình thế giới và hoạt hình Việt Nam rất có ý nghĩa và bổ ích đối các đạo diễn phim hoạt hình nước nhà.

Ngoài ra còn có không ít các bài viết ngắn, bài báo, tiểu luận, sách viết về đạo diễn phim hoạt hình Ngô Mạnh Lân. Song chưa có công trình nghiên cứu chính thức nào viết về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân. Chính vì vậy người viết luận văn mong rằng việc đi sâu tìm hiểu, khám phá về sự sáng tạo trong nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân sẽ góp thêm một tài liệu tham khảo phục vụ cho các đạo diễn, hoạ sĩ phim hoạt hình Việt Nam.

3. Mục đích nghiên cứu

Tìm ra được một số đặc điểm về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

Nghiên cứu hiệu quả những đặc điểm nghệ thuật tạo hình của Ngô Mạnh Lân tạo nên giá trị nghệ thuật trong sáng tác của ông. Từ đó đúc rút ra những kinh nghiệm từ những thành công về nghệ thuật tạo hình của Ngô Mạnh Lân, nhằm góp phần nâng cao chất lượng nghệ thuật phim hoạt hình Việt Nam sau này.

4. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của luận văn là những yếu tố tạo nên đặc điểm nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

5. Giới hạn phạm vi nghiên cứu

Luận văn tập trung nghiên cứu nghệ thuật tạo hình trong công tác sáng tác phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân trong các phim tiêu biểu của ông như: *Mèo con* (1965), *Con sáo biết nói* (1967), *Những chiếc áo ấm* (1968), *Chuyện ông Gióng* (1970), *Trê cóc* (1994)...

6. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu cơ sở lý luận về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình.

- Dùng cơ sở lý luận trên soi chiếu, để phân tích các tác phẩm của Ngô Mạnh Lân, từ đó tìm ra những đặc điểm về nghệ thuật tạo hình của ông.

- Nghiên cứu hiệu quả những đặc điểm nghệ thuật tạo hình của Ngô Mạnh Lân đối với giá trị nghệ thuật của tác phẩm phim hoạt hình, từ đó rút ra kinh nghiệm về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình.

7. Câu hỏi nghiên cứu

- Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân có những đặc điểm riêng hay không?

- Những đặc điểm riêng về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân là gì?

- Những đặc điểm riêng về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân có tác động thế nào đến giá trị nghệ thuật trong các tác phẩm của ông?

8. Phương pháp nghiên cứu

Phân tích hệ thống hóa các tài liệu, các nghiên cứu liên quan đến công tác đạo diễn và xử lý tạo hình trong một số phim hoạt hình tiêu biểu của đạo diễn Ngô Mạnh Lân và những vấn đề liên quan mà luận văn đề cập đến.

Thông qua những bộ phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân, tiến hành phân tích, tổng hợp, so sánh những vấn đề lý thuyết được đề cập trong luận văn và công việc tạo hình phim hoạt hình được thể hiện trong các phim của ông.

9. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn

Luận văn mong muốn đóng góp về mặt lý luận những tìm tòi, sáng tạo nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân. Người viết hy vọng luận văn sẽ trở thành tài liệu tham khảo cho những người quan tâm, những đạo diễn, họa sỹ phim hoạt hình và những người yêu thích phim hoạt hình Việt Nam, có thể đóng góp cho công tác đào tạo, giảng dạy và nghiên cứu khoa học sau này. Qua đó góp phần nâng cao chất lượng của phim hoạt hình Việt Nam, đáp ứng nhu cầu thưởng thức của khán giả.

10. Cấu trúc của luận văn

Ngoài phần mở đầu và kết luận, nội dung của luận văn được kết cấu thành 2 chương chính:

Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH

1.1. Khái niệm về nghệ thuật tạo hình

1.2. Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình

1.3. Những yếu tố cơ bản trong tạo hình phim hoạt hình

1.4. Những đặc tính tiêu biểu trong tạo hình phim hoạt hình

1.5. Khái quát tiểu sử và sự nghiệp sáng tác nghệ thuật của đạo diễn Ngô Mạnh Lân.

Tiểu kết chương 1

Chương 2: ĐẶC ĐIỂM NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH CỦA ĐẠO DIỄN NGÔ MẠNH LÂN

2.1. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

2.2. Sự đa dạng về nghệ thuật tạo hình trong các sáng tác phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

2.3. Nghệ thuật tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân là sự kết hợp giữa tài năng của người họa sĩ với tài năng của người đạo diễn.

2.4. Hiệu quả của nghệ thuật tạo hình đối với giá trị nghệ thuật phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

Tiểu kết chương 2.

Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH

1.1. Khái niệm về nghệ thuật tạo hình

1.1.1. Nghệ thuật tạo hình

Nghệ thuật tạo hình là một trong những loại hình nghệ thuật ra đời sớm nhất của loài người, nó bao gồm nhiều ngành có cùng một phương tiện biểu đạt, tạo nên các mối quan hệ không gian và tác động đến người xem bằng cảm hứng thị giác. Vì vậy nghệ thuật tạo hình còn được gọi là nghệ thuật thị giác hay mĩ thuật. Theo từ điển từ vựng mĩ học của Su-ri-o (Souriau) 1990 thì nghệ thuật tạo hình là nghệ thuật đưa tới thị giác những tác phẩm có không gian hai hoặc ba chiều như hội họa, điêu khắc, kiến trúc, điện ảnh... Vì vậy chúng có cùng một tên gọi là: Nghệ thuật tạo hình. Chúng ta có thể định nghĩa, khái niệm về nghệ thuật tạo hình như sau:

Theo *Từ điển Bách khoa toàn thư Việt Nam online*, nghệ thuật tạo hình là "Thủ pháp sáng tạo nghệ thuật bằng ngôn ngữ hình khối, màu sắc, chất cảm, không gian, bố cục"[25]. Do nhu cầu và thực tiễn cuộc sống sinh động, phong phú, có nhiều loại hình nghệ thuật xuất hiện: Nghệ thuật hội họa, nghệ thuật văn học, nghệ thuật sân khấu, nghệ thuật điện ảnh... Trong đó có những loại hình nghệ thuật cùng chung một ngôn ngữ biểu đạt như hội họa, điêu khắc, kiến trúc, trang trí, đồ họa...

Nghệ thuật tạo hình dùng để chỉ các loại hình nghệ thuật tạo nên những hình tượng mang tính tạo hình trực tiếp bằng hệ thống ngôn ngữ tạo hình, tác phẩm tạo hình mang tác động trực tiếp vào thị giác của người thưởng thức bằng hình khối, màu sắc, bố cục... So với các loại hình nghệ thuật khác ta sẽ thấy rõ đặc điểm của nghệ thuật tạo hình. Nghệ thuật âm nhạc sử dụng ngôn ngữ âm thanh, để tạo nên những ca khúc, bản nhạc... tác động đến người thưởng thức

qua cơ quan thính giác, tác phẩm âm nhạc cũng tạo nên những hình tượng nghệ thuật. Song những hình tượng đó không hiện lên bằng hình ảnh cụ thể mà thông qua những giai điệu, tiết tấu giúp người nghe cảm nhận, liên tưởng. Vì vậy, nghệ thuật âm nhạc không phải là loại hình nghệ thuật trực tiếp. Đối với loại hình nghệ thuât tạo hình sân khấu, điện ảnh thì hình tượng nghệ thuật lại được tạo lên bằng ngôn ngữ tổng hợp của các loại nghệ thuật tạo hình khác: âm thanh, màu sắc, ánh sáng... Kết hợp với sự biểu diễn của diễn viên và sự hỗ trợ của khoa học kỹ thuật đã tác động đến cơ quan thính giác, thị giác, xúc giác của con người. Do đó các loại hình nghệ thuật này cũng có một hệ thống ngôn ngữ và cách biểu đạt riêng. Như vậy ta thấy rằng, mỗi loại hình nghệ thuật thường có một ngôn ngữ biểu đạt riêng và tác động vào một hay nhiều giác quan của con người, đưa đến cho con người sự cảm thụ và những cảm xúc thẩm mĩ khác nhau. Thông qua đó con người có thể cảm nhận được điều hay, điều tốt từ hiện thực cuộc sống cùng với nhiều loại hình nghệ thuật, với nhiều ngôn ngữ khác nhau con người cảm nhận được cuộc sống một cách đầy đủ, hoàn thiện và sinh động bằng nhiều giác quan phong phú của mình. Nghệ thuật tạo hình tác động đến con người qua con đường thị giác và cả xúc giác.

Như vậy, có thể hiểu nghệ thuật tạo hình nói chung, là nghệ thuật sử dụng một số phương tiện và chất liệu, tạo nên những hình thức trên mặt phẳng và trong không gian. Những tác phẩm hội hoạ, điêu khắc, kiến trúc, điện ảnh... được coi là những sản phẩm của lĩnh vực nghệ thuật tạo hình.

1.1.2. Đặc trưng nghệ thuật tạo hình trong các loại hình nghệ thuật

- Đặc trưng của nghệ thuật tạo hình trong hội họa:

Cách đây hơn 30.000 năm, con người đã phát minh ra các dụng cụ căn bản để vẽ tranh và không ngừng cải tiến trong các thế kỷ tiếp theo. Theo các nhà khoa học, người hang động dùng mỡ động vật trộn với các loại bột màu tự nhiên và dùng đá, than, cành cây để vẽ lên tường hay da động vật... Tiêu

biểu là những bức hình trong hang Chauvet tại Pháp có 32.000 năm tuổi được xem là tác phẩm hội họa cổ nhất được biết đến ngày nay. Ở đây, người nguyên thủy đã dùng đất đỏ và than để vẽ ngựa, tê giác, sư tử, trâu, bò, voi ma mút... Đây là những bức vẽ thuộc hội họa hang động.

Hội họa là một loại hình nghệ thuật tạo hình sử dụng đường nét, hình mảng, màu sắc, sắp xếp trên một mặt phẳng không gian hai chiều để xây dựng hình tượng nghệ thuật, biểu hiện hiện thực cuộc sống phong phú và đa dạng. Như vậy ta thấy rằng hội họa là một loại hình nghệ thuật tạo hình đặc trưng bởi sự biểu hiện không gian trên mặt phẳng bằng các yếu tố ngôn ngữ tạo hình. Không gian trong một bức tranh có thể là không gian thực được biểu hiện bằng quy luật của mắt nhìn xa và gần, hay còn gọi là luật xa gần. Do đặc điểm của mắt nhìn do đó hình ảnh trong không gian ba chiều có những sự thay đổi, ví dụ như trong thực tế thì hai đường thẳng song song không bao giờ gặp nhau tại một điểm. Nhưng theo mắt nhìn thì tất cả các đường thẳng song song lại có độ hút và sẽ tụ vào một điểm trên đường chân trời. Với sự nghiên cứu về các quy luật diễn tả xa gần bằng đường nét, tương quan màu sắc, đậm nhạt các họa sĩ thời kỳ Phục Hưng đã thành công trong việc diễn tả chiều sâu của không gian. Ngoài ra trong hội họa các họa sĩ còn có thể dùng các thủ pháp ước lệ để gợi cảm giác xa gần, gợi không gian mà vẫn thuận mắt và tạo cảm xúc thẩm mỹ.

Trong hội họa thì "hình" và "màu sắc" là hai yếu tố cơ bản, "hình" là yếu tố quan trọng đóng vai trò chủ yếu trong tác phẩm hội họa, "màu sắc" giúp biểu hiện tình cảm và làm cho hội họa phong phú, hấp dẫn cùng các yếu tố chính để hình thành nên một tác phẩm hội họa đó là đường nét, bố cục, nhịp điệu, màu sắc và hình khối.

Ngày nay các nghệ sỹ đã phát minh ra nhiều kỹ thuật và nhiều phong cách thể hiện khác nhau với các kỹ thuật vẽ sử dụng các chất liệu khác nhau

như vẽ sơn dầu, màu nước, sơn mài, lụa, gốm, thủy mạc, hội họa số... Ngoài ra các nghệ sĩ cũng thể hiện nhiều phong cách thể hiện khác nhau (phong cách dùng để chỉ các yếu tố kỹ thuật và phương pháp để phân biệt một họa sĩ này với các họa sĩ khác, hay dùng để chỉ một trường phái hội họa trong đó phân loại một nhóm các họa sỹ có chung một kỹ thuật và phương pháp thể hiện). Có rất nhiều trường phái hội họa bao gồm trường phái hội họa như: ấn tượng, Ba rốc, tân cổ điển, hiện đại, hiện thực, lãng mạn, lập thể, siêu thực, trừu tượng, Pop-Art, Graffiti...

- Đặc trưng của nghệ thuật tạo hình trong kiến trúc:

Bắt đầu buổi bình minh của lịch sử loài người, đứng trước nhu cầu tự bảo vệ mình trước các tác động thiên nhiên thời tiết, con người tiền sử đã phải tạo nên những dạng thức kiến trúc đầu tiên để tồn tại. Như vậy, kiến trúc trước tiên được nảy sinh từ nhu cầu sử dụng của con người.

Kiến trúc là một ngành nghệ thuật tạo hình ra đời từ rất sớm và cũng là một bộ môn khoa học về tổ chức sắp xếp thiết kế, thi công các công trình kiến trúc từ những vật liệu sẵn có, với những tri thức khoa học, kinh nghiệm, nhu cầu thực tế, quan niệm về ý nghĩa và giá trị thẩm mỹ của các hình thức kiến trúc, mỗi nền văn hóa thường để lại hàng loạt các công trình kiến trúc có chung những phong cách kiến trúc riêng, đặc trưng cho các thời kỳ lịch sử.

Kiến trúc là một ngành đặc thù nằm giữa hai lĩnh vực: Nghệ thuật và kỹ thuật. Một kiến trúc sư giỏi là người biết dung hòa hai lĩnh vực có vẻ mâu thuẫn đó, dựa trên những cơ sở kỹ thuật chính xác để thăng hoa cùng những sáng tạo nghệ thuật độc đáo. Bởi vậy, người ta thường ví kiến trúc sư như một nhà toán học mang tâm hồn lãng mạn của một nghệ sỹ, họ biến những nhu cầu của con người về nơi ở, sinh hoạt, vui chơi, làm việc... thành hình ảnh và đồ án của các công trình mà sau đó sẽ xây dựng bởi người khác.

- Đặc trưng của nghệ thuật tạo hình trong điêu khắc:

Điêu khắc là một loại hình nghệ thuật sử dụng các chất liệu như: gỗ, đá, đồng, sắt thép, đất, thạch cao... để tạo nên tác phẩm nghệ thuật tồn tại và chiếm chỗ trong không gian thực bằng cách tạc, đục, nặn, gò... Điêu khắc cũng là một loại hình nghệ thuật tạo hình, vì vậy có chung kênh ngôn ngữ như nhiều loại nghệ thuật tạo hình khác, đó là hình khối, màu sắc, đường nét... nhưng do đặc trưng của điêu khắc, các yếu tố đó được khai thác ở những góc độ khác với hội hoạ hay đồ hoạ.

Khối, hình, đường nét: Khối lồi - khối lõm, khối cứng - khối mềm, khối đóng - khối mở, khối tĩnh - khối động... Mỗi cách tạo khối đưa lại cảm giác khác nhau: lõm, mềm, mở gây cảm giác "động" và ngược lại. Trong điêu khắc khối hình là có thực nó tồn tại trong không gian 3 chiều có thể cảm nhận bằng xúc giác, có thể đi xung quanh nó và nhận ra sự biến động phong phú của nó qua mỗi hướng nhìn. Đây là đặc trưng cơ bản nhất của điêu khắc. Sự kết hợp giữa khối hình cũng đồng nghĩa với việc tạo nên đường nét cho tác phẩm.

Chất liệu: Đóng góp một phần quan trọng cho tiếng nói của điêu khắc. Chất liệu điêu khắc khá đa dạng, phong phú. Mỗi chất liệu đều có những ưu điểm nhất định giúp cho nhà điêu khắc thể hiện có hiệu quả hơn những hình tượng của mình.

Bề mặt tượng: Là một yếu tố ngôn ngữ, liên quan đến đường nét, hình khối của tác phẩm: Bề mặt nhẵn, láng, khối tròn cho ta thấy sự mềm mại, uyển chuyển gợi sự tĩnh tại, giàu chất thơ. Ngược lại với bề mặt nhẵn, láng tròn trịa, ta bắt gặp cái bề mặt ít nhẵn, thô ráp và sần sùi.

Không gian: Các tác phẩm điêu khắc luôn gắn với không gian thực. Có một không gian phù hợp để tồn tại thì giá trị của tác phẩm sẽ được tăng lên nhiều lần. Khi làm một tác phẩm điêu khắc, người ta cần tìm hiểu môi trường nơi tác phẩm tồn tại để tìm ra phương thức thể hiện cho phù hợp, để nội dung

tác phẩm có thể bộc lộ hết bản thân nó với công chúng thưởng thức.

Màu sắc: Ngoài các yếu tố trên khi nói đến điêu khắc cần chú ý đến yếu tố màu sắc. Thường trong tác phẩm điêu khắc người ta khai thác vẻ đẹp màu sắc tự thân của chất liệu. Mỗi chất liệu có một màu khác nhau. Mặc dù vẻ đẹp của tác phẩm ít bị ảnh hưởng bởi yếu tố màu sắc nhưng màu sắc cũng có vai trò biểu cảm đối với tác phẩm. Nếu tượng được tô màu sẽ đưa lại hiệu quả giống thực cao hơn.

- Đặc trưng của nghệ thuật tạo hình trong điện ảnh:

Nghệ thuật tạo hình còn được gọi là nghệ thuật không gian, nghệ thuật thị giác, tựu trung các yếu tố trên đây, chúng ta thấy các bộ môn nghệ thuật như múa, sân khấu hay điện ảnh đều mang tính tổng hợp của nhiều loại hình nghệ thuật, mà đặc biệt nhất trong số này chính là nghệ thuật điện ảnh. Không phải ngẫu nhiên mà với sự ra đời muộn nhất của môn nghệ thuật thứ bảy này, nó lại nhanh chóng mang lại được những thành tựu vĩ đại cho đời sống nhân loại, không đơn giản chỉ là những phút giây giải trí về mặt tâm lý cho con người, mà sức mạnh lan tỏa của những bộ phim điện ảnh thực sự đạt tầm "Tác phẩm nghệ thuật", có thể tạo ấn tượng tâm lý sâu đậm, mãnh liệt hay thậm chí làm thay đổi quan điểm, cách nhìn nhận sự vật, sự việc trong nhận thức của người xem. Chính nhờ vào những yếu tố tạo hình trong các tác phẩm phim truyện điện ảnh, mà các nhà làm phim đã tái tạo lại cả những khu rừng nguyên sinh và nhiều loại khủng long đã tuyệt chủng từ cách đây hàng trăm triệu năm, đưa con người hiện đại chúng ta trở về thời cha ông xa xưa cách đời sống thực của chúng ta hàng ngàn thế kỷ, hoặc đưa con người đặt chân đến những hành tinh xa xôi cách trái đất hàng tỷ năm ánh sáng và cả thế giới tương lai nhiều năm sau mà chúng ta không bao giờ có thể chắc chắn khẳng định: "Có tồn tại hay không một thế giới ấy?". Hoặc gần gũi hơn, điện ảnh khiến những con người ở các đất nước khác nhau trên thế giới biết về nhau,

biết về nơi ăn chốn ở, tập tục sinh hoạt cũng như văn hóa, đời sống và ứng xử với nhau như thế nào. Chính những điều thiết thực ấy đã tạo nên sức mạnh của ngôn ngữ điện ảnh. Cho nên có thể khẳng định nghệ thuật tạo hình, chính là yếu tố rất quan trọng cấu thành nên bộ môn nghệ thuật điện ảnh.

Tạo hình trong nghệ thuật điện ảnh, là việc sử dụng những phương tiện biểu hiện nghệ thuật phong phú như: bố cục màu sắc, ánh sáng, cỡ cảnh, góc máy quay, động tác máy và những khả năng khác của nghệ thuật tạo hình, đem đến cho màn ảnh không chỉ hình thức và vẻ thẩm mỹ bên ngoài để biểu đạt nội dung như một phần không thể tách rời của hình tượng thị giác, mà chính nó là nội dung của bản thân hình tượng màn ảnh.

Nếu đưa ra so sánh điện ảnh với hội họa, ta nhận thấy sự khác nhau lớn nhất giữa nghệ thuật tạo hình của hai bộ môn này là sự phong phú hơn của góc độ quan sát sự vật, sự biến động thường xuyên của sự vật, những bố cục khuôn hình động, cũng như những bố cục khuôn hình nối tiếp nhau mang ý nghĩa hỗ trợ hoặc tương phản, đối lập nhau của điện ảnh. Nếu như trong các tác phẩm hội họa, người họa sĩ thể hiện lại một khoảnh khắc cô đọng, tĩnh tại của sự vật, hiện tượng thì với điện ảnh, sự đặc biệt trong việc đóng góp của yếu tố thời gian, không gian thực, việc xử lý nghệ thuật tạo hình đòi hỏi người nghệ sĩ sáng tác sự linh hoạt nhanh nhạy, để vừa khai thác, lột tả tối đa được tính biểu hiện, mà vẫn tinh tế và sắc sảo mới có thể gây ấn tượng cho khán giả.

Các nghiên cứu khoa học về lịch sử con người đã chứng minh: Trong nhận thức con người, chúng ta không chỉ nhu cầu được quan sát và nắm bắt sự vật, sự việc một cách tinh tường, sâu sắc, mà còn là lòng khát khao cháy bỏng về cách thức làm sao phải truyền đạt, biểu lộ được những điều mà con người quan sát về những đối tượng ấy để bộc lộ những tình cảm của mình qua hình ảnh. Tính đến thời điểm này, nghệ thuật điện ảnh đã có hơn trăm năm tuổi. Mặc dù so với các loại hình nghệ thuật khác thì đây là loại hình nghệ

thuật trẻ tuổi nhất, nhưng chỉ trong một thời gian ngắn, nó đã có những bước tiến khổng lồ. Điều hiển nhiên không ai có thể phủ nhận là, để có những thành tựu tuyệt vời đó, điện ảnh không chỉ dựa vào kỹ thuật, công nghệ mà còn dựa vào tất cả các loại hình nghệ thuật đã có trước. Mặc dù không phải bộ phim nào cũng đòi hỏi phải là mối tổng hòa của các nghệ thuật đó, mà tùy theo quy mô đề tài, quy mô dàn dựng, dung lượng cốt truyện, quy định về thời gian không gian… mà mỗi bộ phim cần sự tiếp nhận, cần sự hỗ trợ của các loại hình nghệ thuật hữu quan. Ở khía cạnh khác trong một tác phẩm điện ảnh, các nhân tố khi được tiếp nhận từ các bộ môn nghệ thuật văn học, sân khấu, hội họa, kiến trúc, múa… sẽ được biến đổi cải tiến cho phù hợp với ngôn ngữ điện ảnh khiến chúng trở nên hòa hợp với nhau, làm tăng thêm khả năng liên kết và truyền cảm của nhau cho tác phẩm điện ảnh.

1.2. Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình

1.2.1. Đặc trưng của phim hoạt hình

Đặc trưng của phim hoạt hình là hình ảnh, và mọi sự chuyển động của hình ảnh, mọi hoạt động, diễn xuất của nhân vật hoạt hình đều nhờ vào nghệ thuật tạo hình của người họa sĩ, khác với phim truyện: bối cảnh, đạo cụ làm bằng vật liệu, và hành động diễn xuất của nhân vật là do diễn viên...

Để tìm hiểu đặc trưng của phim hoạt hình trước hết ta phải tìm hiểu về khái niệm thế nào là phim hoạt hình. *Từ điển Bách khoa toàn thư Việt Nam online* định nghĩa:

> "Hoạt hình là loại nghệ thuật tổng hợp, riêng biệt dựa trên cơ sở nghệ thuật điện ảnh và nghệ thuật tạo hình, làm sống động những hình ảnh tĩnh do họa sĩ sáng tạo, chụp vào phim theo lối quay từng hình, mỗi giây 24 hình, khi chiếu lên màn ảnh tạo cảm giác hình ảnh hoạt động."[25]

Trong cuốn sách *Phim hoạt hình Việt Nam* do viện nghệ thuật và lưu trữ Điện ảnh Việt Nam, thành phố Hồ Chí Minh xuất bản, PGS.TS.NSND. Ngô Mạnh Lân, từng nhận định về đặc trưng của phim hoạt hình như sau: "Phim hoạt hình là một thể loại riêng biệt của nghệ thuật điện ảnh, một loại phim trong đó những hình vẽ, những bức tranh (hoặc hình búp bê, hình giấy trổ…) được làm chuyển động, được "sống lên" do sự sáng tạo của họa sĩ từ đầu đến cuối."[9, tr.36]

Đồng thời, trong bài viết trên ông cũng cho rằng: "Phim hoạt hình mang tính tổng hợp các yếu tố nghệ thuật khác như văn học, tạo hình, âm nhạc, kiến trúc, diễn xuất… như nhiều loại phim quay thật của điện ảnh, nhưng nó vẫn tồn tại như một thể loại riêng biệt của nghệ thuật điện ảnh, một thể loại độc lập của nghệ thuật tạo hình."[9, tr.37]

Có thể nói phim hoạt hình hay phim hoạt họa là một hình thức sử dụng ảo ảnh quang học về sự chuyển động, những hình ảnh được chiếu liên tục lên màn hình tạo ra ảo tưởng về chuyển động và thay đổi hình dạng của nhân vật, bối cảnh. Trong phim và trong kỹ nghệ dàn dựng, hoạt họa ám chỉ đến kỹ thuật vẽ hoặc chụp từng khung hình của phim (frame). Người ta có thể dùng máy ảnh, máy quay chụp từng hình ảnh đã vẽ, đã được tô màu hoặc những cử động rất nhỏ của các mô hình (Stop Motion). Khi tất cả các hình ảnh đã chụp được ghép vào với nhau, tạo nên một đoạn phim và được chiếu lên màn ảnh với tốc độ 24 hình/giây, chúng gây nên ảo giác là các cử động được chuyển động liên tục. Mắt người có một đặc tính lưu ảnh nên khi người ta chiếu liên tiếp những hình ảnh tĩnh có thay đổi chút ít ở tốc độ xác định, người xem có ảo giác rằng các hình ảnh đó đang chuyển động.

Như vậy, hoạt hình vừa là một thể loại của nghệ thuật tạo hình, vừa là một thể loại của nghệ thuật điện ảnh nhưng tồn tại một cách riêng biệt, độc

lập. Khái niệm phim hoạt hình có sự thay đổi, phát triển cùng với sự phát triển của nghệ thuật này.

Quy trình để làm một bộ phim hoạt hình bao gồm các giai đoạn đoạn như sáng tác kịch bản, tạo hình cho bộ phim (tạo hình không gian bối cảnh, tạo hình nhân vật, diễn xuất của nhân vật...), dựng phim.

- Kịch bản:

Kịch bản là nền tảng để xây dựng một bộ phim. Kịch bản là điều kiện cần để thực hiện một bộ phim, mặc dù vậy kịch bản không quyết định thành công của bộ phim và một kịch bản có thể có những cách thể hiện khác nhau.

Phim hoạt hình là thế giới tự do của trí tưởng tượng. Đó cũng chính là mảnh đất để các nhà biên kịch thỏa sức sáng tạo từ việc lựa chọn đề tài đến nội dung, tình huống trong câu chuyện, Nếu kịch bản phim hoạt hình có đề tài, nội dung, chi tiết… hay và hấp dẫn thì đó chính là là cơ hội để đạo diễn, họa sĩ chuyển từ ngôn ngữ văn học thành ngôn ngữ hoạt hình, thỏa sức sáng tạo. Kịch bản là cơ sở quan trọng để lựa chọn hình thức tạo hình cho tác phẩm. Kịch bản hoạt hình cần phải phù hợp với ngôn ngữ của hoạt hình, vừa phải cụ thể nhưng cũng phải có một khoảng tự do cho trí tưởng tượng, sáng tạo của người họa sĩ.

Mặc dù vậy, Một kịch bản hay cũng mới chỉ là một bộ phim hay trên giấy. Từ trên giấy lên màn ảnh còn là cả một quá trình sáng tạo nghệ thuật, và ở đó người sáng tạo và quyết định nội dung của cả bộ phim chính là người đạo diễn. Bởi vì kịch bản phim hoạt hình dù sao cũng sử dụng ngôn ngữ văn học, khác hẳn với ngôn ngữ của hoạt hình. Ngôn ngữ văn học đòi hỏi người đọc phải có một trí tưởng tượng nhất định cộng với sự hiểu biết, kinh nghiệm sống để tiếp nhận tác phẩm. Như vậy mức độ tiếp nhận tác phẩm văn học và chuyển thể thành ngôn ngữ hoạt hình phụ thuộc vào khả năng của từng người đọc, từng đạo diễn, từng họa sĩ.

Ở nước ta hiện nay, vấn đề kịch bản cho phim hoạt hình đang còn thiếu mặc dù nhà nước nói chung và ngành điện ảnh nói riêng đã có nhiều quan tâm, khuyến khích như tổ chức những trại sáng tác kịch bản phim hoạt hình nhưng kết quả vẫn chưa đáp ứng được nhu cầu của khán giả.

- Tạo hình cho bộ phim hoạt hình:

Phim hoạt hình là một loại hình có chất liệu chính là nghệ thuật tạo hình. Tạo hình phim hoạt hình, bao gồm tạo hình nhân vật và tạo hình không gian bối cảnh phim, có thể coi đó là vấn đề sống còn của tác phẩm. Đó chính là phương tiện quan trọng để truyền tải nội dung tác phẩm. Nói cách khác, đó là một hình thức biểu hiện của tác phẩm.

Phim hoạt hình là một loại hình của nghệ thuật tạo hình nên tạo hình phim hoạt hình cũng bao gồm những yếu tố của nghệ thuật tạo hình: đường nét, hình khối, màu sắc, chất cảm, không gian, bố cục. Đồng thời tạo hình phim hoạt hình cũng được thừa hưởng ở nghệ thuật tạo hình những hình thức biểu hiện khác nhau, làm cho hình thức biểu hiện của tạo hình phim hoạt hình được phong phú, tạo nên nhiều thể loại phim hoạt hình khác nhau như phim hoạt họa (hay còn gọi là phim vẽ), phim cắt giấy, phim búp bê… Cùng với sự hỗ trợ và phát triển của công nghệ thông tin, đồ họa máy tính, phim hoạt hình được thực hiện trên máy vi tính như 2D, 3D càng ngày càng tạo nên sự phong phú, hấp dẫn về tạo hình cho phim hoạt hình. Ngay cả với phim hoạt hình vẽ, thể loại được coi là truyền thống của hoạt hình cũng được các họa sĩ đưa vào những chất liệu phong phú của nghệ thuật tạo hình như phim vẽ bằng chất liệu màu bút chì và than chì được xử lý thêm bằng phần mềm đồ họa như phim *Cha và con gái* của Micheal Dudok De Wit, Hà Lan, hay phim vẽ bằng chất liệu sơn dầu như phim *Ông già và biển cả* của của Aleksandr Petrov, Nga, phim sử dụng lối vẽ quốc họa của Trung Quốc như *Nòng nọc tìm mẹ*,1960, phim sử

dụng cách vẽ hoen màu trong tranh lụa Việt Nam như phim *Âu Cơ – Lạc Long Quân* của Nghiêm Dung, Mai Long... đã tạo nên những hiệu quả hình ảnh giàu chất hội họa.

Thêm vào đó, các dân tộc khác nhau có nền văn hóa khác nhau, có nghệ thuật tạo hình dân gian khác nhau, khi đưa những nét đó vào tạo hình phim hoạt hình tạo nên sự phong phú, hấp dẫn, riêng biệt của mỗi dân tộc. Các phim hoạt hình Việt Nam như *Chiếc vòng bạc, Mèo con, Chuyện ông Gióng, Âu Cơ - Lạc Long Quân, Sơn Tinh - Thủy Tinh, Bài ca trên vách núi, Đam San, Trê Cóc, Xe đạp*... đều khai thác và đưa vào đó những nét đặc trưng của dân tộc, mang hình hài, dáng vóc dân tộc.

Được xây dựng trên cơ sở nghệ thuật tạo hình nhưng tạo hình phim hoạt hình có những đòi hỏi sáng tạo riêng. Bởi lẽ tạo hình phim hoạt hình đòi hỏi họa sĩ không chỉ nắm vững phương tiện biểu hiện của nghệ thuật tạo hình mà còn phải kết hợp vận dụng phương tiện biểu hiện của nghệ thuật điện ảnh. Trong phim hoạt hình, nhân vật được tạo ra để hoạt động chứ không phải để đứng yên. Vì thế cách xử lý tạo hình nhân vật từ hình dáng bên ngoài đến cấu trúc bên trong của nó có ý nghĩa quyết định đến việc điều khiển động tác và nhân hình sau đó.

Như trên đã nói, tạo hình phim hoạt hình bao gồm tạo hình bối cảnh phim và tạo hình không gian phông nền. Hai yếu tố này trong một bộ phim phải được hài hòa, thống nhất với nhau và phù hợp với động tác, diễn xuất của nhân vật hoạt hình, tinh thần của kịch bản, phong cách của đạo diễn và các yếu tố khác của bộ phim. Hoạt hình cũng là một loại hình của nghệ thuật điện ảnh nên việc vận dụng các góc nhìn của điện ảnh khi tạo hình bối cảnh phim là rất quan trọng, tạo nên những hiệu quả thị giác thú vị cho người xem. Qua tạo hình phim tác giả đã có thể truyền tải những ý đồ nhất định trong tác phẩm và phong cách sáng tác của mình.

- Dựng phim:

Theo từ vựng Điện ảnh Anh – Pháp – Việt, do NXB Tổng hợp thành phố Hồ Chí Minh nói về công tác dựng phim như sau:

> Dựng phim là công việc lựa chọn, chắp nối những cảnh quay đã thực hiện thành đường dây câu chuyện hoàn chỉnh theo đúng kịch bản phim. Việc dựng phim không chỉ đòi hỏi đảm bảo yêu cầu kỹ thuật (mạch phim hợp lý, mối nối trôi chảy, không sai trục, rắc-co…) mà còn phải tạo nên hiệu quả nghệ thuật (tiết tấu, không khí, cảm xúc…[6, tr.46].

Việc dựng phim phải tạo lo-gic, tính liên tục, tiết tấu cho bộ phim và không chỉ kể lại câu chuyện theo cách riêng của từng tác giả mà còn tạo nên những hiệu quả phụ gây bất ngờ cho người xem. Có thể dựng phim theo trình tự thời gian hoặc dựng song song.

Dựng phim là một việc quan trọng trong việc làm phim. Thế nhưng trong phim hoạt hình Việt Nam, công tác dựng phim chưa được coi trọng đúng mức, phần lớn mới dừng lại ở mức độ cắt ghép giản đơn trong khi đó nếu những hình ảnh riêng biệt trong phim được sắp xếp lại theo một luật lệ nhất định thì có thể tự thân việc sắp xếp ấy đã làm bật lên những ý nghĩa khác hoặc ít ra là có thể tạo cho phim có sự cuốn hút, hấp dẫn hơn.

Ngày nay với sự phát triển của khoa học kỹ thuật và công nghệ đồ họa vi tính thì công tác dựng phim, xử lý hậu kỳ không chỉ đơn giản là lựa chọn, cắt ghép và nối những cảnh quay lại với nhau cho hợp lý, logic mà người dựng phim còn phải biết sử dụng những phần mềm kỹ xảo đồ họa vi tính làm cho phim có hiệu ứng hình ảnh tốt hơn, chính vì vậy người dựng phim phải không ngừng học hỏi để cập nhật những cái mới của thế giới để phục vụ cho công tác dựng phim.

1.2.2. Đặc trưng về ngôn ngữ tạo hình phim hoạt hình

Có thể thấy, phim hoạt hình như tên gọi của nó bao gồm hai yếu tố cơ bản là "hình" và "hoạt", trong hoạt hình còn hai yếu tố vô cùng quan trọng đối với "hình" đó là màu sắc và ánh sáng, nghệ thuật phim hoạt hình được xây dựng trên nền tảng của hai ngành nghệ thuật lớn là nghệ thuật tạo hình và nghệ thuật điện ảnh, do đó nó mang đặc trưng của cả hai ngành nghệ thuật này và đồng thời ngôn ngữ hoạt hình cũng được xây dựng trên nền tảng ngôn ngữ điện ảnh và ngôn ngữ tạo hình.

Điện ảnh được coi là nghệ thuật thứ bảy, loại hình nghệ thuật ra đời nhờ kỹ thuật mới và là sự tổng hợp của 6 loại hình nghệ thuật ra đời trước đó là: Điêu khắc, Hội họa, Âm nhạc, Múa, Văn học, Sân khấu. Ngôn ngữ điện ảnh là ngôn ngữ hình ảnh động, là việc sử dụng tổng hòa các phương tiện biểu hiện của điện ảnh để kể lại một câu chuyện hay trình bày lại một sự việc theo ý đồ của tác giả một cách hấp dẫn nhất, rõ ràng nhất theo sự dẫn dắt của Mông-ta-giơ. Trong điện ảnh không có cái tĩnh tuyệt đối mà chỉ có cái tĩnh tương đối.

Tạo hình là thủ pháp sáng tạo nghệ thuật bằng ngôn ngữ đường nét, hình khối, màu sắc, chất cảm, không gian, bố cục. Ngôn ngữ tạo hình là hình ảnh tĩnh, trong nhiều trường hợp để tả cái động bằng ngôn ngữ tạo hình, nghệ sĩ dùng thủ pháp lấy tĩnh để tả động.

Ngôn ngữ hoạt hình là ngôn ngữ của hình ảnh động và hình ảnh tĩnh, vì thế hoạt hình có sức biểu hiện rất lớn. Hoạt hình có thể sử dụng các thủ pháp nghệ thuật của điện ảnh cũng như tạo hình. Tuy nhiên, nó có những điểm riêng biệt so với các loại hình khác của hai ngành nghệ thuật trên.

Điểm khác nhau giữa hoạt hình với các loại hình khác của nghệ thuật tạo hình là ở chỗ mặc dù nó được bắt đầu từ "hình" (tĩnh) nhưng nếu không có phần "hoạt" (động), không có sự chuyển động, diễn xuất thì nó vẫn chỉ là nghệ thuật tạo hình mà không phải là hoạt hình.

Đặc trưng của phim hoạt hình tạo ra sự khác nhau về ngôn ngữ thể hiện giữa phim hoạt hình và phim điện ảnh chính là ở phương pháp tạo hình. Phương pháp xây dựng hình tượng nghệ thuật của phim hoạt hình khác hẳn phương pháp xây dựng hình tượng nghệ thuật của phim điện ảnh. Ở phim điện ảnh, tạo hình được xây dựng trên cơ sở vật chất cụ thể, hiện hữu, như bối cảnh, đạo cụ, đặc biệt nhân vật do người diễn viên diễn xuất. Trong khi đó ở phim hoạt hình, từ không gian, bối cảnh, đạo cụ, nhân vật cho đến diễn xuất, chuyển động của nhân vật đều do họa sĩ vẽ ra từ đầu đến cuối. Vì vậy, phim hoạt hình mang những đặc điểm của cả nghệ thuật điện ảnh và nghệ thuật hội họa nhưng không đồng nhất với hai nghệ thuật đó.

Đặc trưng cơ bản của hoạt hình là ở tính nhân cách hóa, tính giả định, tính khoa trương, cường điệu... Đó là do yếu tố "hư hư, thực thực" trong phim hoạt hình. Điều này thể hiện ngay trong tạo hình nhân vật. Trong hoạt hình, do đặc trưng về hình thức biểu hiện, nếu nhân vật được tạo hình mô phỏng theo thực tế sẽ trở nên đơn điệu, mờ nhạt. Chính yếu tố khoa trương, cường điệu là yếu tố làm nên sức hấp dẫn cho phim hoạt hình. Một nhân vật con người tùy theo đặc điểm tính cách nhân vật sẽ có tạo hình phù hợp. Chẳng hạn, nhân vật ngộ nghĩnh sẽ có cái đầu to hơn tỉ lệ thông thường, đôi mắt to, mũi nhỏ, miệng nhỏ… nhân vật ngốc nghếch có cái mũi rất to, nhân vật có sức mạnh thể lực sẽ có vai thật to, cơ bắp cuồn cuộn, tỉ lệ cơ thể dài và to hẳn so với chân... Tính cường điệu, khoa trương của tạo hình phim hoạt hình cũng như hình vẽ trong biếm họa không phải là sự diễn tả một cách tùy tiện mà là phương pháp xây dựng hình tượng để nó trở nên sắc sảo, ngộ nghĩnh, hiện thực hơn. Đó là cách diễn tả theo lối nói bóng gió, phóng đại cái chủ yếu, cốt lõi, đặc sắc của hình tượng nhân vật từ hình thức tạo hình đến cái cái cốt lõi của hình tượng nhân vật, từ hình thức đến tạo hình, từ tính cách bên trong cùng hành vi hoạt động của nhân vật đó. Nghệ thuật tạo hình bao gồm cả tạo

hình nhân vật và tạo hình bối cảnh, nói cách khác là ở phần "hình" và ở phần chuyển động phần "hoạt". "Hình" trong phim hoạt hình có thể được sáng tạo một cách vô tận tùy theo năng lực tưởng tượng của họa sĩ tạo hình còn trong "phim hành động thật" bị hạn chế rất nhiều. Ở phim hoạt hình, chuyển động của nhân vật cũng do họa sĩ thỏa sức sáng tạo dựa trên phương pháp "quay từng hình" nên có thể thực hiện được những động tác chuyển động, diễn xuất mà "phim hành động thật" không thể có được. Hay nói một cách khái quát, hoạt hình trước hết phải khai thác những chất liệu mà điện ảnh quay thật không thể đạt tới được.

Phim hoạt hình có nhiều thể loại khác nhau gắn liền với cách thức thực hiện phim như phim hoạt họa (phim vẽ tay), phim cắt giấy, phim búp bê, phim hoạt hình vi tính 2D, 3D… Ngoài ra có thể làm phim hoạt hình không cần dùng máy quay mà thực hiện toàn bộ bằng vi tính. Mỗi thể loại phim hoạt hình có những đặc điểm riêng tạo nên sự phong phú, đa dạng trong hình thức biểu hiện của phim hoạt hình.

Ở phim hoạt họa, còn gọi là phim vẽ, họa sĩ có thể vẽ tất cả những thứ phi thường mà họ tưởng tượng ra, động tác, diễn xuất mềm mại, dịu dàng, tinh tế… Tuy nhiên những hình ảnh trên phim là những hình ảnh phẳng, khó tạo cảm giác không gian. Thể loại này phù hợp với những câu chuyện thần thoại, truyền thuyết, cổ tích, đồng thoại…

Ở phim búp bê, nhân vật, bối cảnh là những mô hình có hình khối, chuyển động, diễn xuất bằng cách nắn từng ly một nên chuyển động không được khéo léo, tinh vi như nhân vật phim vẽ nhưng lại có ưu điểm là có hình khối, chiều sâu, chất liệu, không gian được chiếu sáng như tự nhiên nên cảm giác không gian, thời gian dễ dàng, phù hợp với những câu chuyện ngụ ngôn, đồng thoại.

Ở phim cắt giấy, nhân vật là những mảng miếng ghép lại, khi chuyển động, diễn xuất phải xử lý từng mảng, từng bộ phận nên cũng thiếu sự mềm mại, uyển chuyển so với hoạt họa. Nhân vật được chia ra từng bộ phận để nối với nhau như khớp đầu, cổ tay, cánh tay, bàn tay… nên cứng nhắc, phù hợp với những bộ phim yêu cầu hình ảnh diễn ra nhanh chóng, khẩn trương, biến dạng, gây ấn tượng mạnh. Phim cắt giấy khiến ta liên tưởng đến nghệ thuật rối bóng xuất hiện từ xa xưa. Thể loại này hiện nay ít sản xuất hơn so với các thể loại khác.

Phim hoạt hình vi tính sử dụng kỹ xảo 2D, 3D hiện nay ngày càng nhiều do khoa học công nghệ phát triển giúp cho việc sản xuất phim hoạt hình trở nên dễ dàng hơn nhờ sự hỗ trợ của máy móc, phần mềm đồ họa… Sản xuất phim hoạt hình vi tính không cần đến máy quay phim, giảm thiểu những công việc thủ công như đi nét, xen hình… Làm phim hoạt hình 3D còn dễ dàng cho người xem thưởng thức nhiều góc quay độc đáo, ngoạn mục mà thậm chí máy quay phim cũng không thể thực hiện được và rất nhiều những hiệu ứng đồ họa đẹp mắt mà những thể loại khác khó thực hiện được… Tuy nhiên, phim hoạt hình vi tính cũng có những hạn chế nhất định của nó, đặc biệt là trong chuyển động và diễn xuất mặc dù được phần mềm đồ họa và máy móc hỗ trợ đắc lực nhưng nhiều động tác, diễn xuất, biểu cảm không thể phong phú, biến hóa như phim vẽ.

Trên thực tế hiện nay, phim hoạt hình vi tính đang chiếm ưu thế so với những thể loại gắn liền với phương pháp làm phim cũ. Tuy nhiên, các nhà làm phim hoạt hình đã sử dụng những ưu điểm của từng thể loại để làm nên những bộ phim hoạt hình hấp dẫn.

1.3. Những yếu tố tạo hình cơ bản trong phim hoạt hình

1.3.1. Tạo hình bối cảnh phông nền, không gian

Tạo hình bối cảnh phông nền, không gian chính là việc tạo ra không

gian, bối cảnh cho nhân vật diễn xuất. Trong mỗi tác phẩm điện ảnh thì việc tạo ra bối cảnh cho nhân vật diễn xuất là việc vô cùng quan trọng và không thể thiếu. Tuy nhiên giữa tạo hình bối cảnh không gian, phông nền trong phim điện ảnh và phim hoạt hình lại được thực hiện hoàn toàn khác nhau.

Người tạo nên bối cảnh trong phim điện ảnh là họa sĩ mỹ thuật điện ảnh, trong phim điện ảnh mọi bối cảnh, đạo cụ đều phải là thật, các họa sĩ phải chọn bối cảnh sẵn có hoặc phải tự dựng bối cảnh, dùng đạo cụ sẵn có (như bàn, ghế, giường, tủ, súng, đạn...) hoặc phải tự làm ra đạo cụ và sắp xếp đạo cụ sao cho phù hợp với yêu cầu của kịch bản phim, diễn xuất của nhân vật và phù hợp với bối cảnh phim. Ví dụ trong bộ phim truyện nhựa *Áo lụa Hà Đông* (2006) của đạo diễn Lưu Huỳnh việc tạo nên một bối cảnh để quay phim là một công việc hết sức khó khăn và tốn nhiều công sức, điển hình như cảnh quay nhà anh Gù, chị Dần (Diễn viên Trương Ngọc Ánh) với bối cảnh căn nhà tồi tàn, vào mùa lũ nước ngập mênh mang từ ngoài đồng, ngoài bãi vào đến tận trong nhà, nước ngập lên đến gần mép giường ngủ. Để tạo nên được bối cảnh như vậy các họa sĩ thiết kế đã phải dựng lên cả căn nhà với tất cả đồ đạc phù hợp với bối cảnh phim, ngoài sân các họa sĩ mang cả một cây cau lớn về để trồng, để thể hiện cảnh nước ngập cả vào nhà các họa sĩ phải đắp tường đất xung quanh nhà để bơm rất nhiều nước vào cho ngập đến đầu gối mới thôi, hay như cảnh mưa các họa sĩ phải dùng nhiều vòi nước xịt lên trời để tạo mưa giả... Ngoài bối cảnh các họa sĩ phải chọn đạo cụ, trang phục cho phù hợp với yêu cầu kịch bản như chiếc áo lụa, quang gánh, đồ nghề để cào hến... Có thể nói phim *Áo lụa Hà Đông* hay rất nhiều phim điện ảnh khác thì việc tạo ra một bối cảnh, không gian cho phim là một công việc rất vất vả và vô cùng quan trọng.

Khác với việc tạo bối cảnh không gian trong phim điện ảnh, trong phim hoạt hình bối cảnh không gian phông nền hoàn toàn do họa sĩ vẽ ra, trong một bộ phim hoạt hình có thể chỉ cần 1 họa sĩ là có thể tạo ra tất cả bối cảnh không

gian, phông nền cho cả một bộ phim, công việc tạo ra bối cảnh phông nền cho phim hoạt hình đòi hỏi người họa sĩ phải có óc sáng tạo phong phú và khả năng vẽ tốt, không gian phông nền trong phim hoạt hình họa sĩ có thể vẽ giống như thật cũng có thể cách điệu, cũng có thể vẽ những bối cảnh ở bất kỳ thời đại nào hay những bối cảnh mà không có thực trên đời, ngoài ra họa sĩ cũng có thể chỉ cần vẽ một bối cảnh đơn giản để làm nổi bật nên hình tượng nhân vật phim hoạt hình. Ví dụ như trong phim hoạt hình *Mèo con* của Ngô Mạnh Lân, chúng ta có thể thấy bối cảnh trong phim có rất ít cảnh rộng, đồ đạc cũng vẽ rất ít và đơn giản, bởi họa sĩ muốn khán giả tập trung vào câu chuyện, và các nhân vật trong phim, hay như phim *Trê Cóc* bối cảnh phim là những hình vẽ mang chất dân gian Đông Hồ, với những màu sắc hài hòa dễ chịu, sử dụng những mảng màu bệt mà không cần làm khối cho cả bối cảnh và nhân vật nhưng vẫn thể hiện được nội dung và tình cảm của họa sĩ thể hiện trong bộ phim. Tuy nhiên cũng có những phim hoạt hình có những bối cảnh không gian phông nền đẹp, hoành tráng và cầu kỳ, đặc biệt là phim nước ngoài như các phim: *Doraemon, bảy viên ngọc rồng, Vua hải tặc, Naruto, Vua Sư tử, Cậu bé rừng xanh, Hoa Mộc Lan...* Cho nên chúng ta có thể nhận thấy sự khác nhau rõ rệt giữa tạo hình bối cảnh không gian, phông nền trong phim điện ảnh và phim hoạt hình.

Có thể khẳng định trong sản xuất phim điện ảnh cũng như phim hoạt hình, việc tạo hình bối cảnh không gian, phông nền để cho nhân vật diễn xuất là việc vô cùng quan trọng, tuy nhiên tạo hình bối cảnh không gian, phông nền không chỉ mang ý nghĩa đơn thuần là vẽ bối cảnh cho nhân vật diễn xuất mà nó còn cần gợi được những yếu tố về không khí, tình huống, cảm xúc phù hợp với sự diễn xuất của nhân vật để tạo ra ấn tượng sâu sắc cho người xem. Tạo hình bối cảnh phông nền phải có sự thống nhất và đồng bộ với tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình để tạo ra hiệu quả thẩm mỹ tổng thể cho cả bộ

phim về màu sắc, ánh sáng, chất liệu, phong cách tạo hình. Tạo hình bối cảnh phông nền cũng phải mang tính dân gian, dân tộc, bối cảnh trong một phim hoạt hình nó phải thể hiện là ở một quốc gia, lãnh thổ hay làng quê với một xã hội, cộng đồng và có đặc điểm văn hóa riêng đặc trưng phù hợp với câu chuyện và tạo hình nhân vật trong câu chuyện đó, và điều quan trọng nhất là bối cảnh đó phải phù hợp và đứng được trong đó để tạo ra yếu tố thẩm mỹ chung cho toàn bộ tác phẩm.

1.3.2. Tạo hình nhân vật

- Tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình:

Cũng như trong các nghệ thuật khác, khi xây dựng một nhân vật trong phim hoạt hình phải có 4 yếu tố: hoàn cảnh ra đời, xuất hiện nhân vật, ngoại hình nhân vật, tính cách nhân vật, số phận nhân vật. Mỗi ngành nghệ thuật có phương pháp xây dựng nhân vật khác nhau tùy thuộc vào ngôn ngữ của mình. Có thể nói rằng đối với phim hoạt hình, yếu tố ngoại hình là yếu tố căn bản nhất để xây dựng nhân vật. Đó chính là công việc tạo hình nhân vật bởi với những ngôn ngữ và khả năng biểu hiện của hoạt hình, thông qua tạo hình nhân vật người xem đã có thể hiểu và nắm bắt những thông tin về nhân vật đó.

Tạo hình nhân vật đã được các nhà làm phim hoạt hình trên thế giới đặt lên hàng đầu từ rất sớm. Việc sáng tạo ra các nhân vật hoạt hình như chuột Mickey đã giúp cho Walt Disney xây dựng cả một đế chế hoạt hình lớn mạnh. Việc tạo hình nhân vật của họ được tiến hành rất cẩn thận, cầu kỳ. Để tạo hình nhân vật Nàng Bạch Tuyết trong bộ phim hoạt hình dài đầu tiên của thế giới *Nàng Bạch Tuyết và bảy Chú lùn,* (1937), hãng Walt Disney đã dựa trên nguyên mẫu một cô gái được tuyển chọn rất kỹ càng. Để xây dựng nhân vật chú sư tử con Simba trong phim *Vua sư tử*, các họa sỹ của Walt Disney cũng đã phải trải qua một thời gian tiếp xúc trực tiếp, làm việc, vui chơi cùng với

sư tử con, nghiên cứu kỹ không chỉ những đặc điểm về giải phẫu tạo hình mà cả những hành vi, hoạt động của chúng…

Ngoài việc tạo hình nhân vật dựa trên hình ảnh con người, động vật... thì bất kỳ đồ vật nào cũng có thể tạo hình thành nhân vật có biểu cảm, hành động và sắc thái tình cảm như hoa quả, cây cối, hay những vật dụng vô tri giác như cây đèn, cái chổi, xe cộ, máy bay... Chỉ cần có trí tưởng tượng người họa sĩ có thể tạo hình một nhân vật hoạt hình từ con người, động vật, đồ vật hoặc cũng có thể tạo hình nhân vật hoạt hình chỉ cần qua trí tưởng tượng của người họa sĩ như người máy, yêu quái... biến những hình vẽ, những bức tranh (hoặc búp bê, cắt giấy, cát…) được làm chuyển động, được "sống lên" do sự sáng tạo của họa sĩ từ đầu đến cuối.

Vậy tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình đó là việc sáng tạo nhân vật hoạt hình dựa trên yêu cầu của kịch bản. Những nhân vật đó chính là các diễn viên trong phim hoạt hình. Tạo hình là yếu tố đầu tiên góp phần bộc lộ đặc điểm nhân vật. Tạo hình nhân vật phim hoạt hình phải tính đến các yếu tố tỉ lệ, chuyển động, biểu cảm, diễn xuất, lời thoại... của nhân vật. Với tư cách là một loại hình của nghệ thuật tạo hình, tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình là việc tạo ra các nhân vật bằng đường nét, hình khối, màu sắc, chất liệu... Qua đó giúp cho việc thể hiện đặc điểm nhân vật, tính cách, tâm lý, hành động, phẩm chất, số phận của nhân vật trong bộ phim. Tạo hình nhân vật trong một bộ phim hoạt hình cần phải nhấn mạnh các đặc điểm riêng của từng nhân vật khiến người xem phân biệt rõ các nhân vật với nhau. Những đặc điểm riêng đó có thể biểu hiện ở hình thể, đường nét trên khuôn mặt, màu sắc, trang phục… của nhân vật và phải có tính xuyên suốt trong toàn bộ phim.

Để làm cho một nhân vật phim hoạt hình chuyển động sống động và có cảm xúc như diễn viên "phim quay thật" thì đầu tiên phải tạo hình nhân vật chia ra làm ba phần: Thứ nhất là hình dáng bên ngoài được tạo ra nhờ có

những phương tiện của nghệ thuật tạo hình (hội họa hoặc điêu khắc) bằng bàn tay của người họa sĩ chính, người họa sĩ tạo ra "thân thể" của nhân vật trong một kịch bản nhất định; Thứ hai là "thân thể" đó chuyển động, diễn xuất nhờ họa sĩ diễn xuất, động tác; Thứ ba là diễn viên lồng tiếng cho nhân vật trong những phim nhân vật có thoại.

Như vậy một nhân vật hoạt hình được xây dựng để nhân vật đó không chỉ đứng yên mà còn chuyển động, hoạt động linh hoạt trong bộ phim nên việc tạo hình nhân vật hoạt hình vừa phải kết hợp cả những yếu tố tạo hình và những yếu tố điện ảnh. Nhân vật là linh hồn của một bộ phim hoạt hình, nếu nhân vật được thiết kế tốt thì tác phẩm sẽ rất thành công.

Tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình là một nghệ thuật của cảm xúc và sáng tạo, mà các nhân vật trong phim được các họa sĩ phim hoạt hình sáng tạo ra, mỗi họa sĩ lại có cách sáng tạo và kỹ năng tạo hình khác nhau, và mỗi người lại có cảm xúc và cách làm của riêng họ để tạo hình nhân vật, đó là nghệ thuật tạo hình nhân vật phim hoạt hình. Nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình bao gồm cảm xúc và sáng tạo của người họa sĩ dựa trên kịch bản của phim hoạt hình, nếu không có cảm xúc thì họa sĩ không thể sáng tạo và tạo hình được nhân vật.

- Phân loại tạo hình nhân vật:

Có nhiều cách để phân loại tạo hình nhân vật tùy theo thể loại, theo loài, theo phong cách hay thủ pháp sáng tác của từng tác giả…

Phân loại nhân vật theo thể loại phim: là tùy theo phim đó được làm theo thể loại phim vẽ, cắt giấy, búp bê, vẽ vi tính 2D hay phim 3D… mà có tạo hình nhân vật tương ứng.

Phân loại dựa theo loài, chủng loại: Nhân vật là con người, nhân vật là con vật, nhân vật là cây cỏ, nhân vật là đồ vật, nhân vật là các hiện tượng tự nhiên như gió, mây, lửa, nhân vật do con người tưởng tượng ra như ma quái,

thần tiên… Dù là nhân vật con vật, cây cỏ, đồ vật, các hiện tượng tự nhiên... thì đều có một đặc điểm chung là được nhân cách hóa, mang hình ảnh của con người, có đời sống, hành động, cử chỉ như con người.

Phân loại theo thủ pháp nghệ thuật: Ví dụ như thủ pháp miêu tả đi vào khai thác ngôn ngữ của hoạt hình về tạo hình, diễn xuất, âm nhạc, montage; Còn thủ pháp biểu hiện lại khám phá ngôn ngữ tượng trưng qua hình ảnh, bố cục,…

Việc phân chia này có tính tương đối bởi họa sĩ, đạo diễn có thể kết hợp giữa việc tạo hình nhân vật phim 2D hay 3D theo thủ pháp miêu tả hay biểu hiện. Thông thường, việc tạo hình nhân vật cho phim cần có sự thống nhất với tạo hình phông nền, bối cảnh nhưng trong nhiều trường hợp ta vẫn thấy phông nền được thực hiện theo lối miêu tả gần với hiện thực (tả thực, có hình khối, đậm nhạt, sáng tối, tả chất liệu…) trong khi nhân vật lại theo lối vẽ 2D mảng miếng. Đó là để thuận lợi cho việc diễn xuất, hành động của nhân vật nên vẫn có thể chấp nhận được.

- Đặc điểm tạo hình xây dựng nhân vật

Khi tạo hình một nhân vật cho một bộ phim hoạt hình người họa sĩ phải dựa trên kịch bản để tưởng tượng xem nên tạo hình nhân vật đó như thế nào sau đó tùy vào cảm xúc, kỹ năng người họa sĩ tạo hình phim hoạt hình sẽ sáng tạo ra tạo hình nhân vật, đặc điểm, tính cách nhân vật, bối cảnh phim để phù hợp với kịch bản của bộ phim. Sản xuất một bộ phim hoạt hình thành công thì khâu tạo hình nhân vật rất quan trọng, điều quan trọng nhất của tạo hình nhân vật là sáng tạo ra nhân vật hoạt hình làm sao khi nói đến nhân vật hoạt hình ấy khán giả có thể nhớ được đặc điểm nhân vật ấy và yêu thích nhân vật ấy thì đấy là sự thành công của người họa sĩ tạo hình nhân vật.

Ví dụ nhân vật chuột Mickey, Walt Disney đã tạo hình nhân vật chuột Mickey chỉ bằng những nét vẽ đơn giản (các bộ phận trên cơ thể đều là nét vẽ hình tròn như: đầu, tai, mắt, mũi, bàn tay, bàn chân... với hai màu chủ đạo là

đen, trắng) nhưng nhân vật chuột Mickey đã lại đem lại thành công cho hãng phim hoạt hình Walt Disney và đã được khán giả cả thế giới yêu thích. Hay như nhân vật vịt chú Donald, nhân vật mèo và chuột trong phim *Tom and Jerry*, hay tạo hình các nhân vật trong phim hoạt hình *Doraemon, Vua sư tử*... Các nhân vật tạo hình đều rất dễ nhận ra và dễ nhớ vì những đặc điểm riêng của nhân vật được họa sĩ tạo hình vẽ thường không giống với các nhân vật khác trong phim và bất kỳ một nhân vật hoạt hình nào trước đó từ vóc dáng đến tính cách, sở thích, hành động cho đến trang phục và màu sắc.

Trong mỗi bộ phim hoạt hình sẽ có nhiều nhân vật chính và phụ và người họa sĩ tạo hình nhân vật phải làm thế nào để các nhân vật trong phim phải có đặc điểm khác nhau như cao - thấp, béo - gầy, trang phục, màu sắc, tính cách nhân vật... để làm thế nào khi nhắc đến bộ phim đấy khán giả có thể tưởng tượng ra hình dáng và tính cách và đặc điểm của nhân vậy ấy.

1.3.3. Diễn xuất, động tác nhân vật hoạt hình

Phim điện ảnh các nhân vật trong phim đều là do con người đóng, diễn còn phim hoạt hình thì tất cả cử động, động tác của các nhân vật đều do họa sĩ vẽ ra nên chuyển động của nhân vật trong phim hoạt hình có thể có những động tác cử động mà các diễn viên trong phim điện ảnh không thể làm được. Tùy vào từng đặc điểm, tính cách của từng nhân vật mà họa sĩ vẽ diễn xuất sẽ vẽ cử động, diễn xuất phù hợp với nhân vật đó, ví dụ như nhân vật ngốc nghếch sẽ diễn xuất như thế nào, nhân vật thông minh sẽ diễn xuất như thế nào, ngoài ra còn có các nhân vật khác như: Lém lỉnh, láu cá, độc ác, tốt bụng... Mỗi một nhân vật lại có tính cách, hành động và lối diễn xuất khác nhau.

Diễn xuất trong phim hoạt hình chính là nói về cái "hoạt" trong phim, hoạt chính là hoạt động, cử động của nhân vật, bối cảnh, tuy nhiên "hoạt" không nên hiểu chỉ là sự chuyển động, sự di chuyển vị trí của hình vẽ và đường nét. Cái hoạt trong hoạt hình có hình thức là hình vẽ, nhưng lại có nội

dung là nhân vật. Đã là nhân vật thì ở trên màn ảnh hay trong truyện đọc đều phải có tâm hồn, có hành động, có tình cảm, nghĩa là phải được xây dựng bằng những tính cách riêng của nó. Tính cách ấy quyết định sự sống, sự chuyển động trên màn ảnh. Nó phải là những hành động mang tính kịch để thể hiện tính cách của nhân vật. Hành động đó phải được diễn đạt thông qua các chi tiết thực, chi tiết mà nghệ sĩ tạo hình đã chọn lọc để thể hiện, thực nhưng không phải là y như thật ở ngoài đời, mà là cái cốt lõi nhất, đặc trưng nhất. Như vậy, sự sống của hình vẽ phải biểu hiện bằng những dáng điệu, động tác, cử chỉ, trạng thái tình cảm bộc lộ thái độ của nó trước những sự việc bên ngoài hay ngay trong bản thân mình. Như vậy, nhân vật đó sẽ có sức thuyết phục, hình đó sẽ hoạt. Nếu nhân vật chỉ có những động tác chung chung như đi từ điểm A đến điểm B, nói vài câu rồi chạy từ điểm B đến điểm C và ngồi xuống thì đó là sự di động một cách nhạt nhẽo, là sự minh họa bằng hình vẽ một cách sơ sài, đó không phải là diễn xuất, không phải là nhân vật và "hình" không có "hoạt".

Tính cách của nhân vật mờ nhạt, diễn xuất của nhân vật không tốt, điều đó rõ ràng không tăng thêm sức mạnh cho tạo hình phim hoạt hình, nếu không nói là làm giảm đi cái đẹp của tạo hình. Trách nhiệm đó trước hết thuộc về họa sĩ diễn xuất, người điều khiển các nhân vật vẽ. Những nét dí dỏm trong điệu đi, cách đứng, những chi tiết ngộ nghĩnh được chọn lọc trong sự phong phú của cuộc sống, những trạng thái tình cảm khác nhau được diễn đạt tinh vi, tế nhị, những cử chỉ nhỏ nhưng chính xác và điển hình do sự quan sát tỉ mỉ và tích luỹ giàu có của họa sĩ diễn xuất sẽ làm cho hình vẽ trở nên sống động, có tính cách.

Nhân vật và tính cách của nó được thể hiện trên màn ảnh như thế nào, còn phụ thuộc vào tài năng của người chỉ đạo chung của bộ phim là đạo diễn. Làm nhiệm vụ tổng hợp các nghệ thuật khác thành thể thống nhất của nghệ

thuật điện ảnh, đạo diễn không thể dùng một phép cộng đơn giản mà là một phép cộng có xếp đặt, suy nghĩ của sự liên kết.

Để tạo nên hiệu quả cần thiết của hình tượng thị giác trên màn ảnh, đạo diễn cần hiểu biết rộng, cần giàu có vốn tích luỹ để có thể gợi ý và đề xuất những gì thuộc về tính cách nhân vật với họa sĩ diễn xuất, biết chọn lọc, thêm cái gì, bớt cái gì nhằm tạo nên sức sống thực sự cho nhân vật.

Trong phim của ta có thể có những hình vẽ thú vị, màu sắc đẹp, có thể có một cốt truyện hấp dẫn hoặc có triết lý hay... nhưng diễn xuất nhân vật mới ở mức chuyển động thông thường, chưa bộc lộ được đặc điểm riêng của tính cách cần có của nhân vật. Do đó nhân vật trở nên giả tạo, triết lý trở nên sống sượng, khó tin. Đó chính là cốt lõi của sự thiếu hấp dẫn, vui tươi, ngộ nghĩnh mà người xem đòi hỏi ở phim hoạt hình ta.

Nếu tạo hình trong phim ta đã tiếp thu được tính chất dân tộc thì khi lên màn ảnh hoạt hình nó còn phải được tiếp tục phát triển, phải biểu lộ rõ hơn nữa tâm hồn, tình cảm ở hoạt động nhân vật, phải diễn đạt tốt hơn nữa tính cách dân tộc. Nhiều phim hoạt hình của Liên Xô xứng đáng là mẫu mực về mặt này. Ở đây không những ta chỉ nhận thấy kỹ thuật diễn tả động tác đạt đến trình độ rất cao, mà quan trọng hơn là nghệ thuật diễn tả nhân vật rất tinh vi, sâu sắc và đầy sức thuyết phục.

Vậy là, tạo hình phải dân tộc, nhưng hình trong hoạt hình phải "hoạt", phải thực sự trở thành hình tượng nhân vật, vừa có tính dân tộc, vừa có hơi thở hiện đại, vừa có dấu ấn và phong cách riêng của tác giả.

Trong phim điện ảnh, diễn xuất của diễn viên được bộc lộ trên gương mặt, cách diễn hình thể và tiếng nói của diễn viên. Khác với các phim quay thật, diễn xuất, động tác của nhân vật trong phim hoạt hình hoàn toàn phụ thuộc vào bàn tay và khối óc sáng tạo của người họa sĩ diễn xuất. Một nhân vật hoạt hình sẽ không hoàn thiện nếu thiếu đi diễn xuất, động tác.

Trong phim hoạt hình, để xây dựng hình tượng nhân vật thì tạo hình nhân vật thôi là chưa đủ mà còn cần đến diễn xuất và động tác của nhân vật. Khi tạo hình nhân vật, người họa sĩ phải cân nhắc đến các yếu tố cần thiết để nhân vật đó được diễn xuất, hoạt động một các dễ dàng. Tùy vào thể loại của bộ phim đó là phim vẽ, phim cắt dán, phim búp bê hay phim vi tính 2D, 3D… mà sẽ có tạo hình nhân vật phù hợp với diễn xuất, động tác.

Điều thú vị ở diễn xuất, động tác của nhân vật phim hoạt hình là nếu diễn xuất, động tác của nhân vật càng giống thật thì lại càng đơn điệu, buồn tẻ còn nếu diễn xuất, động tác của nhân vật càng cường điệu, khác thường thì càng hấp dẫn người xem. Hay nói như Walt Disney là "hoạt hình có thể diễn tả như thật cái không thể có" [10, tr.278]. Đó cũng chính là sự độc đáo và là thế mạnh của phim hoạt hình.

1.4. Những đặc tính tiêu biểu trong tạo hình phim hoạt hình

Đặc trưng ngôn ngữ phim hoạt hình chứa đựng tính ước lệ, tính giả định, tính ẩn dụ, tính cường điệu, khoa trương, nên từ đó đương nhiên tạo hình của phim hoạt hình cũng cần truyền tải những đặc tính tiêu biểu đó: tính ước lệ, tính hiện thực, tính giả định, tính ẩn dụ, tính khoa trương, cường điệu.

- Tính ước lệ:

Ước lệ là những hình ảnh mang tính quy ước và có tiền lệ từ trước. Trong văn thơ cổ rất hay dùng những hình ảnh mang tính ước lệ, thay vì nói thẳng trực tiếp điều cần nói. Rất gần với ước lệ là việc dùng những điển cố, điển tích, (ví dụ: chim hồng nhạn tượng trưng cho tin tức, lá ngô đồng tượng trưng cho mùa thu, dương liễu tượng trưng sự ly biệt, vầng trăng khuyết gợi lên sự cô đơn...). Trong Văn học ước lệ là một nghệ thuật so sánh , lấy vẻ đẹp của thiên nhiên để so sánh cho vẻ đẹp của con người, Trong nghệ thuật, ước lệ là sự hiện thực hoá trong sáng tạo thẩm mĩ khả năng biểu đạt cùng một nội dung của nhiều hệ thống kí hiệu bằng những phương tiện cấu trúc khác nhau.

Với thế giới rộng mở của mình, phim hoạt hình không đòi hỏi mọi thứ diễn ra trong nó phải tuân theo những quy luật của đời sống tự nhiên, khoa học, xã hội mà nó có quy luật riêng để xây dựng những hình tượng điển hình, đó là tính ước lệ. Ước lệ là một thủ pháp nghệ thuật được vận dụng nhiều trong nghệ thuật dân gian như Văn học, Sân khấu Tuồng, Chèo, tranh dân gian… Trong tranh dân gian, thủ pháp ước lệ cho phép người họa sĩ chỉ bằng những hình ảnh nhất định nhưng khơi gợi được trí tưởng tượng phong phú cho người tiếp nhận, tăng khả năng diễn đạt, biểu cảm.

Phim hoạt hình Việt Nam đã vận dụng triệt để thủ pháp ước lệ vào tạo hình nhân vật. Chẳng hạn ở phim búp bê *Kiến đỏ* đạo diễn Hữu Hồng và họa sĩ Hà Dìu Chính đã giải quyết khéo léo tương quan tỉ lệ về hình khối giữa nhân vật Sói mà trên thực tế to gấp triệu lần con Kiến nhờ thủ pháp ước lệ. Trong phim *Đam San*, đạo diễn Trương Qua đã sử dụng thủ pháp tượng trưng, ước lệ để thể hiện những nhân vật thần thoại khiến cho hình ảnh trở nên ấn tượng, rực rỡ. Tỉ lệ nhân vật nhiều khi không tuân theo thực tế mà được ước lệ, nhân vật chính đôi lúc to lớn hẳn lên so với các nhân vật khác, tạo hình ảnh hư ảo, phi thường cho nhân vật. Ở phim hoạt hình *Chú chuột biến hình* do Hà Bắc vừa làm đạo diễn kiêm họa sĩ chính, tính ước lệ thể hiện qua từng hình tượng. Chú chuột nhắt cũng được tạo hình với tỉ lệ so với ông già mang tính ước lệ cao, nhân vật được tạo hình từ các hình khối cơ bản như hình tròn, hình bán nguyệt, hình chóp, hình tam giác… một cách sáng tạo, hài hòa, rất phù hợp với thể loại phim cắt giấy. Tuy nhiên tính ước lệ ở tạo hình nhân vật phim hoạt hình Việt Nam cũng chưa được sử dụng một cách phong phú, đa dạng. Ở phim hoạt hình nước ngoài, ví dụ nhân vật bố và mẹ trong phim hoạt hình *Cow and Chicken* (David Feiss) của hãng Cartoon Network, hay nhân vật bà chủ nhà trong phim *Tom and Jerry* đều chỉ xuất hiện mang tính ước lệ với một nửa thân dưới; nhân vật ông chủ trang trại trong phim hoạt

hình *Shaun the Sheep* có đôi mắt kém phải đeo cặp kính dày cộm nên tạo hình không cần có mắt, đồng thời bộ phim không sử dụng thoại nên mỗi lần nhân vật này nói điều gì thì đều được ước lệ bằng những âm thanh ồ ồ, à à không rõ lời… Những phim hoạt hình này đã vận dụng một cách thông minh, sáng tạo thủ pháp ước lệ.

Trong tạo hình nhân vật của nhiều phim hoạt hình Việt Nam, tính ước lệ chưa được dùng một cách linh hoạt, hiệu quả khiến tạo hình nhân vật trở nên thiếu chi tiết, thiếu điểm nhấn, không khắc họa được đặc điểm nhân vật vừa phải có tính khái quát, điển hình vừa đòi hỏi phải rất cụ thể của nhân vật. Có như vậy nhân vật này mới không lẫn với nhân vật khác

Phim hoạt hình không đòi hỏi chặt chẽ tuân theo mọi quy luật của đời sống xã hội, tự nhiên và khoa học mà hoạt hình có một quy luật riêng biệt để xây dựng những hình tượng điển hình mang tính ước lệ. Thủ pháp ước lệ trong việc tạo nên những hoàn cảnh điển hình để tính cách điển hình hoạt động, phát huy tạo hình hoạt hình. Tính ước lệ cho phép tìm ra những phong cách thích hợp mang tính dân tộc.

- Tính hiện thực:

Tính hiện thực cũng là một đặc tính quan trọng của phim hoạt hình. Hình tượng nghệ thuật được phản ảnh cũng cần phải dựa trên hiện thực. Những sự việc, tình tiết cũng phải được sáng tạo trên cơ sở hiện thực theo logic nhằm lột tả tính cách của chúng. Mặc dù phim hoạt hình coi yếu tố giả định, cường điệu, khoa trương, ước lệ là yếu tố căn bản, cốt lõi nhưng không thể không có yếu tố hiện thực. Bất kỳ một sáng tạo nghệ thuật nào cũng bắt nguồn từ hiện thực khách quan.

- Tính hài hước:

Tính hài hước cũng là một trong những đặc tính quen thuộc, gắn liền với hoạt hình từ những ngày đầu mới ra đời. Ngôn ngữ tạo hình hoạt hình

cùng với các thủ pháp khoa trương, cường điệu, ước lệ, nhân cách hóa… rất phù hợp khi kết hợp với yếu tố hài hước, khiến cho phim hoạt hình trở nên hấp dẫn với khán giả.

- Tính giả định:

Tính giả định là một đặc tính khiến phim hoạt hình khác với các thể loại "phim hành động thật" của nghệ thuật điện ảnh như phim truyện, phim tài liệu… mà điển hình nhất là ở nghệ thuật tạo hình. Tính giả định là sức mạnh của nghệ thuật tạo hình. Sức mạnh đó thể hiện ở chỗ nhân vật hoạt hình diễn xuất tự do, không giới hạn, tùy theo trí óc tưởng tượng và tài năng của người họa sĩ. Nhân vật hoạt hình có thể mang tính khái quát, tượng trưng cao độ của những nhân vật thần thoại, anh hùng, lý tưởng, đồng thời bộc lộ tính cách độc đáo của từng nhân vật. Hoạt hình vừa hiện thực lại vừa mộng mơ vì phương tiện của hoạt hình là hình vẽ chuyển động, nghệ thuật tạo hình, nghệ thuật diễn xuất. Tính giả định, khoa trương, cường điệu này càng mạnh, càng logic thì tính cách hoạt hình càng cao, càng có hiệu quả rõ rệt. Bản thân nghệ thuật hoạt hình là sự tưởng tượng, sáng tạo vô cùng mà giả định là một yếu tố nghệ thuật làm nên đặc trưng của nghệ thuật hoạt hình.

Tính giả định là một phạm trù nghệ thuật bao hàm những vấn đề lý luận nghệ thuật phức tạp. Tuy vậy có thể hiểu một cách đơn giản giả định là coi điều nào đó như là có thật, lấy đó làm căn cứ. Theo đó, tính giả định là một đặc tính cơ bản của nghệ thuật hoạt hình bởi hoạt hình vốn dĩ có khả năng diễn tả như thật cái không thể có. Như vậy liệu tính giả định có làm cho hoạt hình trở thành một thứ xa rời với hiện thực cuộc sống, trở nên vô nghĩa? Ta hiểu rằng sáng tạo nghệ thuật là một quá trình người nghệ sĩ nhào nặn các chất liệu từ thực tiễn để tạo nên những hình tượng nghệ thuật chứa đựng những thông điệp cuộc sống. Đó là một quá trình tư duy sáng tạo từ trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng và từ tư duy trừu tượng quay trở lại thực tiễn.

Có thể sáng tạo nghệ thuật theo phương thức tái hiện và tái tạo. Tái hiện là thể hiện hiện thực một cách chân thực như vốn có của nó. Tái tạo là sự phản ánh hiện thực có hư cấu, tưởng tượng nhưng chân thật và sinh động đến mức như làm sống lại hiện thực. Đối với hoạt hình với đặc điểm riêng của nó về "hình" và "hoạt" thì tái tạo là phương thức phù hợp hơn cả, phát huy được thế mạnh của nó. Không có sự sáng tạo nghệ thuật nào là không bắt nguồn từ cuộc sống và đồng thời mọi sự phản ánh trong nghệ thuật nói chung và hoạt hình nói riêng đều có tính giả định. Không có tính giả định thì không làm nên nghệ thuật hoạt hình. Tính giả định nghệ thuật là một trong những phương tiện nghệ thuật hiệu quả để nhận thức thế giới hiện thực, bộc lộ thế giới quan, nhân sinh quan của người nghệ sĩ. Mỗi loại hình nghệ thuật tùy theo ngôn ngữ riêng của mình có cách vận dụng tính giả định khác nhau. Đối với hoạt hình, với hai phương tiện biểu hiện chính là "hình" và "hoạt" - chuyển động thì tính giả định thể hiện ngay trong tạo hình nhân vật, chuyển động, diễn xuất của nhân vật. Tính giả định càng mạnh càng phát huy ngôn ngữ hoạt hình, phát huy khả năng sáng tạo nhân vật hoạt hình. Điểm khác nhau cơ bản giữa phim hoạt hình với phim quay thật là ở tính giả định. Nếu phim hoạt hình mà không có tính cường điệu, tính giả định trong tạo hình nhân vật, tạo hình bối cảnh cũng như tạo hình chuyển động nhân vật thì sẽ làm giảm ưu thế của phim hoạt hình với phim quay thật. Thể hiện ở chỗ nhân vật hoạt hình diễn xuất tự do, không giới hạn, tùy theo óc tưởng tượng và tài năng của người họa sĩ. Nhân vật hoạt hình có thể mang tính khái quát, tượng trưng cao độ của những nhân vật thần thoại, anh hùng, lý tưởng, đồng thời bộc lộ những tính cách độc đáo của từng nhân vật. Phim hoạt hình vừa hiện thực lại vừa mộng mơ vì phương tiện chủ yếu của hoạt hình là những hình vẽ chuyển động, nghệ thuật tạo hình và nghệ thuật diễn xuất. Trong sáng tác nghệ thuật, hiện thực khách quan được phản ánh qua lăng kính chủ quan của người nghệ sĩ. Tính giả định mở

rộng khả năng sáng tạo của người họa sĩ. Nhân vật hoạt hình càng "giả", càng chứa đựng những yếu tố phi logic thì diễn xuất, động tác càng có cơ hội để khoa trương, cường điệu, dễ tạo sự kết hợp và tương phản, nhuần nhị, làm tăng khoái cảm thẩm mỹ cho người xem.

Tính giả định bắt nguồn từ chỗ người làm phim quan niệm rằng vạn vật đều có linh hồn và mọi điều đều có thể diễn ra trong thế giới hoạt hình. Thế giới nhân vật hoạt hình không chỉ có con người mà còn có đồ vật, con vật, cây cỏ, các hiện tượng tự nhiên như mây, mưa, gió, lửa, nước… Nhờ có tính giả định, những nhân vật đó khi xuất hiện trong phim hoạt hình lại mang những dáng vẻ mới. Tính giả định là cơ sở để sáng tạo nên những bộ phim hoạt hình.

Các phim hoạt hình của nước ngoài như: *Vua sư tử, Câu chuyện đồ chơi, Chú mèo máy thông minh, Bảy viên ngọc rồng, Người đẹp và quái vật, Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn, Hãy đợi đấy, Thủy thủ mặt trăng*… đều được xây dựng dựa trên tính giả định. Trong phim *Kỷ băng hà* 2, các nhà làm phim để cho nhân vật của mình là một cô nàng voi Ma-mút có thể treo mình lên một cành cây để ngủ, đó là một điều phi lý trong thực tế như lại có thể chấp nhận trong phim và thậm chí là một chi tiết thú vị trong phim.

Trong các phim hoạt hình đồng thoại như *Mèo Con* (Ngô Mạnh Lân), *Dế Mèn phiêu lưu ký* (Trương Qua), *Trường học của Bói cá* (Đinh Trang Nguyên), *Một Cuộc đua tài* (Lâm Chiến), *Giai điệu mùa xuân* (Bảo Quang), *Có một chú Cóc con* (Trần Khánh Duyên), *Hiệp sĩ áo xanh* (Lê Bình), *Ếch chia trăng* (Lý Thu Hà), *Phi đội chuồn chuồn* (Phạm Ngọc Tuấn) … các nhân vật mèo, chuột, các loài chim, cá, côn trùng đều được tạo hình sống động, nhân cách hóa, thậm chí cây cải trong phim *Tình bạn* (Lý Thu Hà) cũng có mắt, mũi, miệng y như con người, có hành động, diễn xuất, nói chuyện với nhau như con người. Đây là những điều phi lý trong hiện thực nhưng lại vẫn được chấp nhận trong thế giới hoạt hình nếu không nói là thiếu đi những cái

đó thì không làm nên đặc trưng của nghệ thuật hoạt hình. Trong phim *Tít và Mít - Nhà ảo thuật* có cảnh nhân vật Tít rướn người để hát một đoạn nhạc có nốt cao, toàn bộ cơ thể, cổ, môi của nhân vật Tít dãn dài ra hơn bình thường rồi bất ngờ co ngắn lại như thể cơ thể Tít làm bằng dây chun có sức đàn hồi cao. Đây là sự sáng tạo mang tính giả định bởi trong thực tế không thể có một cơ thể con người có sự đàn hồi co dãn như thế. Họa sĩ đã "tạo ra động tác không tồn tại trong cuộc sống thực" (R.Stiveson).

Có thể nói tính giả định xuất hiện trong tất cả các phim hoạt hình của Việt Nam. Tính giả định xuất hiện trong tạo hình nhân vật hoạt hình nhờ hệ thống các phương tiện biểu hiện hay biện pháp nghệ thuật như khoa trương, cường điệu, ước lệ, ẩn dụ… trong đó khoa trương, cường điệu là biện pháp không thể thiếu để xây dựng hình tượng nhân vật.

Ngô Mạnh Lân viết về tính giả định trong cuốn *Hoạt hình Nghệ thuật thứ tám* của ông như sau: "tính giả định là một phương tiện khái quát hóa nghệ thuật, một hình thức có khả năng biểu hiện nội dung vô điều kiện trong việc tái tạo lại hiện thực" [12, tr.79] và tính giả định trong tạo hình hoạt hình cũng không nằm ngoài ý nghĩa đó. Chỉ có điều, trong mỗi đường nét, màu sắc, hình vẽ, người họa sỹ phải biết sử dụng tính giả định một cách phù hợp, nhằm mang lại cho bộ phim hình tượng nghệ thuật độc đáo, có khả năng biểu cảm cao, giầu ý nghĩa, mang lại thẩm mỹ tốt cho khán giả.

- Tính ẩn dụ:

Ẩn dụ là một lối so sánh ngầm, nêu ra cái so sánh mà giấu cái bị so sánh trên cơ sở của sự liên tưởng, tinh tế, mới lạ. Có thể nói hình thức ẩn dụ là cơ sở của phương pháp biểu hiện nghệ thuật của hoạt hình. Ẩn dụ thường đa nghĩa, trong đó vừa có hình tượng, vừa có khái niệm. Ở những hình tượng ẩn dụ, tính hai chiều được cảm nhận ngay trong quá trình cảm thụ nghệ thuật, khi nó gợi ra những ý liên tưởng mới, do đó đòi hỏi lập trường tác giả phải rõ ràng, ý tứ ẩn dụ cần chính xác, sức biểu cảm mạnh mẽ, độc đáo.

Phim *Cột thu lôi* của T. Dinov (Bungari) là một ví dụ cụ thể. Đó là tính cách của thói ba hoa, khoác lác, ra vẻ ta đây, anh hùng hảo hán nhưng khi vào việc, tức là khi có giông bão sấm sét thì run sợ, trốn lủi, đến lúc trời quang mây tạnh thì lại bước ra kể công.

Như vậy, phép ẩn dụ được sử dụng rộng rãi trong các thể loại phim hoạt hình, từ truyện cổ tích dân gian đến ngụ ngôn, châm biếm, rồi phim triết lý, giả tưởng...

- Tính cường điệu, khoa trương:

Xét về mặt từ ngữ, "cường điệu" là việc trình bày trên mức sự thật của một mặt nào đó của sự vật, hiện tượng để làm cho người ta chú ý, "khoa trương" là cường điệu hoặc phóng đại quá sự thật để đạt hiệu quả nghệ thuật cần thiết. Đặc trưng cơ bản của hoạt hình là ở tính khoa trương, cường điệu. Đó là do yếu tố "hư hư thực thực" trong phim hoạt hình. Điều này thể hiện ngay trong tạo hình nhân vật. Trong hoạt hình, do đặc trưng về hình thức biểu hiện, nếu nhân vật được tạo hình mô phỏng theo thực tế sẽ trở nên đơn điệu, mờ nhạt. Chính yếu tố khoa trương, cường điệu là yếu tố làm nên sức hấp dẫn cho phim hoạt hình. Một nhân vật con người tùy theo đặc điểm tính cách nhân vật sẽ có tạo hình phù hợp. Chẳng hạn, nhân vật ngộ nghĩnh sẽ có cái đầu to hơn tỉ lệ thông thường, đôi mắt to, mũi nhỏ, miệng nhỏ… nhân vật ngốc nghếch có cái mũi rất to, nhân vật có sức mạnh thể lực sẽ có vai thật to, cơ bắp cuồn cuộn, tỉ lệ cơ thể dài và to hẳn so với chân... Tính cường điệu, khoa trương của tạo hình phim hoạt hình cũng như hình vẽ trong biếm họa không phải là sự diễn tả một cách tùy tiện mà là phương pháp xây dựng hình tượng để nó trở nên sắc sảo, ngộ nghĩnh, hiện thực hơn. Đó là cách diễn tả theo lối nói bóng gió, phóng đại cái chủ yếu, cốt lõi, đặc sắc của hình tượng nhân vật từ hình thức tạo hình đến cái cái cốt lõi của hình tượng nhân vật, từ hình thức đến tạo hình, từ tính cách bên trong cùng hành vi hoạt động của nhân vật đó. Nghệ thuật tạo hình bao gồm cả tạo hình nhân vật và tạo hình bối cảnh, nói

cách khác là ở phần "hình" và ở phần chuyển động, phần "hoạt". Hình trong phim hoạt hình có thể được sáng tạo một cách vô tận tùy theo năng lực tưởng tượng của họa sĩ còn trong "phim hành động thật" bị hạn chế rất nhiều. Ở phim hoạt hình, chuyển động của nhân vật cũng do họa sĩ thỏa sức sáng tạo dựa trên phương pháp "quay từng hình" nên có thể thực hiện được những động tác chuyển động, diễn xuất mà "phim hành động thật" không thể có được. Hay nói một cách khái quát, hoạt hình trước hết phải khai thác những chất liệu mà điện ảnh quay thật không thể đạt tới được. Đây cũng chính là nguyên tắc mà UPA (United Production of America) - một xưởng phim ra đời từ năm 1943 có ảnh hưởng lớn đến hướng đi của phim hoạt hình Mỹ trong suốt thập niên 50 muốn đổi mới nghệ thuật hoạt hình.

Tính cường điệu, khoa trương có thể coi là nguyên tắc sáng tác cơ bản trong phim hoạt hình. Có nhiều nhân vật hoạt hình Việt Nam đã được tạo hình theo nguyên tắc đó như nhân vật trong phim *Bước ngoặt* do họa sĩ Đặng Hiền đảm nhiệm làm bật cá tính nhân vật. Ở phim *Chú lừa xám* (Trọng Bình), tạo hình phim mặc dù còn hiền lành nhưng cũng xuất hiện những ưu điểm trong tạo hình như sự cách điệu nhân vật chú lừa với cái mõm thô kệch, có phần kỳ dị, gợi được nét tính cách nhân vật chú lừa tham lam, ngu ngốc. Đạo diễn Hà Bắc là một đạo diễn có nhiều tìm tòi thể hiện trong việc đưa vào phim lối tạo hình cường điệu mạnh, lối diễn xuất khoa trương cao độ tạo sức hấp dẫn cho phim như nhân vật trong phim *Chú Chuột biến hình, Quạ và Công, Sự tích cái nhà sàn*. Một ví dụ khác là phim hoạt hình *Xe đạp* của đạo diễn Phương Hoa. Bộ phim được đánh giá là có cách thể hiện hiện đại, hài hòa giữa tạo hình khoa trương, cường điệu, diễn xuất giả định. Một số phim hoạt hình gần đây của Hãng phim Hoạt hình Việt Nam đã sử dụng hiệu quả tính cường điệu, khoa trương như *Có một chú cóc con* (Trần Khánh Duyên), *Hiệp sĩ áo xanh* (Lê Bình), *Vào hang kiến* (Trần Trọng Bình), *Ếch chia trăng* (Lý thu Hà), *Phi*

đội chuồn chuồn (Phạm Ngọc Tuấn), *Cồ và Chíp* (Nguyễn Nhân Lập) khiến phim rất thú vị, có sức hấp dẫn đối với người xem.

Như vậy, cùng với tính giả định, tính khoa trương, cường điệu là yếu tố không thể thiếu trong phim hoạt hình, đặc biệt là trong việc xây dựng hình tượng nhân vật hoạt hình hoàn chỉnh. Phim hoạt hình Việt Nam còn thiếu tính khoa trương, cường điệu nên hạn chế sự sáng tạo trong tạo hình nhân vật. Đến nay những biện pháp khoa trương, cường điệu vẫn là cơ sở của sáng tạo hình tượng hoạt hình.

1.5. Khái quát tiểu sử và sự nghiệp sáng tác nghệ thuật của đạo diễn Ngô Mạnh Lân

1.5.1. Tiểu sử và sự nghiệp

- Tiểu sử:

Đạo diễn, NSND Ngô Mạnh Lân sinh ngày 09 tháng 11 năm 1934, tại Thanh Oai - Thanh Trì - Hà Nội. Ông bước vào con đường nghệ thuật của mình bằng hội họa mỹ thuật từ sớm. Năm 1950, khi mới 16 tuổi, ông tham gia khoá học Mỹ thuật kháng chiến (1950 – 1954) của Trường Mỹ thuật Việt Nam ở chiến khu Việt Bắc do họa sĩ Tô Ngọc Vân phụ trách. Hồi ấy, tuy Ngô Mạnh Lân là người trẻ tuổi nhất lớp nhưng thường được thầy Tô Ngọc Vân và nhiều thầy giáo khác khen ngợi về sự chuẩn mực và chỉn chu trong từng nét vẽ. Mang trong mình tâm hồn nhạy cảm và bay bổng, họa sỹ Ngô Mạnh Lân đã có những năm tháng không quản gian khổ đi theo kháng chiến, rồi tham gia chiến dịch Điện Biên Phủ. Chính tài năng vốn có, sự từng trải, kinh nghiệm cuộc đời và ý thức chính trị trong ông đã trở thành nguồn cảm hứng để ông tư duy và có thể làm nên những bức tranh, những phác họa, ký họa ấn tượng của cuộc kháng chiến chống Mĩ một cách đầy sống động, khiến cho không ít người xem phải xúc động khi xem những buổi triển lãm tranh của ông.

- Hoạt động nghề nghiệp:

Năm 1954, sau khi hòa bình lập lại, lúc đó đã tốt nghiệp khóa Mỹ thuật kháng chiến, ông được Nhà nước cử đi học bên Liên Xô tại trường Đại học Điện ảnh quốc gia Liên bang Xô Viết VGIK (khoa họa sỹ, đạo diễn phim hoạt hình). Ngô Mạnh Lân là một trong những sinh viên đầu tiên theo học tại trường, với khởi điểm từ một họa sỹ, cuộc đời của ông từ đó đã chuyển sang gắn bó với phim hoạt hình.

Năm 1962, Ngô Mạnh Lân tốt nghiệp VGIK với tấm bằng đỏ xuất sắc. Ông trở về nước và được phân công về Xưởng phim hoạt họa búp bê Việt Nam (nay là Hãng phim hoạt hình Việt Nam). Vào thời điểm này, phim hoạt hình Việt Nam mới ở tuổi thứ 2. Sau bộ phim hoạt hình đầu tiên của Việt Nam *Đáng đời thằng cáo* (1960) bằng thể loại phim hoạt họa, rồi đến bộ phim cắt giấy *Con một nhà* (1961, đạo diễn Trương Qua) và phim búp bê Chú thỏ đi học (1962, đạo diễn Nguyễn Tích), Ngô Mạnh Lân mở đầu sự nghiệp của mình bằng bộ phim hoạt họa *Một ước mơ* (1963). Với bộ phim đầu tay này, ông đã bộc lộ được tài năng của một đạo diễn có tay nghề, được đào tạo bài bản với những khuôn hình giàu sức biểu cảm và sống động.

Từ những bước đi chập chững của ngành Điện ảnh hoạt hình Việt Nam non trẻ ấy, Ngô Mạnh Lân đã cần mẫn xây lên những viên gạch đầu tiên cho sự nghiệp đạo diễn của mình. Tiếp đó là hàng loạt bộ phim do ông đạo diễn ra đời: *Mèo con* (1965) bộ phim dựa theo truyện ngắn *Cái tết của mèo con* của nhà văn Nguyễn Đình Thi, và các bộ phim tiếp theo của ông như *Con sáo biết nói* (1967), *Những chiếc áo ấm*(1968), *Chuyện ông Gióng*(1970), *Lời đáng yêu nh*ất (1972), *Rồng lửa thăng long* (1973), *Rừng hoa* (1974), *Bàn tay khổng lồ* (1975), *Thạch Sanh* (1976), *Bộ đồ nghề nổi* giận (1977), *Trách nhiệm* (1981), *Bước ngoặt* (1982), *Chuyện vui của rừng* (1983)... Với những tác phẩm này ông đã giành tổng cộng 3 giải Bông sen

vàng, 4 giải Bông sen bạc, nhiều bằng khen của Ban giám khảo tại các kỳ Liên hoan phim Việt Nam và một số giải thưởng quốc tế như Bồ nông Bạc tại Liên hoan phim Hoạt hình quốc tế ở Mamaia (Romania) năm 1966 cho phim *Mèo Con*, giải Bồ câu Vàng tại Liên hoan phim quốc tế Leipzig, Cộng hòa Dân chủ Đức (1970) cho phim *Chuyện ông Gióng*. Với tổng cộng 17 bộ phim được thực hiện, ông là một trong những nghệ sĩ hàng đầu trong ngành điện ảnh hoạt hình Việt Nam. Có được những thành công ấy không hẳn chỉ là sự đóng góp của đạo diễn mà còn có sự tham gia của cả tổ làm phim: những họa sĩ diễn xuất, những người quay phim, phục trang nhân vật và đặc biệt là đóng góp của các họa sĩ tạo hình như họa sĩ Mai Long (là họa sĩ chính của phim *Chuyện ông Gióng*)... đã phát huy vốn hội họa dân tộc, tạo nên một hiệu quả tuyệt đẹp giữa thiên nhiên bao la, hùng tráng với cảnh đồng quê thi vị và mơ mộng của nông thôn Việt Nam.

Có thể thấy, Ngô Mạnh Lân làm phim hoạt hình ở nhiều thể loại và ông đã tạo được một phong cách cho riêng mình. Ở đó có sự độc đáo thuộc về bản sắc dân tộc trong những bộ phim truyền thuyết, cổ tích; có cái khoa trương mà thâm thúy trong những bộ phim mang tính triết lý phê phán dành cho người lớn; có nét tươi vui, hóm hỉnh trong những phim đồng thoại…

Ngô Mạnh Lân không chỉ là một họa sĩ, đạo diễn phim hoạt hình, mà còn là một nhà nghiên cứu Điện ảnh. Năm 1977, ông cùng với nhà biên kịch Trần Ngọc Thanh đi sâu vào nghiên cứu những cơ sở nghệ thuật của phim hoạt hình và bước phát triển của phim hoạt hình Việt Nam, cho ra mắt bạn đọc cuốn sách *Phim hoạt hình Việt Nam* dày trên 300 trang, do Nhà xuất bản văn hóa xuất bản năm 1977. Ngoài ra, trên các mục văn nghệ, phê bình Điện ảnh của các báo và Tạp chí những năm 60, 70, 80 của thế kỷ trước, thường xuất hiện những bài giới thiệu, phê bình phim chủ yếu là các phim hoạt hình của tác giả Ngô Mạnh Lân với những nhận xét xác đáng, dí dỏm nhưng cũng

không kém phần sâu sắc. Năm 1999, ông tiếp tục xuất bản cuốn sách mang tên *Hoạt hình, nghệ thuật thứ tám* (Nhà xuất bản văn hóa thông tin) có giá trị và mang tính học thuật sâu sắc.

Ngoài công việc đạo diễn, ông còn là một hoạ sĩ, hội viên Hội Mỹ thuật Việt Nam (1982). Ông đã vẽ nhiều kí hoạ, tranh sơn dầu, hoạt hình, tranh cổ động, bìa tem, bìa sách, truyện tranh. Ông đã thực hiện hai cuộc triển lãm, lần đầu là vào năm 1971, lần thứ hai là vào tháng 11 năm 2006. Ngoài ra ông còn xuất bản một số cuốn sách về nghệ thuật hoạt hình. Tháng 3 năm 2007, Nhà xuất bản Mỹ thuật phát hành cuốn sách *Ngô Mạnh Lân - chặng đường mỹ thuật 50 năm*. Ông đã nhận được 6 giải thưởng về mỹ thuật (1 giải A triển lãm đồ họa - Hội nghệ sĩ tạo hình; 1 giải quốc gia về minh họa sách thiếu nhi - Bộ Giáo dục Đào tạo và UNICEF; 2 giải nhất và 2 giải nhì về triển lãm áp phích - Bộ Văn hóa Thông tin và Du lịch).

Ông tốt nghiệp Phó tiến sĩ Nghệ thuật năm 1984 tại Liên Xô. Ông đã được trao tặng học hàm Phó giáo sư năm 1991 và danh hiệu Nghệ sĩ nhân dân năm 1997. Năm 2007, ông nhận Giải thưởng Nhà nước cho các tác phẩm: *Mèo con, Chuyện ông Gióng, Con sáo biết nói, Những chiếc áo ấm, Trê cóc*. Ngoài ra Ngô Mạnh Lân cũng vinh dự được là một trong các nghệ sĩ điện ảnh Việt Nam có mặt trong Bách khoa toàn thư điện ảnh Liên Xô. Năm 2008, ông là một trong 11 nghệ sĩ điện ảnh được tôn vinh trong lễ kỉ niệm 55 năm thành lập ngành Điện ảnh Cách mạng Việt Nam.

Ông từng giữ cương vị giám đốc Hãng phim hoạt hình Việt Nam, bên cạnh đó, ông còn tham gia công tác giảng dạy tại khoa Thiết kế Mỹ thuật của trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.

1.5.2. Quan niệm sáng tác

Trong cuốn sách *Hoạt hình nghệ thuật thứ 8* (1999) của Ngô Mạnh Lân chúng ta có thể thấy rõ về quan điểm nghệ thuật của Ngô Mạnh Lân đối với

phim hoạt hình nói chung và phim hoạt hình Việt Nam nói riêng.

Phim hoạt hình là cuộc trình chiếu hình tượng nghe - nhìn cực kỳ ngoạn mục. Ở đó thế giới thần kỳ biểu hiện những ước mơ cao xa và cuộc sống thường ngày, diễn đạt những chân lý giản dị, những suy tưởng lãng mạn, những nhân vật hài hước và những tình huống đầy hấp dẫn. Phim hoạt hình đem đến niềm vui và đáp ứng nhu cầu mỹ cảm cho mọi người từ trẻ em tới người lớn. Ra đời như một trò giải trí vui nhộn, điện ảnh hoạt hình trải qua một chặng đường dài phát triển, đến nay trưởng thành như một loại hình nghệ thuật riêng biệt, tạo cho mình một ngôn ngữ ngày một mới mẻ, hệ thống các phương tiện biểu hiện nghệ thuật giàu sức truyền cảm. Phim hoạt hình đã chiếm lĩnh một phạm vi rộng lớn về thể loại, phong cách nghệ thuật, đồng thời về mặt kỹ thuật cũng tích lũy được biết bao kinh nghiệm sử dụng các chất liệu khác nhau, các loại kỹ xảo hoạt hình để tạo ra những hiệu quả nghệ thuật độc đáo. Trong quá trình phát triển, phim hoạt hình luôn có sự thay đổi, ngày càng thấu hiểu hơn về đặc trưng và khả năng biểu hiện nghệ thuật của mình, nhận thức rõ ràng và đứng đắn hơn vị trí và vai trò của hoạt hình trong hệ thống các loại hình nghệ thuật.

Nghệ thuật phim hoạt hình có hai nhân tố chính có tác động qua lại đó là hình ảnh và chuyển động, hai nhân tố này đều có vị trí quan trọng ngang nhau trong sáng tạo hình tượng phim hoạt hình và có sự khác biệt đối với loại hình điện ảnh khác.

Trước hết nói về "hình" ai cũng biết , hình trong hoạt hình là do họa sĩ sáng tạo ra hoặc lựa chọn từ các vật thể trong đời sống tự nhiên... Đó là hình được dựng lên bằng những nét vẽ, có thể khá gần gũi với cuộc sống thực hoặc "giống" như thật, hoặc có thể là những hình vẽ cường điệu, biến dạng hoặc trừu tượng... Còn "hình" trong loại phim quay thật khác là "bức ảnh thật" tức là những con người thật, bối cảnh thật ngoài đời...

Thứ hai ở phim hoạt hình, sự "chuyển động" của hình thể trên màn ảnh (tức là hoạt) cũng do họa sĩ sáng tạo ra mà không buộc phải tuân theo lối "bắt chước" người và vật thật ở ngoài đời. Hơn nữa phương pháp "quay từng hình" của hoạt hình là sự "băm nhỏ" động tác ấy ra các hình tĩnh liên tiếp với nhau, điều ấy cho phép thực hiện những động tác mang tính ước lệ, bỏ qua giai đoạn chuyển động ở giữa mà đến thẳng đích cuối cùng, chính nó đã đem lại bất ngờ và thú vị cho người xem. Còn ở "quay phim thật" thì động tác là sự chuyển động của con người thật trong bối cảnh thật nên nó phải tuân theo định luật vật lý nhất định.

Về đặc trưng của phim hoạt hình với khả năng và phương tiện biểu hiện nghệ thuật của nó, không thể không đề cập đến vấn đề tưởng tượng, hư cấu, vấn đề này đóng vai trò cực kỳ quan trọng trong quá trình sáng tạo bộ phim. Thế giới của hoạt hình là thế giới của sự tưởng tượng, thế giới mà trong đó mặt trời, mặt trăng, các vì sao và mọi sinh vật đều tuân theo mọi mệnh lệnh của chúng ta. Rõ ràng là, trong mỗi hình tượng nghệ thuật không thể không có phần của sức tưởng tượng, cái mà không có nó thì không thể có nghệ thuật đích thực. Sức tưởng tượng thực ra tồn tại trong mọi lĩnh vực, hoạt động của con người. Tưởng tượng là sự hòa quyện giữa cảm xúc và lý trí, giữa tâm lý và tính xã hội trong sáng tạo nghệ thuật. Nhờ có tưởng tượng và hư cấu sáng tạo mà tạo ra những hình tượng mới mẻ không tồn tai trong cuộc sống thực, nhưng phải dựa vào cảm xúc và hình tượng của thế giới thực.

Tạo hình trong phim hoạt hình Việt Nam thường theo lối cách điệu vừa độ, gần với thực, nhã nhặn mà có duyên, dùng đường nét làm phương tiện biểu hiện cơ bản, không phải là những hình thể được cường điệu quá đáng, bị bóp méo hẳn đi, hoặc giống như sao chép tự nhiên. Màu sắc không phải là yếu tố biểu hiện độc lập, nhiều khi còn phụ thuộc vào đường nét, nhưng thường là sự hòa hợp nhẹ nhàng, tươi tắn mà hiền dịu, rực rỡ mà sâu lắng, gắn

bó, không phải lối hòa sắc gắt gao, sặc sỡ một cách hoang phí. Ngay cả khi sử dụng những màu phẩm là những màu nguyên chất, tưởng khi xếp cạnh với nhau sẽ tương phản nhau chan chát thì họa sĩ Việt Nam đã đặt chúng rất đúng chỗ, làm cho mỗi màu đều rung lên trong phạm vi của mình, đồng thời tỏa ra xung quanh để gắn kết với màu đứng cạnh và cùng nhau tạo nên sự hòa hợp tươi nhã, khỏe nhưng trầm, vui mà dịu dàng đúng mực...

Trong tranh Đông Hồ, phương tiện biểu hiện chủ yếu là đường nét và bố cục. Nghệ nhân thể hiện trên tranh những ước mơ, những suy nghĩ về cuộc sống, những sự tích lịch sử, những truyện ngụ ngôn, những sinh hoạt đời thường... Nghệ nhân dàn hình vẽ, dựng bố cục trên mặt phẳng, bất chấp xa gần, vật quan trọng thì vẽ to, vật bình thường thì vẽ nhỏ, không (hoặc rất ít) tả bối cảnh, chỉ gợi ý vị trí, không gian hoạt động của nhân vật... miễn là tạo được sự nhịp nhàng trên tờ giấy. Vì thế nên bức tranh rất phóng khoáng và giản dị, súc tích, hài hòa. Tính giả định, ước lệ của tranh dân gian hoàn toàn giống với nghệ thuật sân khấu chèo khi các diễn viên ra diễn trò trên 1 chiếc chiếu ở sân đình. Tính giả định ấy cũng phù hợp với đặc trưng nghệ thuật và phương thức sản xuất của phim hoạt hình. Không ít phim hoạt hình Việt Nam được tao hình theo phong cách này như: *Mèo con, Bài ca trên vách núi, Buổi sáng yên tĩnh, Thạch Sanh, Ông trạng thả diều...*

Tiểu kết chương 1

Chương 1 của luận văn đã tổng hợp khái niệm về nghệ thuật tạo hình trong các loại hình nghệ thuật và đặc biệt là nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình. Tiếp đến là tìm hiểu từ những đặc trưng của phim hoạt hình đến đặc trưng về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình. Nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình được thực hiện trong suốt quy trình sản xuất phim hoạt hình, từ giai đoạn như sáng tác kịch bản, công tác đạo diễn, diễn xuất động tác và

kỹ thuật dựng phim. Cùng với những yếu tố tạo hình cơ bản trong phim hoạt hình như tạo hình bối cảnh phông nền, không gian; tạo hình nhân vật; diễn xuất nhân vật, phong cách tạo hình với các đặc tính cơ bản của phim hoạt hình như tính ước lệ, tính giả định, tính ẩn dụ, tính cường điệu, khoa trương.

Việc tìm hiểu tiểu sử, cuộc đời sự nghiệp và quan niệm về Nghệ thuật làm phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân là cơ sở tiếp theo để nghiên cứu nghệ thuật tạo hình trong sáng tác của ông. Ông là một trong số những đạo diễn hoạt hình được đào tạo bài bản ở Liên Xô, sau trở thành một trong những đạo diễn phim hoạt hình hàng đầu của Việt Nam có những tác phẩm phim hoạt hình đạt được các giải thưởng cao của các kỳ liên hoan phim trong nước và Quốc tế. Đạo diễn Ngô Mạnh Lân khi làm phim hoạt hình đã tiếp thu, học hỏi những tinh hoa của nghệ thuật phim hoạt hình thế giới để áp dụng vào việc sản xuất phim hoạt hình cho khán giả Việt Nam. Những phim của đạo diễn Ngô Mạnh Lân lại luôn mang đậm bản sắc văn hóa dân tộc Việt Nam, điều mà các phim hoạt hình của chúng ta ngày nay đang thiếu.

Những cơ sở lí luận được tổng hợp, khái quát trong chương 1, sẽ là nền tảng để người viết soi chiếu vào thực tiễn sáng tác của Ngô Mạnh Lân trong chương 2 tiếp sau đây, để nghiên cứu tìm ra những đặc điểm nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của ông, và những kinh nghiệm cho các lớp họa sĩ, đạo diễn phim hoạt hình Việt Nam sau này.

Chương 2: ĐẶC ĐIỂM NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH TRONG PHIM HOẠT HÌNH CỦA ĐẠO DIỄN NGÔ MẠNH LÂN

2.1. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân

2.1.1. Ảnh hưởng của yếu tố tranh Đông Hồ, Hàng Trống trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân

Tính dân gian là một giá trị luôn được đề cao trong văn hóa nghệ thuật nói chung, cũng như trong nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân nói riêng. Tính dân gian là một cụm từ bao hàm nghĩa khá rộng, biểu hiện cụ thể ở các lĩnh vực khác nhau. Trong đời sống văn hóa, tinh thần, biểu hiện ở những phong tục tập quán, quan niệm, tâm lý, tính cách… Trong văn học, tính dân gian biểu hiện ở ngôn từ, chữ viết…; trong âm nhạc, tính dân gian biểu hiện ở làn điệu, ca từ…; còn trong phim hoạt hình tính dân gian biểu hiệu ở nghệ thuật tạo hình nhân vật, bối cảnh. Như vậy tính dân gian biểu hiện tùy thuộc vào ngôn ngữ của từng lĩnh vực, từng loại hình nghệ thuật.

Tranh Đông Hồ, hay tên đầy đủ là tranh khắc gỗ dân gian Đông Hồ, là một dòng tranh dân gian Việt Nam với xuất xứ từ làng Đông Hồ (xã Song Hồ, huyện Thuận Thành, tỉnh Bắc Ninh). Trước kia tranh được bán ra chủ yếu phục vụ cho dịp tết Nguyên Đán, người dân nông thôn mua tranh về dán trên tường, hết năm lại lột bỏ. So với các dòng tranh khác, tranh khắc gỗ Đông Hồ được nhắc đến khá nhiều trong các loại hình văn hoá nghệ thuật. Nó đã đi vào thơ ca, nhạc hoạ như một niềm cảm hứng bất tận, trở thành di sản văn hoá quý báu, niềm tự hào của mỗi người dân Việt Nam.

Trong tranh Đông Hồ, phương tiện biểu hiện chủ yếu là đường nét và bố cục. Nghệ nhân thể hiện trên tranh những ước mơ, những suy nghĩ về cuộc sống, những sự tích lịch sử, những truyện ngụ ngôn, những sinh hoạt đời

thường... Tính giả định, ước lệ của tranh hoàn toàn giống với nghệ thuật sân khấu Chèo khi các diễn viên ra diễn trên 1 chiếc chiếu ở sân đình, mọi đồ vật, đạo cụ, bối cảnh để diễn xuất chỉ mang tính giả định, ước lệ. Tính giả định ấy với cách tạo hình cùng cái "hồn" chân chất, thôn dã trong tranh Đông Hồ rất phù hợp với đặc trưng nghệ thuật và phương thức sản xuất của phim hoạt hình và đã ảnh hưởng không nhỏ tới nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân. Không ít phim hoạt hình của ông cũng được tạo hình theo phong cách này đặc biệt như các phim: *Mèo con, Trê Cóc, Con sáo biết nói, Thạch Sanh...*

Trong phim *Mèo con* (1965), *Trê Cóc* (1993)... của đạo diễn Ngô Mạnh Lân có thể thấy rõ nét ảnh hưởng của yếu tố tranh dân gian Đông Hồ với phong cách diễn tả bố cục, tạo hình bối cảnh không gian phông nền, tạo hình nhân vật có những đường nét, mảng miếng, màu sắc, ánh sáng rất giống với tạo hình của tranh dân gian Đông Hồ hay tranh Hàng Trống.

Trong phim hoạt hình búp bê *Chuyện Ông Gióng* (1970), ở trường đoạn Thánh Gióng là một cậu bé 3 tuổi, đạo diễn Ngô Mạnh Lân đã sử dụng lối nhìn đơn giản, khái quát của tranh dân gian Đông Hồ trong bố cục, lớp cảnh, đạo cụ, để khán giả tập trung vào hình ảnh Thánh Gióng gần gũi mà hiên ngang. Có thể nói các phim của Ngô Mạnh Lân luôn mang đậm chất dân gian và bản sắc dân tộc Việt Nam.

2.1.2. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình không gian, bối cảnh trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân

Trong phim hoạt hình thì công tác tạo hình không gian, bối cảnh là vô cùng quan trọng, bối cảnh là nơi diễn ra câu chuyện và các nhân vật sẽ diễn xuất trên bối cảnh đó, bối cảnh trong phim trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân luôn mang đậm chất tranh dân gian, đặc biệt là tranh Đông Hồ. Trong tranh dân gian Đông Hồ họa sĩ vẽ tranh chỉ mang tính giả định và ước

lệ, nghệ nhân vẽ tranh dàn dựng hình vẽ bố cục tranh trên mặt phẳng, có thể không tuân theo quy luật xa gần trong hội họa mà vật quan trọng thì vẽ to, vật bình thường thì vẽ nhỏ và giản lược tối đa những chi tiết rườm rà không cần thiết, vì thế tranh dân gian của chúng ta rất phóng khoáng, giản dị, súc tích và hài hòa. Trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân cũng vậy, bối cảnh, không gian trong phim của ông cũng cũng được vẽ giản lược tối đa những chi tiết không cần thiết mà chú trọng vào bối cảnh chính, đồ vật chính và nhân vật chính, tạo cho người xem sự tập trung vào câu chuyện và những cảnh vật chính mà tác giả muốn mang đến cho người xem, phương thức tạo hình không gian bối cảnh đó mang tính giả định, ước lệ, điển hình như các phim *Mèo con, Ông trạng thả diều, Âu Cơ - Lạc Long Quân, Bài ca trên vách núi, Trê cóc...* Như ở phim *Mèo con* là một phim đen trắng, tuy có gợi hình về không gian bối cảnh, nhưng cái chính vẫn là hình thể và đường nét trên mặt phẳng hai chiều, sắc độ của các mảng hình rất hạn chế, cô đọng, hình khối chỉ có đen, xám, trắng, không có khối, không có xa gần rõ rệt. Cách xử lý như vật đã mang lại sự duyên dáng, sinh động và mang đậm bản sắc tranh dân gian. Ở phim màu *Ông trạng thả diều*, phần tạo hình bối cảnh được xử lý theo mối tương quan màu sắc rực rỡ, tươi trong của giấy quét màu phẩm, còn hình lại xây dựng theo dáng dấp của hình vẽ dân gian, với mảng hình giản dị, khỏe khoắn, đường nét vạm vỡ, đôi khi thô vụng nhưng lại rất đáng yêu. Ở phim *Âu Cơ - Lạc Long Quân*, phần kỹ thuật được thể hiện theo kỹ thuật vẽ màu nước, sử dụng cách vẽ hoen màu tạo sự phong phú về sắc độ, đem lại cảm giác mềm mại và thi vị, gây được hiệu quả về không gian, có thể nói đó là tiếng nói của nghệ thuật vẽ tranh lụa Việt Nam, bộ phim *Bài ca trên vách núi* của Ngô Mạnh Lân thì lại thể hiện theo bảng màu sơn mài với những hòa sắc thắm sâu, rực (đen, vàng, đỏ, nâu, xanh lam...) tạo nên những cảm xúc thẩm mỹ tinh tế. Trong bộ phim *Trê cóc* của Ngô Mạnh Lân chúng ta có thể nhận ra ngay phong cách tạo hình của dòng

tranh dân gian Đông Hồ, Hàng Trống... với những tạo hình bối cảnh hết sức giản dị và mang đậm chất làng quê Việt Nam.

Trong phim của Ngô Mạnh Lân sự gợi tả không gian phông nền được họa sĩ cực kỳ chú trọng. Trong phim *Mèo con* các họa sĩ đã thể hiện bối cảnh phim theo cách nhìn của hoạt họa với lối cách điệu nhẹ nhàng, đơn giản. Thiên nhiên ở đây cũng cần có nét riêng với cái sân gạch rực nắng, mảnh vườn có đống rơm, bụi chuối, hàng cau, vườn mía... Trong bếp thì bối cảnh cũng phù hợp với tạo hình nhân vật với những đồ vật quen thuộc với người Việt Nam như khung cảnh gian bếp thì có kiềng, có chạn bát, cối xay... Khiến cho khán giả khi xem phim có thể liên tưởng đến phong cảnh quê hương, nông thôn Việt Nam qua việc thiết kế bối cảnh phông nền, không gian của họa sĩ phim hoạt hình.

Trong phim *Chuyện Ông Gióng*, Ngô Mạnh Lân lấy cốt truyện cổ tích *Thánh Gióng* của Việt Nam, Thánh Gióng là một chú bé lên ba, khi giặc đến xâm lược nước ta, Gióng được nuôi dưỡng bằng cơm với cà, lớn vụt thành dũng sĩ oai nghiêm cưỡi ngựa sắt diệt giặc Ân, cuối cùng Gióng lên núi Sóc, quay chào quê hương rồi bay thẳng lên trời... Hình tượng kỳ vĩ của Gióng cùng với phương pháp làm phim hoạt hình búp bê, Ngô Mạnh Lân đã tạo ra được bối cảnh phim với hình ảnh làng quê Việt Nam, vì là phim búp bê nên họa sĩ đã dựng được cả bối cảnh không gian như thật với đầy đủ ánh sáng và chiều sâu.

Các phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân có sử dụng bối cảnh phông nền không gian với chất liệu là tranh dân gian Đông Hồ, Hàng Trống như các phim như: *Mèo con, Bài ca trên vách núi, Buổi sáng yên tĩnh, Thạch Sanh, Ông trạng thả diều...* những bộ phim này đã đạt hiệu quả cao vì trong tranh dân gian Đông Hồ, Hàng Trống thì bối cảnh được dàn dựng bố cục trên mặt phẳng, bất chấp xa gần, vật quan trọng thì vẽ to, vật bình thường thì vẽ nhỏ,

không hoặc rất ít tả bối cảnh, chỉ gợi vị trí, không gian hoạt động của nhân vật miễn sao tạo được sự nhịp nhàng trên tờ giấy, vì thế bức tranh rất xúc tích, phóng khoáng, giản dị và hài hòa. Chẳng hạn như phim *Mèo con* (phim đen trắng) tuy có gợi hình về không gian bối cảnh, nhưng cái chính vẫn là hình thể, đường nét trên mặt phẳng hai chiều, sắc độ của các mảng hình rất hạn chế, cô đọng, hình cảm giác như không có khối, không tạo xa gần rõ rệt nhưng vẫn mang nét đặc trưng dân gian Việt Nam.

Có thể nói rằng, phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân với những cách tạo hình không gian, bối cảnh như trên đã mang được một dáng vẻ riêng, tươi sáng và đằm thắm, giản dị và súc tích, mang đậm tính dân gian Việt Nam và hoàn toàn không giống với phim nước ngoài.

2.1.3. Chất dân gian trong nghệ thuật tạo hình nhân vật trong sáng tác của Ngô Mạnh Lân

- Ngoại hình và tính cách nhân vật:

Cũng như tạo hình bối cảnh, không gian thì tạo hình về ngoại hình và tính cách nhân vật trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân có thể nói mang đậm chất dân gian. Với lối diễn hình vững vàng, chỉn chu, cách điệu Ngô Mạnh Lân và các họa sĩ đã có những nét vẽ phóng khoáng, cách điệu vừa phải, trông đáng yêu và gợi được những nét riêng về tính cách.

Ở bộ phim *Mèo con* do Ngô Mạnh Lân làm đạo diễn, họa sĩ Hữu Đức đã xây dựng nhân vật mèo con, chị chồi, bác Nồi đồng, Cóc tía... có sự cách điệu vừa phải, trông đáng yêu và có tính cách riêng. Còn lũ chuột cống được thể hiện cường điệu hơn, nhất là lão chuột Cống. Các nhân vật trong phim được nghiên cứu rất kỹ giống với những đồ vật và con vật đặc trưng của Việt Nam, nhân vật mèo con có tạo hình cái đầu rất to so với toàn thân, phù hợp với cấu tạo của "trẻ con" thể hiện chú mèo còn rất nhỏ cùng cái đuôi ve vẩy để nêu lên tính chất ngây thơ hồn nhiên, đôi mắt mở rộng, mạnh dạn, thẳng

thắn, đôi tai vểnh như nghe ngóng, học hỏi, mình thon thả, trông nhanh nhẹn. Nhấn mạnh những nét đó đồng thời bỏ những chi tiết phức tạp để cho nhân vật có thể hoạt động với những tư thế phức tạp, hay như tạo hình bác nồi đồng, cô chổi, lão hổ mang, chị gà mái... đều mang đậm chất Việt Nam. Diễn xuất trong phim đã thể hiện được tính cách từng nhân vật với những động tác có lúc mềm mại, dịu dàng, khi lại khẩn trương, quyết liệt, tạo nên kịch tính có sức hấp dẫn do các họa sĩ Đặng Hiền, Đình Dũng, Thanh Long, Nghiêm Dung... thực hiện. Những cảnh như Mèo con sợ hãi co rúm người trong bếp, khi ra sân rũ lông, sưởi nắng, vờn đuổi lá rụng trên sân gạch hoặc mài vuốt, nhảy cao vồ bướm, tinh nghịch leo trèo cây cau... đã làm cho nhân vật này có sức sống. Lũ chuột cũng được diễn tả rất sinh động khi chúng hùng hổ chui vào bếp, khi chúng ăn vụng no nê rồi quây vòng tròn vừa nhảy vừa hát quanh lão chuột cống nằm vỗ bụng bồm bộp. Đoạn mèo con đánh nhau với chuột cống gây được không khí căng thẳng, quyết liệt.

Trong bộ phim hoạt hình *Trê Cóc* được khai thác từ truyện ngụ ngôn Việt Nam *Trê Cóc*. Bộ phim kể về đôi vợ chồng Cóc sinh hạ được một đàn nòng nọc ở dưới ao. Trê cậy thế bắt chúng về nhốt ở nhà mình. Cóc kiện Trê nhưng lão đã tìm cách mua chuộc quan tòa để xử được cho mình. Cuối cùng đàn nòng nọc đứt đuôi biến thành cóc. Chúng được trở về với bố mẹ. Trê thì bị trừng trị thích đáng. Ở bộ phim này tạo hình nhân vật do hai họa sĩ Nguyễn Bích và Hữu Đức vẽ có những nét rất độc đáo, nhân vật mang tính cách và dáng dấp của con người Việt Nam trong xã hội phong kiến. Tạo hình Cóc chồng mặt mũi hiền lành, đôi mắt buồn buồn, đầu nón rách, quần áo vá, lão Trê mặt mũi vênh váo, râu vểnh ra hai bên, mặc áo the, khăn xếp, tay cầm ô, quan Rái Cá béo múp míp, bụng phệ, luôn phùng mang trợn mắt quát nạt mọi người, đề Lươn đôi mắt ti hí, gian xảo, thân hình uốn éo... Mỗi nhân vật vừa mang đặc trưng của từng loại động vật lại vừa mang nét riêng của từng loại

người trong xã hội Việt Nam xưa. Dưới bàn tay tài hoa của họa sĩ các nhân vật cắt giấy vô tri đã trở lên sống động lạ thường. Cảnh lão Trê với động tác săn mồi độc đáo, phóng vút đi trong nước nhanh như tên lửa đối nghịch với động tác bơi lội uyển chuyển, nhanh nhẹn của lũ nòng nọc đã tạo được không khí gay cấn trong cuộc đuổi bắt giữa đôi bên. Có thể nói tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình *Trê Cóc* có nhiều nét khá giống với tạo hình nhân vật và bối cảnh trong tranh dân gian Đông Hồ và Hàng Trống của Việt Nam.

Ngoài hai bộ phim tiêu biểu kể trên thì Ngô Mạnh Lâm còn rất nhiều các phim hoạt hình khác có những phong cách tạo hình nhân vật và tính cách nhân vật rất đặc trưng lấy cảm hứng từ những câu chuyện đồng dao, chuyện cổ tích, hay những câu truyên trong xã hội Việt Nam thời kỳ phong kiến cũng như thời kỳ đổi mới. Có thể nói tạo hình nhân vật và tính cách nhân vật trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân luôn mang đậm tính dân gian của dân tộc.

2.2. Sự đa dạng về nghệ thuật tạo hình trong các sáng tác phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân

Đạo diễn Ngô Mạnh Lân là một trong những đạo diễn tài năng của Việt Nam, ông không chỉ làm phim hoạt hình ở thể loại hoạt họa vẽ tay mà ông còn thể hiện tài năng của mình ở nhiều thể loại phim hoạt hình khác như phim hoạt hình búp bê, phim hoạt hình cắt giấy. Với sự đa dạng trong phong cách thể hiện phim hoạt hình với nội dung phim sâu sắc, dí dỏm, tươi tắn, bám sát ngôn ngữ tạo hình và mang đậm tính chất dân gian, cho nên có thể nói Ngô Mạnh Lân là người góp công rất lớn hình thành dáng vóc của nghệ thuật hoạt hình dân tộc.

- Ngô Mạnh Lân với thể loại phim hoạt hình vẽ tay

Bộ phim *Đáng đời thằng cáo* (1960), với thể loại phim hoạt hình vẽ tay đã đánh dấu sự ra đời của điện ảnh hoạt hình Việt Nam. Điều này cũng không

có gì làm lạ bởi vì những bộ phim hoạt hình đầu tiên trên thế giới như: *Anh hề và những con chó xiếc*, *Vại bia ngon*, *Chàng Piero đáng thương*... đều thuộc thể loại phim vẽ tay (khi đó người ta gọi là phim biếm họa). Có lẽ vì sự khởi nguyên của mình mà trước kia nghệ thuật hoạt hình còn được gọi chung là phim hoạt họa.

Là một thể loại của nghệ thuật điện ảnh hoạt hình, phim hoạt họa thường diễn tả những nhân vật, hình ảnh thông qua phương pháp vẽ tay, với những đường nét linh hoạt trên giấy hay trên các chất liệu khác. Những nhân vật này, cùng với sự hỗ trợ của phương pháp quay 24 hình/giây sẽ hoạt động một cách có đời sống, đem lại sự thú vị cho khán giả.

Do là thể loại phim vẽ, nên ưu điểm của nó là dễ dàng diễn tả đường nét mềm mại, uyển chuyển, sinh động với những động tác phức tạp của nhân vật, vì thế phim hoạt họa có khả năng nắm bắt, thể hiện và đưa lên màn ảnh những hiện tượng, sự vật rất phong phú. Chính tại nơi đây, tài năng và trí tưởng tượng của mình, người họa sỹ đã khiến những cây bút chì trở nên màu nhiệm, dẫn khán giả đến những thế giới hiện thực mà mơ tưởng, thần kỳ mà vẫn gần gũi, những nhân vật là cậu bé hay cô tiên, những con vật với tất cả bản tính vui buồn, hờn, giận, hư hỏng hay ngoan hiền rất con người… Cũng ở thể loại này, phong cách tạo hình mang tính cá nhân của họa sỹ được bộc lộ rõ ràng và các đạo diễn cũng dễ dàng gửi gắm các đề tài như thần thoại, cổ tích, truyền thuyết, đồng thoại… Do vậy, phim họa họa không chỉ chiếm số lượng đông đảo trong kho tàng nghệ thuật hoạt hình mà còn có sự phong phú bởi những diện mạo phong cách của những người làm phim.

Tuy nhiên, để cho ra đời một tác phẩm phim hoạt họa, đòi hỏi phải trải qua một quy trình sản xuất khá phức tạp. Sau khi có kịch bản văn học, người đạo diễn phải tiến hành làm kịch bản phân cảnh với những ghi chú về độ dài, nội dung, đối thoại… để họa sỹ chính có cơ sở phác thảo hình vẽ nhân vật và

bối cảnh cho phim. Sau khi những phác thảo này được đạo diễn thống nhất, chúng sẽ được đưa cho họa sỹ diễn xuất để vẽ những động tác chính, cơ bản, chủ chốt. Rất nhiều họa sỹ phụ sẽ căn cứ vào đó vẽ những hình nối tiếp các hình chính với nhau. Với 24 hình vẽ trên một giây, đây là công việc có khối lượng khá đồ sộ (tiêu biểu như bộ phim *Đáng đời thằng Cáo* có độ dài 10 phút, nghĩa là 600 giây thì người họa sỹ phải vẽ 24 x 600 = 14.400 hình). Do đó, phim hoạt họa đòi hỏi số lượng họa sỹ lớn nhất so với các thể loại phim hoạt hình khác.

Với những thành công ở hàng loạt tác phẩm được khán giả yêu thích phim hoạt họa xứng đáng là thể loại có sức đóng góp nhiều nhất cho sự phát triển của hoạt hình nước nhà.

Trong các bộ phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân có thể kể đến một số phim hoạt hình vẽ tay như: *Một ước mơ* (1963, Phim hoạt họa đen trắng); *Mèo con* (1965, Phim hoạt họa đen trắng); *Con sáo biết nói* (1967, Phim hoạt họa màu); *Lời đáng yêu nhất* (1972, Phim hoạt họa màu); *Bộ đồ nghề nổi giận* (1977, Phim hoạt họa màu); *Bước ngoặt* (1982, Phim hoạt họa màu); *Chuyện vui của rừng* (1983, Phim hoạt họa màu); *Phép lạ hồi sinh* (1995, Phim hoạt họa màu).

- Ngô Mạnh Lân với thể loại phim hoạt hình cắt giấy:

Có hai loại kỹ thuật trong thể loại phim cắt giấy hoạt hình, đó là: Cắt giấy (còn gọi là rối dẹt) và trổ hình (còn gọi là cắt giấy bộ). Loại trổ hình là những nhân vật được cắt dời từng bộ phận và mỗi khi nhân vật cử động thì sẽ thay thế từng hình động tác ấy theo bản vẽ phác thảo. Ở kỹ thuật này họa sỹ hoàn toàn chủ động vẽ các động tác, sau đó cắt hình vẽ đó ra để diễn xuất. Do đó, họa sỹ phải vẽ những hình dáng cơ bản nhất, đặc trưng nhất của nhân vật mà không thể vẽ tỉ mỉ cho từng hình, bởi sẽ có quá nhiều hình cho một động tác.

Loại rối dẹt thì không phải vẽ nhiều như loại trổ hình, vì động tác của nhân vật diễn xuất được là nhờ các bộ phận như đầu, cổ, thân, cánh tay, bàn tay, chân… được cắt rời và nối chúng lại với nhau ở những khớp xương bằng các chốt dây đồng. Ưu điểm của kỹ thuật này là có thể diễn tả các chi tiết phức tạp, tỉ mỉ, kể cả những hoa văn, họa tiết trên trang phục nhân vật.

Phim cắt giấy có những đặc điểm giống phim hoạt họa và phim búp bê. Do vậy, ở Liên Xô, ban đầu người ta còn gọi thể loại này là hình vẽ con rối dẹt. Tại sao thế? Bởi vì, nếu phim hoạt họa được quay (chụp) lại từng hình vẽ trên phông nền thì phim cắt giấy cũng được quay từng hình trên giấy, bìa, vải… và giống phim búp bê ở chỗ thực hiện diễn xuất ngay trên bàn quay phim.

Do chuyển động bằng từng bộ phận nên phim cắt giấy có hạn chế là thiếu sự mềm mại, uyển chuyển so với phim hoạt họa, và cũng không gợi được khối như phim búp bê. Chính hạn chế này mà phim cắt giấy không được chú ý phát triển trên thế giới, mặc dù sau khi xuất hiện lần đầu tiên ở Đức, Nhật vào những thập niên 20 của thế kỷ trước, nó đã được phát triển khá rực rỡ ở Ucraina.

Với hoạt hình Việt Nam, sự ra đời của phim cắt giấy khẳng định sự tìm tòi đáng khâm phục của đội ngũ hoạt hình thế hệ cha anh. Chúng ta không có người được đào tạo về thể loại này mà chỉ tự học qua sách báo cũ của nước ngoài, đó là quyển *Phim vẽ và phim búp bê (1957),* Nhà xuất bản Maxcơva, với bốn hình nhân vật làm theo kiểu con rối dẹt của đạo diễn Lê-van-đôp-xki của xưởng hoạt họa Ucraina.

Với Việt Nam, các họa sỹ chú ý tới nó, vì phim cắt giấy có những đặc điểm thuận lợi cho sự phát huy vốn nghệ thuật tạo hình dân tộc. Từ đây, họ đã biết biến những hạn chế chung của phim cắt giấy thành lợi thế của mình, biến sự khô cứng trong chuyển động của nhân vật cắt giấy thành những hành động có tính khái quát, cường điệu mà vẫn hợp lý, biến những cảnh trí không có

viễn, cận - xa, gần thành những mảng miếng giầu tính giả định, "gợi" nhiều hơn "tả".

Những bộ phim cắt giấy tiêu biểu của hoạt hình nước nhà là: *Chiếc vòng bạc* (DD Trương Qua, 1962); *Bài ca trên vách núi* (ĐD Trương Qua – Nguyễn Yên, 1967); *Sơn Tinh – Thủy Tinh* (ĐD Trương Qua, 1972); *Ông Trạng thả diều* (ĐD Đinh Trang Nguyên, 1977)...

Đạo diễn Ngô Mạnh Lân cũng đã rất thành công với thể loại phim hoạt hình cắt giấy. Ông đã đạo diễn các phim hoạt hình cắt giấy như: *Rồng lửa Thăng Long* (1973, phim cắt giấy màu); *Rừng hoa* (1974, phim cắt giấy đen trắng); *Thạch Sanh* (1976, phim cắt giấy màu); *Trách nhiệm* (1981, phim cắt giấy màu); *Trê cóc* (1994, phim cắt giấy màu).

Đặc biệt trong những phim hoạt hình cắt giấy của đạo diễn Ngô Mạnh Lân có những phim tiêu biểu như phim *Rừng hoa* (1974) đạt giải Bông sen bạc, Liên hoan phim Việt Nam lần thứ III, Hải Phòng, 1975; Bộ phim *Trê cóc* (1994) cũng đã đạt giải Bông sen bạc, Liên hoan phim Việt Nam lần thứ XI, Hà Nội, 1996, Giải B Hội điện ảnh Việt Nam 1994.

Bộ phim cắt giấy màu *Trê cóc* của đạo diễn Ngô Mạnh Lân dài 20 phút, được làm trong một năm với phác họa của họa sĩ Nguyễn Bích mang đậm chất đồng dao trẻ em tươi tắn dí dỏm, bộ phim đã được khán giả Việt Nam hào hứng đón nhận và được đánh giá rất cao.

Nội dung phim khai thác từ truyện ngụ ngôn Việt Nam *Trê cóc*. Đây tuy chỉ là câu chuyện xã hội cũ nhưng vẫn cuốn hút người xem từ đầu đến cuối bởi tính thời đại sâu sắc cũng như khả năng thể hiện đầy tính sáng tạo của các nghệ sĩ hoạt hình tài năng. Ấn tượng đầu tiên đối với người xem là tạo hình nhân vật độc đáo của hai họa sĩ Nguyễn Bích và Hữu Đức, mỗi nhân vật trong phim đều mang đặc trưng của từng loài động vật nhưng lại vừa mang nét riêng của từng loại người trong xã hội Việt Nam xưa.

Để thể hiện tấm bi hài kịch trong phim một cách sâu sắc, đạo diễn Ngô mạnh Lân không chỉ chú ý tạo ra các cao trào từng trường đoạn mà còn cố gắng sử dụng tính cường điệu, khoa trương vốn có của phim hoạt hình như cảnh quan tòa xử kiện giận giữ đập tay làm gãy đôi cái bàn, hay cảnh lửa giận cháy rừng rực suốt đôi bàn tay quan. Bên cạnh đó đạo diễn cũng khéo léo khai thác các thủ pháp nghệ thuật của sân khấu Dân tộc nhất là chèo cổ để áp dụng một cách sáng tạo trong các tình huống cần thiết, tạo nên tình huống thú vị và bất ngờ cho người xem. Trong trường đoạn quan xử kiện ở bờ ao nhà Trê, lối nói đối giữa vợ chồng nhà Cóc và vợ chồng nhà Trê với hai câu "Giống Trê không giống Cóc" và "Giống Cóc không giống Trê" lặp đi lặp lại đã diễn tả cảnh đôi co giữa hai bên một cách sinh động. Việc sử dụng lối nói đế của đám lính lệ sau mỗi lần quan tuyên án vừ nhấn mạnh được lời tuyên án của quan, vừa mang tính giễu cợt kẻ cầm cân nảy mực tham nhũng.

Có thể nói phim hoạt hình cắt giấy Việt Nam nói chung và các phim hoạt hình cắt giấy của đạo diễn Ngô mạnh Lân nói riêng đã góp phần to lớn vào sự phát triển của phim hoạt hình Việt Nam.

- Ngô Mạnh Lân với thể loại phim hoạt hình búp bê:

Phim búp bê là phim thể hiện các nhân vật có hình khối (tượng, búp bê) hoạt động trong một không gian có chiều sâu với tỷ lệ nhỏ hơn so với thực tế. Những nhân vật búp bê được chuyển động bằng cách nắn từng chút một và được quay ngay trước ống kính quay phim. Sau đó những hình ảnh được nối lại, liên kết với nhau tạo ra cảm giác chuyển động.

Hạn chế của phim búp bê cũng giống như phim cắt giấy là sự chuyển động không mềm mại linh hoạt. Tuy nhiên, điểm mạnh của nó lại là các nhân vật có hình khối, bối cảnh có không gian có nhiều lớp, gợi chiều sâu.

Họa sĩ diễn xuất của phim búp bê không nhiều như phim hoạt họa, nhưng khối lượng công việc rất vất vả. Các nhân vật búp bê nhiều khi có chất

liệu rất khác nhau, có khi là sự mềm mại của chất dẻo, cao su, ruột bấc, là vải, là rơm… có khi cứng hơn, là gỗ, là thép và cả thủy tinh, pha lê… nữa. Do đó, sự điều khiển các nhân vật búp bê hoạt động không phải lúc nào cũng dễ dàng, đòi hỏi người họa sỹ phải nắm vững đặc tính của từng chất liệu tạo hình của búp bê.

Trên thế giới, họa sỹ V.A.Starevich - Liên Xô là người khám phá ra thể loại "búp bê sâu bọ". Ở nước ta, đạo diễn Nguyễn Tích và Đỗ Trần Hiệt là những người đầu tiên được học tập làm phim búp bê tại Tiệp Khắc. Bộ phim *Chú Thỏ đi học* (1962) của các ông đã mở đầu cho loại hình phim búp bê của hoạt hình Việt Nam. Đạo diễn Đỗ Trần Hiệt cũng là người dành trọn cả sự nghiệp của mình cho thể loại này.

Tác phẩm tiêu biểu trong việc tìm tòi chất liệu tạo hình ở phim búp bê là *Mầm lá xanh* (họa sỹ Mai Long, 1974). Với một đề tài đúng như tên phim, các họa sĩ đã khéo léo sử dụng những hình dáng biểu cảm của những gốc cây, cành cây và những hòn đá… để thể hiện một cách xúc động và bất ngờ, đem đến cho người xem sự thích thú, đầy thi vị.

Với những thành công bằng nhiều giải thưởng lớn tại các Liên hoan phim trong và ngoài nước của các phim như: *Chuyện Ông Gióng, Kặm Pạ - Nàng Ngà, Những chiếc áo ấm, Chiếc mũ của vịt con*… phim búp bê đã chứng tỏ sự đóng góp không nhỏ của mình vào quá trình phát triển ngành hoạt hình Việt Nam, khẳng định sự cố gắng, lòng yêu nghề của các thế hệ nghệ sỹ.

Năm 1961, Bộ Văn hóa đã ra quyết định thành lập xưởng phim hoạt họa búp bê. Bộ phim búp bê đầu tiên của nền hoạt hình Việt Nam là phim C*hú thỏ đi học* (Nguyễn Tích) Phim búp bê Việt Nam có số lượng khiêm tốn hơn các thể loại khác. Có thể kể tên những phim như Kặm phạ - Nàng Ngà (Hoàng Sùng, Nguyễn Tích), Chuyện ông Gióng (Ngô Mạnh Lân), Chiếc mũ

của vịt con (Đỗ Trần Hiệt), Dũng sĩ Đăm Dông (Nguyễn Tài), Những họa sĩ bút chì (Hoàng Thái)

Ở thể loại phim hoạt hình búp bê của Ngô Mạnh Lân tiêu biểu là bộ phim hoạt hình *Chuyện Ông Gióng* (1970), thể loại phim hoạt hình búp bê là thể loại phim làm rất khó, vì họa sĩ phải dựng bối cảnh thật với không gian, phông nền, các đạo cụ, cây cối, nhà cửa... lên trên một không gian cùng với nhân vật. Xem phim chúng ta có thể thấy Ngô Mạnh Lân đã rất khéo léo trong tạo hình và diễn động nhân vật, đặc biệt chúng ta thấy được khung cảnh, con người trong phim được nghiên cứu rất kỹ lưỡng mang đặc trưng của nông thôn Việt Nam với mái nhà tranh, con trâu, bụi tre... cùng với những nhân vật trong trang phục truyền thống của người Việt Nam, bộ phim tuy làm bằng phương pháp làm phim hoạt hình búp bê nhưng cũng gây ấn tượng cho người xem về tạo hình của phim luôn mang đậm chất dân gian, dân tộc.

2.3. Nghệ thuật tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân là sự kết hợp giữa tài năng của người họa sĩ với tài năng của người đạo diễn.

- Nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của họa sĩ Ngô Mạnh Lân:

Tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân thường theo lối cách điệu vừa độ, gần với thực, nhã nhặn mà có duyên, dùng đường nét làm phương tiện biểu hiện cơ bản, không phải là những hình thể được cường điệu quá đáng, bị bóp méo hẳn đi, hoặc giống thật như sao chép tự nhiên. Màu sắc không phải là yếu tố biểu hiện độc lập, nhiều khi còn phụ thuộc vào đường nét, nhưng thường là sự hòa hợp nhịp nhàng, tươi tắn mà hiền dịu, rực rỡ mà sâu lắng gắn bó, không phải lối hoà sắc gắt gao, chua khé, thậm chí sặc sỡ một cách hoang phí. Ngay cả khi sử dụng màu phẩm là những màu nguyên chất, tưởng như khi xếp cạnh nhau chúng sẽ tương phản nhau chan chát, nhưng Ngô Mạnh Lân đã khéo đặt chúng rất đúng chỗ, làm cho mỗi màu đều rung lên trong phạm vi của mình, đồng thời tỏa ra xung quanh để kết gắn với

màu đứng cạnh và cùng nhau tạo nên sự hoà hợp tươi nhã, khỏe nhưng trầm, vui mà dịu dàng đúng mực.

Trong phim *Mèo con* Ngô Mạnh Lân đã tạo hình các nhân vật trong phim với những nét vẽ mộc mạc, đơn giản nhưng vẫn thể hiên được tính cách, đặc điểm và tạo hình của từng nhân vật, các nhân vật vẫn giống như những con vật, đồ vật ngoài đời thường nhưng được cách điệu phóng đại lên, như nhân vật mèo con thì có chiếc đầu rất to so với thân, thể hiện là chú mèo còn rất nhỏ vẫn chưa trưởng thành, cũng như con người khi còn nhỏ tỉ lệ đầu với thân bao giờ cũng to hơn người lớn. Hoặc như nhân vật lão chuột cống Ngô Mạnh Lân đã vẽ cách điệu lão chuột cống có thân hình gấp năm gấp sáu lần lũ chuột tiểu yêu, và to ngang cả Mèo con, với thân hình lông lá gớm ghiếc cùng những chiếc răng sắc nhọn thể hiện là một nhân vật rất mạnh và đáng sợ, goài ra các nhân vật khác Ngô Mạnh Lân cũng dựa vào từng đặc điểm thực ngoài đời thường để tạo hình nên tính cách và đặc điểm của từng nhân vật phù hợp với cốt truyện của phim, trong cả bộ phim chúng ta không thấy những cảnh vẽ hoành tráng với rất nhiều phong cảnh, đồ vật mà đa số là những cảnh hẹp, với nét vẽ mộc mạc nhưng rất có hồn, đơn giản nhưng lại rất chuẩn xác trong việc nghiên cứu giải phẫu và cử động nhân vật làm, bộ phim được vẽ đen trắng nhưng có nhiều sắc độ, thể hiện vùng sáng, trung gian, tối phù hợp nên vẫn tạo cảm giác có không gian và chiều sâu. Ngoài ra ở thể loại phim màu Ngô Mạnh Lân cũng đã sử dụng những màu sắc mang phong cách tranh dân gian với những mảng màu nâu trầm, những màu xanh, đỏ, vàng... Tạo hình nhân vật trong phim đạo diễn không cần thể hiện khối nhưng vẫn tạo được không gian mang đậm chất Việt Nam, màu sắc trong các phim của ông luôn mang đến cảm giác nhẹ nhàng, hài hòa, dễ chịu, điển hình như các phim: *Thạch Sanh* (1976), *Chuyện vui của rừng* (1983), Trê Cóc (1994), Phép *lạ hồi sinh (1995)*...

Cách nhìn và lối phản ảnh hiện thực của Ngô Mạnh Lân mang chất dân gian, dựa trên nguyên tắc tả ý mà không tả chân, tả tình mà không tả thực, nghiêng về tô điểm, trang trí hiện thực mà không phô diễn kỹ thuật sao chép hiện thực. Nó là cách rung cảm của nghệ sĩ phương đông nói chung, đồng thời mang được sắc thái dân tộc của ta, mang hơi thở của tranh Tết dân gian khỏe mạnh mà giản dị, chân chất mà có duyên, trang trí mà rất hiện thực... Nhưng Ngô Mạnh Lân không dừng lại ở lối biểu hiện đó mà còn có những tìm tòi, bổ sung, đổi mới với lối nhìn hiện đại, làm cho không gian bức tranh thêm rộng, thêm phong phú bằng những góc độ sắc nhạy hơn, bất ngờ hơn. Chính ưu điểm đó trong phim của Ngô Mạnh Lân đã lôi kéo sự chú ý của người xem, đã đem lại những ấn tượng tốt đẹp về tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

Trong phim hoạt hình *Thạch Sanh* (1976) của Ngô Mạnh Lân ông đã tạo hình các nhân vật Lý Thông và Thạch Sanh mang đậm đặc trưng, tính cách của hai loại người, người tốt bụng, thật thà, hiền lành là Thạch Sanh và loại người xấu xa, độc ác, gian xảo như Lý Thông. Bộ phim kể về câu chuyện Thạch Sanh chém đầu Chằn Tinh cứu dân, bắn Đại Bàng cứu công chúa và con vua Thủy Tề, dùng tiếng đàn nhân nghĩa dẹp tan quân xâm lăng. Nhưng cuộc đời Thạch Sanh luôn bị tên Lý Thông làm cho điêu đứng. Cuối cùng chính nghĩa đã thắng. Tên Lý Thông gian ác bị đền tội. Ngô Mạnh Lân đã tạo hình nhân vật Thạch Sanh với cơ thể cường tráng, cao lớn, khuôn mặt uy nghi, dũng mãnh nhưng vẫn hiền hành, chỉ mang một chiếc khố, khăn buộc đầu và chiếc rìu để đốn củi mưu sinh qua ngày, còn Lý Thông là một tên buôn rượu tham lam với khuôn mặt nhăn nheo, đôi mắt ti hí xệ xuống luôn đảo liên tục thể hiện nhân vật gian xảo độc ác, bối cảnh trong phim Ngô Mạnh Lân tạo hình với những mảng màu nguyên chất xanh, đỏ, đen, vằng, nâu, xám là chính những vẫn hài hòa với tổng thể và phù hợp với diễn xuất của nhân vật với kinh nghiệm của một nhà đạo diễn phim hoạt hình tài năng Ngô Mạnh Lân đã

làm những nhân vật bằng giấy sống động, với diễn xuất có cảm xúc, cuốn hút đang mang lại thành công cho bộ phim.

- Ngô Mạnh Lân với vai trò đạo diễn phim hoạt hình:

Một bộ phim được hoàn thành là sự kết hợp của nhiều thành phần nghệ thuật khác nhau. Đạo diễn là người tổng hợp các thành phần nghệ thuật đó để sáng tạo nên một hình tượng nghệ thuật mới: hình tượng nghệ thuật điện ảnh. Từ vựng điện ảnh Anh - Pháp - Việt nêu rõ: "Đạo diễn là người chỉ đạo và chịu trách nhiệm cao nhất nội dung, hình thức nghệ thuật của phim". [6, tr.132]

Đạo diễn phim hoạt hình Ngô Mạnh Lân là người có sự am hiểu rộng, sâu sắc về nghệ thuật tạo hình. Ông vừa là đạo diễn, vừa là họa sĩ phim hoạt hình. Đó là sự kết hợp thuận lợi, là người giữ vai trò đạo diễn phim hoạt hình, Ngô Mạnh Lân đã bao quát tất cả các thành phần tham gia vào phim một cách thống nhất, mà để làm được điều đó người đạo diễn phải là người rất tài năng và có khả năng bao quát và chỉ đạo mọi thành phần làm phim hoạt hình. Nói cách khác đạo diễn Ngô Mạnh Lân là người đã sử dụng ngôn ngữ hoạt hình để kể câu chuyện theo cách riêng của mình dựa trên kịch bản văn học, không nhất thiết phải bám sát văn học một cách máy móc bởi những gì trong đó dù sao cũng chỉ thể hiện bằng ngôn từ, chữ viết. Đôi khi chỉ cần dựa trên cái ý đồ, cấu tứ của kịch bản để thực hiện bộ phim, đạo diễn Ngô Mạnh Lân đã lựa chọn hình thức, ngôn ngữ nghệ thuật biểu hiện cho tác phẩm.

Năm 1967 đạo diễn Ngô Mạnh Lân đã làm bộ phim *Con sáo biết nói* mang đề tài chống giặc Mĩ xâm lược dài hơn 10 phút, thể loại phim màu vẽ tay. Bộ phim kể về câu chuyện một thiếu niên miền Nam dạy được con sáo biết nói những câu như: "Xung phong", "Đả đảo giặc Mĩ"... Một lần có một đám lính Mĩ đi tuần tra qua nhà cậu bé, đám lính Mĩ rất sợ hãi khi nghe thấy con sáo của cậu bé nói nhưng câu như vậy, và khi biết được chủ nhân của con sáo là cậu bé đám lính Mĩ đã bắt giam cậu bé, khi bị bắt giam trong doanh trại

cậu bé đã vẽ được bản đồ doanh trại và con sáo đã giúp cậu bé mang bản đồ đến cho chị cậu bé và các chú bộ đội để dùng bản đồ đó đột nhập vào doanh trại địch đánh thắng giặc Mĩ. Bộ phim với tạo hình nhân vật chính là chú bé miền Nam, con sáo biết nói, chị của chú bé, lính Mĩ và các chú bộ đội, mỗi nhân vật Ngô Mạnh Lân đều có cách thể hiện nét vẽ mang tính cách điệu nhưng lại rất giống với nhân vật thực tế về trang phục, cử chỉ, tính cách, cậu bé miền Nam với tạo hình khôi ngô tuấn tú mặc áo trắng, quần xanh, khi bị giặc bắt vẫn không tỏ một chút nào e sợ, còn lính Mĩ thì cao to, với đầy đủ trang bị vũ khí nhưng lại rất nhát chết, cứ nghe thấy con sáo nói "Đả đảo giặc Mĩ" hay "Xung phong", đã hoảng sợ đến nỗi mất ăn mất ngủ. Ngoài bộ phim *Con sáo biết nói* Ngô Mạnh Lân còn làm đạo diễn những bộ phim với cốt chuyện mang tinh thần chống giặc ngoại xâm như phim *Chuyện Ông Gióng, Mèo Con, Rồng Lửa Thăng Long*... Với tạo hình nhân vật và tạo hình bối cảnh phông nền hài hòa, màu sắc phù hợp với phim cùng với kỹ thuật làm chuyển động nhân vật mềm mại, nhịp nhàng chứng tỏ Ngô Mạnh Lân đã làm đạo diễn và chỉ đạo ê kíp làm phim của mình rất tốt và bài bản. Một bộ phim hoạt hình hoàn thiện để ra mắt công chúng là thành quả của cả một ê kíp làm phim vất vả trong một thời gian dài, nhưng người quan trọng nhất mang tính chất quyết định đến thành bại của bộ phim chính là vai trò của người đạo diễn phim hoạt hình, và Ngô Mạnh Lân đã là người làm tốt vai trò đạo diễn trong các phim của ông.

Tuy nhiên dù một kịch bản hay như thế nào, được biên kịch tốt như thế nào thì sự phát triển của điện ảnh và phim hoạt hình về cơ bản vẫn gắn liền với tên tuổi của các nhà đạo diễn. Nói như vậy không có nghĩa là làm giảm giá trị sáng tạo và hạ thấp vai trò của các thành phần sáng tạo nghệ thuật khác, các yếu tố khác trong phim mà để thấy được vai trò và trách nhiệm của người đạo diễn với thành công hay thất bại của một bộ phim là rất lớn.

Có thể khẳng định một đặc điểm nữa của đạo diễn Ngô Mạnh Lân đó là sự kết hợp giữa tài năng của người họa sĩ và tài năng của một đạo diễn tài ba để làm nên những bộ phim hoạt hình hay, mang đậm chất dân gian, dân tộc Việt Nam.

2.4. Hiệu quả của nghệ thuật tạo hình đối với giá trị nghệ thuật trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân

2.4.1. Dấu ấn riêng về nghệ thuật của Ngô Mạnh Lân

Trong suốt cuộc đời 56 năm hoạt động nghệ thuật, Ngô Mạnh Lân có nhiều đóng góp tích cực trong sáng tác và nghiên cứu giảng dạy ở hai lĩnh vực chủ yếu là phim hoạt hình và mỹ thuật đồ họa ứng dụng. Là một trong những người có công đầu xây dựng nền móng cho nghệ thuật hoạt hình Việt Nam, ông từng tham gia làm nhiều phim hoạt hình giành các giải thưởng lớn trong nước và quốc tế. Năm 1997, ông vinh dự được Nhà nước phong tặng danh hiệu NSND. Nhiều khán giả vẫn nhớ tới họa sĩ, NSND Ngô Mạnh Lân với hàng loạt phim hoạt hình do ông làm đạo diễn như *Chuyện ông Gióng, Mèo con, Trê Cóc*... với hàng loạt giải thưởng lớn của điện ảnh Việt Nam và quốc tế. Có thể nhận xét một số dấu ấn riêng về nghệ thuật của Ngô Mạnh Lân đối với nghệ thuật phim hoạt hình nước nhà.

- Tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân:

Đạo diễn Ngô Mạnh Lân nhận định "tạo hình là yếu tố tiên quyết của nghệ thuật hoạt hình, là chất liệu chính để tạo thành bộ phim". Với họa sĩ tạo hình, mỗi hình vẽ không chỉ đơn thuần là những nét bút, màu sắc mà hơn thế còn phải gửi gắm vào đó những rung động tình cảm của mình hòng làm cho nhân vật sống động và lôi cuốn.

Là một người được đào tạo bài bản ở nước ngoài về đạo diễn phim hoạt hình, với xuất thân là một họa sĩ có nghề, Ngô Mạnh Lân đã nhanh chóng tiếp

thu được những kỹ thuật và nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của thế giới, và vận dụng sáng tạo cho phù hợp với bản sắc văn hóa dân tộc Việt Nam, ông đã tạo cho mình một phong cách làm phim hoạt hình mang màu sắc, bố cục, đường nét mang đậm tính dân gian làm nên tên tuổi và phong cách riêng của ông, Ngô Mạnh Lân đã xây dựng cho mình một phong cách ổn định, có lối cách điệu vừa phải, có sức diễn tả tính cách nhân vật, đáp ứng cái đẹp của nghệ thuật tạo hình cũng như những tìm tòi về sử dụng bút pháp và phong cách thể hiện.

Cuộc sống và thiên nhiên xung quanh ta có quá nhiều màu sắc phong phú. Trong hội họa, những màu khai phá đầu tiên là: đỏ, vàng, lam. Sau đó màu đỏ trộn với màu lam được màu tím, màu lam với vàng ra màu xanh, còn màu vàng pha đỏ sẽ được màu cam. Do đó, chúng ta có được sáu màu cơ bản: xanh, đỏ, tím, vàng, cam, lam. Từ những màu này sẽ pha trộn với nhau, sản sinh ra vô số bảng màu phong phú. Là một họa sĩ Ngô Mạnh Lân đã tiếp thu bởi quan niệm thẩm mỹ phương Đông "lấy ít tả nhiều", lấy "đơn giản tả phức tạp", "gợi" mà không "tả", pha trộn những màu sắc để tạo nên những thước phim hoạt hình có màu sắc đẹp, hài hòa, mang đậm chất tranh dân gian.

Trong lịch sử hoạt hình nước nhà, mỗi khi nhắc đến phim *Mèo con* của Ngô Mạnh Lân, các nhà lý luận phê bình điện ảnh thường nhận xét đây là bộ phim đánh dấu bước phát triển mới của hoạt hình Việt Nam và hình thành phong cách dân tộc trong phim hoạt hình. Một trong những cơ sở đầu tiên của luận điểm này là phong cách tạo hình trong phim có sự ảnh hưởng từ tinh hoa nghệ thuật tạo hình dân tộc. Đó là đường nét đậm chất đồ họa, bối cảnh giàu mảng miếng, có tính ước lệ của tranh dân gian. Và bắt đầu từ *Mèo con* trở đi, hàng loạt các bộ phim tiếp theo của ta đã có lối tạo hình đậm chất dân tộc theo xu hướng này và gặt hái được những thành công.

Như vậy, việc giải quyết phong cách tạo hình trong phim hoạt hình có một vị trí đặc biệt quan trọng trong toàn bộ ý đồ của người làm phim. Mức độ thành công ít hay nhiều của một bộ phim hoạt hình phụ thuộc một phần khá lớn vào phong cách tạo hình của phim đó. Rất nhiều họa sỹ tạo hình phim hoạt hình đã tạo ra cho mình được dấu ấn nghệ thuật riêng và góp phần không nhỏ cho sự phát triển nền hoạt hình nước nhà trong đó tiêu biểu phải kể đến là đạo diễn Ngô Mạnh Lân.

Nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình có yếu tố vô cùng quan trọng đó là tạo hình bối cảnh không gian, phông nền. Trong các phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân chúng ta thấy, trên hết là lối tạo không gian mang tính ước lệ, không nặng về xa gần, chỉ có khoảng hai đến ba lớp cảnh, trong đó phong cảnh hầu như làm nền để không gây nhiễu cho diễn xuất của nhân vật. Lối bố cục ước lệ này, xuất phát từ tranh dân gian, trong đó có tranh Đông Hồ. Ngô Mạnh Lân đã đi tìm vẻ đẹp tạo hình trong sự đồng điệu của mảng miếng, mầu sắc, nhịp điệu hơn là cố gắng làm cho bối cảnh và nhân vật trở nên giống thực. Do vậy, những hình ảnh trong phim hoạt hình của ông mang tính sáng tạo chứ không phải là tái hiện, đáp ứng một cách hiệu quả thủ pháp ước lệ, cường điệu khoa trương của hoạt hình như trong các phim: *Chuyện Ông Gióng, Mèo con, Trê Cóc*...

Trong phim hoạt hình búp bê *Chuyện Ông Gióng*, ở trường đoạn Thánh Gióng là một cậu bé 3 tuổi, Ngô Mạnh Lân đã sử dụng lối nhìn đơn giản, khái quát của tranh dân gian trong bố cục, lớp cảnh, đạo cụ, để khán giả tập trung vào hình ảnh Thánh Gióng gần gũi mà hiên ngang. Tuy nhiên, với những thể loại phim hoạt hình, để có thể phát huy tối đa hiệu quả nghệ thuật của tranh dân gian, thì trong một bộ phim không nên sử dụng từ đầu đến cuối những đặc trưng của nghệ thuật tranh dân gian mà còn có thể tùy từng trường đoạn, hình

ảnh, nội dung, ý tưởng… mà sử dụng nhiều loại hình nghệ thuật truyền thống khác. Điều này sẽ làm cho hình ảnh phim phong phú, lôi cuốn, hấp dẫn hơn.

Với Ngô Mạnh Lân thì sự ảnh hưởng của ngôn ngữ tạo hình dân gian đã thấm đẫm vào từng nét vẽ, bố cục cũng như màu sắc của ông. Trong bài viết *Tạo hình và hoạt hình*, Ngô Mạnh Lân viết:

> Cách nhìn của ta trong tranh hoặc trên màn ảnh là một quan niệm bố cục hình nét của một mặt phẳng, chỉ gợi chiều sâu vừa đủ để diễn tả cảnh vật, thiên nhiên, nghĩa là vừa có một bề mặt phẳng nhất định, vừa có chiều sâu của cảnh sắc ngoài đời, cái nọ tồn tại nhờ cái kia, không gian ba chiều được gợi ý bởi không gian hai chiều và chúng cùng gợi nên cảm giác "thật" trong cái "giả" rất gần với nghệ thuật hoạt hình.[12]

- Chất dân gian trong tạo hình nhân vật trong phim của Ngô Mạnh Lân:

Xem phim *Trê Cóc* của Ngô Mạnh Lân, chúng ta thấy những con vật trong phim mang hình dáng con người, nhưng lại có "khuôn mặt" của Cóc, tạo hình rất giống với các nhân vật trong bức tranh Đông Hồ có tên *Thầy đồ Cóc* . Cũng như vậy, nhân vật Chuột Cống và đàn chuột nhắt trong phim *Mèo con*, nhất là hoạt cảnh đàn chuột cắn đuôi nhau rộn ràng hát gợi cho người xem liên tưởng đến các hình dáng động dung phong phú của đàn chuột đang thổi kèn, khua thanh la, đốt pháo, đánh trống, rước đèn… trong tranh *Chuột rước đèn*.

Trong phim búp bê *Chuyện Ông Gióng*, với óc tưởng tượng phong phú, Ngô Mạnh Lân và họa sỹ Mai Long đã truyền tải tinh thần hội họa truyền thống một cách sáng tạo trong xử lý tạo hình, trong trang phục giầu chất dân gian. Tùy theo mỗi nhân vật và tỉ lệ, hình dáng trong phim mà họa sĩ thiết kế trang phục, màu sắc cho phù hợp với nhân vật. Người xem nhìn thấy ở đây sự dung dị của lối dùng màu đậm chất Đông Hồ nhưng lại đạt hiệu quả cao trong thưởng ngoạn. Với nhân vật Thánh Gióng, họa sĩ khắc họa được sự phi

thường của nhân vật với những sắc màu rực rỡ, nhưng giàu sức nặng và tính anh hùng ca như màu đỏ tươi của áo, đỏ thẫm của quần, màu vàng của giáp, ủng… Những gam màu mạnh mẽ này cùng gương mặt cương nghị, oai phong của Gióng càng trở nên nổi bật khi đặt trong tương quan với sự hiền dịu, nhân từ của mẹ Gióng trong trang phục váy áo dân gian cùng màu nâu sòng, hoa cà, xanh lá. Chính sự quen thuộc trong cách thức tạo hình khiến những bô lão, bà mẹ, những chàng trai, cô gái trong phim trở nên quen thuộc, gần gũi như chúng ta vẫn gặp ngoài đời. Các hòa sắc ngả về vàng, đỏ, da cam, nâu… rút ra từ tranh dân gian được sử dụng rất đúng chỗ ở cảnh đất nước thanh bình, cảnh tiễn Gióng lên đường đi đánh giặc và những hòa sắc xám, xanh lam cũng góp phần làm tăng thêm hiệu quả biểu đạt khi diễn tả hoạt động của các nhân vật phản diện.

Trong phim đen trắng *Mèo Con* của Ngô Mạnh Lân, nhân vật Mèo Con được tạo hình bằng những đường nét mềm mại, mảnh mai, Chuột Cống lại có đường nét cứng cáp, xù xì, còn bác Nồi Đồng được tạo hình với những đường nét to thô mộ. Hệ thống các nhân vật đều là những con vật, những đồ vật quen thuộc trong căn nhà nông thôn Việt Nam giúp các họa sĩ tạo hình các nhân vật có sự gần gũi, thuần Việt. Tạo hình bác Nồi Đồng gợi đến hình ảnh người nông dân Việt Nam hiền lành, chất phác, chị Chổi gợi đến hình ảnh người phụ nữ Việt Nam trong trang phục dân dã với váy đụp, yếm xây, đầu vấn khăn. Tạo hình đó kết hợp với lối diễn xuất dung dị, mộc mạc, động tác cô đọng diễn đạt được tính cách của từng nhân vật trong những tình huống phim.

Là một trong ba bộ phim hoạt hình màu vẽ tay đầu tiên của Việt Nam, bộ phim *Con sáo biết nói* (1967) của Ngô Mạnh Lân không chỉ đáp ứng lòng ước mong làm được phim màu mà còn là cơ sở để các họa sỹ thể hiện hết vẻ đẹp về màu sắc trong bối cảnh, nhân vật của phim. Với một đề tài mang chất Nam Bộ, cảnh sắc con người nơi đây đã trở thành cảm hứng để họa sĩ Lê Huy

Hòa tạo ra những hình ảnh trung thực với những loài cây trái miền Nam, mái nhà đơn sơ, ang nước vùng kênh rạch. Những sắc màu cơ bản thường thấy trong tranh dân gian như xanh chàm, xanh lục, vàng đất… được biến hóa thành những gam màu phong phú, có khi tả chất bằng bút, khi bằng dao, có lúc dùng màu xám để diễn tả sự kinh hãi của kẻ thù, có khi dùng nhiều màu cam để nêu bật không khí chiến đấu của chiến sỹ giải phóng… nhất là khả năng dùng màu sẫm trong đường nét, trang phục quân Mỹ, trên chiếc khăn rằn của chị Ba đã khiến cho các sắc màu khác càng thêm tưng bừng và màu đen càng trở nên có giá trị biểu cảm, không còn mang tính sắc độ thông thường mà thực sự là những màu đẹp cho phim. Chính cách thể hiện giàu sắc thái nhưng có chủ ý của họa sĩ đã khiến nội dung, tư tưởng của phim được truyền tải trung thực và lôi cuốn người xem, trong tạo hình nhân vật họa sĩ hầu như chỉ sử dụng lối vẽ đường nét, trong khi đó, cảnh phông nền đồng ruộng, cây cối được tách bạch nhau bởi các gam màu tinh tế khác nhau mà không sử dụng đến đường nét. Điều này giúp cho nhân vật bật ra khỏi bối cảnh.

- Chất dân gian trong tạo hình diễn xuất, động tác nhân vật hoạt hình mang đến cảm xúc cho khán giả:

Trong hoạt hình, diễn xuất, động tác nhân vật có vai trò cực kỳ quan trọng, nó giúp cho quá trình xây dựng hình tượng trở nên hiệu quả và ở đây chứa đựng tất cả những đặc trưng cơ bản của hoạt hình. Chính vì vậy, diễn xuất đem lại linh hồn cho phim và "phim hoạt hình không phải nghệ thuật của hình vẽ mà là nghệ thuật của động tác hình vẽ" (Mc Laren). Xem phim hoạt hình nước ngoài, thấy nhân vật hoạt hình diễn xuất có sự đầu tư rất kỹ lưỡng, quan sát nghiên cứu tỉ mỉ, do vậy diễn xuất trên phim rất tự nhiên, trong khi đó, hình ảnh phim của ta thì thường bị co giật và rất yếu về diễn xuất. Điều này dẫn đến hiện tượng nhân vật trở nên giả tạo, triết lý trở nên sống sượng,

khó tin. Đó chính là cốt lõi của sự thiếu hấp dẫn, vui tươi, ngộ nghĩnh mà người xem đòi hỏi ở phim hoạt hình của chúng ta.

- Sự kết hợp tài năng họa sĩ với tài năng đạo diễn để tạo nên những đặc tính như: Tính ước lệ, tính hiện thực, tính hài hước, tính giả định, tính ẩn dụ, tính cường điệu, khoa trương trong phim Ngô Mạnh Lân:

Tính ước lệ: Việc nhân cách hóa hình tượng nhân vật bằng tạo hình được sử dụng thủ pháp ước lệ. Thủ pháp ước lệ cũng giúp cho việc tạo nên những hoàn cảnh điển hình để tính cách điển hình hoạt động, phát huy tạo hình hoạt hình. Đây là một thủ pháp quán triệt trong hầu hết các loại hình nghệ thuật dân tộc nên nó cho phép tìm ra những phong cách tạo hình mang đậm tính dân tộc, góp phần tạo nên đặc trưng riêng của tạo hình Việt Nam. Trong các phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân thì thủ pháp ước lệ được sử dụng rất nhiều, trong hầu hết các phim hoạt hình của ông đều có sử dụng thủ pháp ước lệ như các phim: Trê Cóc, Thánh Gióng, Thạch Sanh, Chuyện vui của rừng...

Trong phim *Trê Cóc* các nhân vật trong phim là những loài vật khác nhau được khoác lên quần áo và hình dáng của con người nếu tính về tỉ lệ, kích thước thực của các con vật thì không thể có tỉ lệ chiều cao và hình dáng đồng đều như trong phim, mà trên thực tế thì lươn, nòng nọc, trê, cóc... không thể to ngang nhau và to ngang rái cá được, nhưng bằng thủ pháp ước lệ, Ngô Mạnh Lân đã cho các nhân vật có tỉ lệ tương xứng phù hợp với tính cách và đặc điểm của từng nhân vật tượng trưng cho từng lớp người trong xã hội Việt Nam thời phong kiến. Tương tự như vậy trong phim Chuyện vui của rừng (1983) của Ngô mạnh Lân những nhân vật như Voi, Thỏ, Gấu, Khỉ, Kiến... cũng được tạo hình mang tính ước lệ về tỉ lệ và kích thước.

Tính hiện thực: Trong phim hoạt hình, những hành động, diễn xuất của nhân vật dù có khoa trương, cường điệu đến mức nào thì cũng phải được diễn

đạt thông qua các chi tiết thực nhưng không phải là y như thật ở ngoài đời mà là cái cốt lõi nhất, đặc trưng nhất. Như ở trong phim *Trê Cóc, Mèo con, Rừng hoa, Chuyện vui của rừng, Bộ đồ nghề nổi giận*... Ngô Mạnh Lân đều sử dụng nhân vật là động vật, hay đồ vật nhưng lại mang hình dáng, tính cách của con người, mặc trang phục của con người, cũng sinh hoạt trong một xã hội giống như con người. Tất cả những tạo hình đó Ngô Mạnh Lân và các họa sĩ tạo hình đều phải nghiên cứu từ hiện thực cuộc sống và bối cảnh xã hội hiện thực của con người. Tương tự trong các phim hoạt hình của nước ngoài tính hiện thực trong phim được thể hiện ở chỗ dù nhân vật hoạt hình là con vật, đồ vật hay bất cứ thứ gì nếu được họa sĩ tạo hình thành nhân vật hoạt hình thì đều mang những đặc tính của con người, và đương nhiên nếu là con vật thì phải nghiên cứu cả tính cách, hành vi của con vật đó nữa, ví dụ trong phim *Vua Sư tử* (1994), nhân vật trong phim đều là động vật thì họa sĩ phải nghiên cứu hành vi cử chỉ, tính cách của con vật đó và lồng với hiện thực, tính cách của con người vào. Hay như phim hoạt hình *Vương Quốc xe hơi* (2006), cách nhân vật đều là xe hơi, nhưng tất cả bối cảnh trong phim là bối cảnh thành phố hiện đại của con người và mỗi loại xe hơi lại mang tính cách của con người... Cho nên có thể nói, tính hiện thực là một đặc tính quan trọng không thể thiếu trong mỗi bộ phim hoạt hình.

Tính hài hước: Yếu tố hài không phải là yếu tố bắt buộc nhưng là một yếu tố có thể coi là một lợi thế của phim hoạt hình, Trong cuốn *Hoạt hình - Nghệ thuật thứ tám*, Ngô Mạnh Lân đưa ra ba thể nhỏ của thể loại phim hài trong hoạt hình:

Thể hài hước - cười vui những thiếu sót, những điểm yếu của con người mang tính vô hại, là tiếng cười giải trí thuần túy;

Thể châm biếm - chế diễu thói hư tật xấu không phù hợp với tiêu chuẩn về tư tưởng, thẩm mỹ của xã hội;

Thể đả kích - phê phán, lên án, vạch trần mặt xấu của đối tượng. [10, tr.180]

Ở thể hài hước, hoạt hình Việt Nam cho đến nay hầu như không theo xu hướng làm thể phim này trong các phim của Ngô Mạnh Lân cũng vậy, phim của ông thường mang tính giáo dục, lên án, phê phán... những thói hư tật xấu, và là bài học về đạo lý cái thiện luôn chiến thắng cái ác là chính. Tuy nhiên có những bộ phim như *Trê Cóc, Bộ đồ nghề nổi giận, Mèo con* Ngô mạnh Lân đã thể hiện thể loại phim hài hước châm biếm, tuy nhiên, hiệu quả đạt được của những bộ phim này chưa cao, chưa lột tả hết được vấn đề bằng ngôn ngữ hoạt hình, thể hiện qua tạo hình, diễn xuất của nhân vật với cái nhìn hài hước, châm biếm.

Tính giả định: Trong phim hoạt hình *Trê Cóc* của Ngô Mạnh Lân, các nhà làm phim đã hình dung, sáng tạo một xã hội nông thôn Việt Nam xưa nhưng các nhân vật không phải là loài người mà là loài Cóc. Ở đó, nhân vật có đời sống, hoạt động như con người, vì thế, các họa sĩ đã tạo hình loài cóc với những đặc điểm chính của loài nhưng được nhân cách hóa, được "mặc" những trang phục dân dã, đi lại, nói chuyện như con người. Ở tình huống Cóc chồng lặn xuống tận đáy hồ tới nhà lão Trê để tìm con là một tình huống phi lý trong thực tế vì khi nòng nọc biến thành Cóc thì Cóc sẽ không thể bơi lặn nhưng trong phim hoạt hình lại có thể chấp nhận được, thậm chí lại là một chi tiết thú vị trong phim.

Tính ẩn dụ: Trong rất nhiều phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân, ông đã sử dụng tính ẩn dụ để đả kích, châm biếm những thói hư tật xấu của con người hay những vấn đề của xã hội, cuộc sống... như phim *Trê Cóc* tác giả đã dùng câu chuyện Cóc kiện Trê để ẩn dụ nói lên một xã hội Việt Nam thời phong kiến với nhiều tầng lớp xã hội, hay như phim *Mèo con* tác giả cũng sử dụng câu chuyện mèo con chiến đấu với lũ chuột cống chuyên ăn vụng phá

phách nhà bếp để ẩn dụ nói về cuộc chiến đấu chống giặc Mĩ xâm lược của dân tộc ta.

Tính cường điệu, khoa trương: Tính giả định, khoa trương, cường điệu trong hoạt hình cho phép họa sĩ tạo ra những nhân vật hoạt hình dựa trên thực tế nhưng lại được khắc họa rõ nét hơn, tô đậm hơn đặc trưng tính cách của nhân vật, nhân vật phản diện đại diện cho những thói hư, tật xấu nhưng thường lại được sáng tạo với sự cường điệu mạnh mẽ và sắc nét hơn nhân vật chính diện. Chẳng hạn trong phim *Mèo Con*, nhân vật Chuột Cống có tạo hình cá tính hơn Mèo Con, trong phim *Thạch Sanh* nhân vật Lý Thông cũng có những đặc điểm cường điệu rõ nét và cá tính hơn Thạch Sanh để thể hiện một nhân vật phản diện mưu mô, gian xảo. Tính khoa trương cường điệu là một yếu tố vô cùng quan trọng trong phim hoạt hình, Ngô Mạnh Lân đã thể hiện được những yếu tố khoa trương, cường điệu trong các phim của mình, tuy nhiên vẫn còn hạn chế trong tạo hình nhân vật, những nhân vật trong phim của ông vẫn giống thật quá mà chưa có những cách điệu mạnh mẽ. Tuy nhiên đó cũng là sự thành công rất lớn của Ngô Mạnh Lân nói riêng cũng như nền phim hoạt hình vẫn còn non trẻ của nước ta nói chung.

Ngoài công tác là đạo diễn phim hoạt hình đối với người chơi tem, Ngô Mạnh Lân thực sự là một bộ sưu tập lớn với những bộ tem trải dài trong nhiều năm, trải dài cùng hành trình sáng tạo nghệ thuật của ông. Bộ tem kỷ niệm những ngày lịch sử của đất nước phát hành năm 1987 đã được đánh giá là có nội dung súc tích, chỉ cần bốn mẫu mà nói được những mốc lịch sử lớn, những dấu son của cách mạng Việt Nam. Bộ tem "Quan Âm Thị Kính" phát hành năm 1998 lại là một mốc dấu khác, lần đầu tiên nghệ thuật sân khấu chèo được lên tem.

Nhưng còn một mảng khác trong hành trình sáng tạo của ông, chiếm của ông nhiều thời gian và tâm huyết, đó chính là các bức họa. Các tác phẩm

sơn dầu, ký họa lần đầu được công bố theo thể loại, chất liệu lần này giúp người xem cảm nhận bề dày sáng tác của tác giả.

Nếu như các tác phẩm ký họa đã khắc họa được cảm xúc trực diện, tươi nguyên, sống động cuộc sống một thời chiến tranh, một thời hòa bình, thực sự thức dậy những kỷ niệm sâu sắc và đẹp đẽ thì các tác phẩm sơn dầu, từ các nghiên cứu hình họa cho đến các tranh phong cảnh, sinh hoạt, chiến đấu nhuốm màu thời gian với nhiều chiều không gian, đã hàm chứa một phẩm chất nghệ thuật: hiện thực pha chất lãng mạn. Đó chính là phẩm chất nghệ thuật bền vững, chắp cánh cho các tác phẩm hoạt hình, tranh cổ động, tranh truyện, minh họa sách... dung dị mà gần gũi.

Là phó giáo sư, tiến sĩ, đạo diễn, họa sĩ, nhưng trên hết Ngô Mạnh Lân là một nghệ sĩ. Ngay từ năm 1971, trong triển lãm đầu tiên của Ngô Mạnh Lân, cố họa sĩ Trần Văn Cẩn đã nói rằng: "Nghệ thuật của Ngô Mạnh Lân là một nghệ thuật trong sáng, khoáng hoạt mà chừng mực, biểu lộ một cái nhìn lạc quan, dí dỏm, thoáng trào lộng nhưng không lộ liễu, với một bảng màu phong phú và giàu sắc nhị đi đôi với một tạo hình thông tuệ, vững vàng và nhã thú".

Tất cả những dấu ấn riêng về nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân đã tạo nên cảm xúc trong phim của ông, cảm xúc của khán giả đối với các nhân vật trong những bộ phim của ông như: *Một ước mơ* (1963), *Mèo con* (1965), *Con sáo biết nói* (1967), *Chuyện ông Gióng* (1970), *Lời đáng yêu nhất* (1972), *Rồng lửa thăng long* (1973), *Rừng hoa* (1974), *Bàn tay khổng lồ* (1975), *Thạch Sanh* (1976), *Bộ đồ nghề nổi giận* (1977), *Trách nhiệm* (1981), *Bước ngoặt* (1982), *Chuyện vui của rừng* (1983), *Trê cóc* (1994), *Phép lạ hồi sinh* (1995)... cùng với những nhân vật trong phim hoạt hình của ông như: Trê, Cóc, Mèo con, Chuột cống, Thánh Gióng, Thạch Sanh, Lý Thông, Em bé miền Nam… Sẽ mãi mãi ghi dấu ấn trong lịch sử phim hoạt hình Việt

Nam, lịch sử điện ảnh Việt Nam. Và chính nghệ thuật tạo hình riêng đã làm nên thành công trong sáng tác nghệ thuật của Nguyễn Mạnh Lân.

2.4.2. Ghi nhận, đánh giá của các nghệ sĩ phim hoạt hình hiện nay đối với nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân.

Thạc sĩ, họa sĩ phim hoạt hình Nguyễn Ngọc Tuấn, giảng viên chuyên ngành thiết kế mỹ thuật phim hoạt hình, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội nói về những đóng góp của đạo diễn Ngô Mạnh Lân đối với nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Việt Nam như sau:

Trong giai đoạn hiện nay. Đất nước ta đang ngày càng phát triển, đời sống vật chất con người được nâng cao, cùng với đó là nhu cầu giải trí ngày càng lớn. Đó chính là lợi thế cho nền Hoạt hình Việt Nam có cơ hội mở rộng và phát triển, phục vụ cho nhu cầu của quần chúng. Trên các kênh truyền hình hàng ngày đều có các giờ phát phim hoạt hình, có cả các kênh chỉ chuyên phát phim hoạt hình. Sự phát triển đó mang tới cho những người yêu thích bộ môn nghệ thuật Hoạt hình rất nhiều sự lựa chọn, từ thể loại, quốc gia, phong cách. Tuy nhiên cùng với sự đa dạng đó tôi thấy các phim, các bộ phim Hoạt hình hàng ngày chiếu trên các kênh truyền hình Việt Nam có điều gì đó thiêu thiếu? Đó chính là chất dân gian! Nói đến chất dân gian trong phim Hoạt Hình Việt Nam phải kể đến Giáo sư, tiến sĩ, nghệ sĩ nhân dân Ngô Mạnh Lân. Ông chính là người thành công nhất khi đưa yếu tố dân gian Việt Nam vào phim Hoạt Hình. Là người được đào tạo cơ bản tại Liên Xô (Trường Điện Ảnh Quốc Gia Nga VGIK) nhưng lối tạo hình trong phim Hoạt hình của ông lại rất riêng biệt. Trong suốt quãng đường sáng tác nghệ thuật của mình, ông đã cho ra đời rất nhiều bộ phim với nhiều phương pháp thể hiện khác nhau: từ vẽ tay truyền thống, đất nặn rồi đến cắt giấy. Nhưng dù thể loại nào thì tạo hình của ông luôn thấm đậm tính dân gian. Đối tượng khán giả mà ông hướng đến là trẻ nhỏ. Cảm hứng chủ đạo của ông cho nội dung mỗi tác phẩm Hoạt

hình của mình đa phần đều xuất phát từ những câu chuyện cổ tích, đồng dao, dân gian Việt Nam hay những mẩu chuyện ngắn của của các tác giả đương thời như Nguyễn Đình Thi, Tô Hoài. Về tạo hình thì ông khai thác chủ yếu chất dân gian trong tranh Đông Hồ, tranh lụa của Việt Nam... Mỗi tạo hình của ông từ nhân vật cho tới bối cảnh đều rất đáng yêu và gần gũi, là con mèo nhỏ, là con cá con cóc, con dế mèn, đến những đồ vật như cái ghế cái chổi... đều được ông thổi hồn vào, vừa sống động mà gần gũi đến lạ kỳ. Rồi bối cảnh thì cũng nào là góc bếp, sân nhà, góc vườn, những mái nhà lá. Tất cả đều thật gần gũi với chúng ta. Tạo hình trong Hoạt hình rất quan trọng. Nó đóng góp rất lớn vào sự thành công của bộ phim. Các nhân vật trong một bộ phim chuyển động liên tục, nên việc tạo hình nhân vật phải đảm bảo ngoài yếu tố thẩm mỹ còn là sự giản lược cấu trúc. Ngô Mạnh Lân đã rất tài tình trong việc chắt lọc các đường nét trong tạo hình dân gian để đưa vào nhân vật, đảm bảo được thẩm mỹ và cấu trúc. Với cả quãng đời lao động nghệ thuật đều dành cho Hoạt Hình. Ông để lại cho chúng ta 17 bộ phim với những phương pháp thể hiện khác nhau, nhưng tất cả đều có trung một điểm là yếu tố tạo hình mang đậm chất dân gian. Vậy nên khi xem của ông dù bất cứ ở đâu, tại liên hoan phim nào thì chúng ta đều có thể nhận ra được: đó là phim Hoạt Hình của Ngô Mạnh Lân, đó là phim Hoạt hình Việt Nam.

Họa sĩ phim hoạt hình Nguyễn Quang Trung, giảng viên khoa thiết kế mỹ thuật, trưởng bộ môn thiết kế mỹ thuật hoạt hình, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội nhận xét về những đóng góp của đạo diễn Ngô Mạnh Lân:

NSND. Đạo diễn Ngô Mạnh Lân thuộc thế hệ vàng của điện ảnh hoạt hình Việt Nam. Tuy không phải là người làm phim hoạt hình đầu tiên nhưng với số lượng các tác phẩm đồ sộ ở rất nhiều thể loại phim vẽ, phim búp bê, phim cắt giấy, có thể nói Ngô Mạnh Lân là người góp công rất lớn hình thành dáng vóc của nghệ thuật hoạt hình dân tộc. Với thủ pháp nghệ thuật vững vàng,

sự tinh tế trong công tác đạo diễn, cùng sự nghiên cứu, tìm tòi chắt lọc các tinh hoa của văn hóa dân tộc các tác phẩm phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân dù ở loại hình hay đề tài nào thì hồn dân tộc đều hiện lên sinh động, rực rỡ. Với *Trê Cóc, Mèo con, Chuyện Ông Gióng*... Hình ảnh trong tranh dân gian Đông Hồ hiện lên thân quen gần gũi như các bức tranh đám cưới chuột, đấu vật, hứng dừa , Với *Chuyện Ông Gióng* ta thấy bóng dáng tinh hoa tạo hình nghệ thuật múa rối nước trong bài vang lên hào hùng... các tác phẩm phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân mang hơi thở thời đại, có sức cổ vũ to lớn cho cuộc đấu tranh giải phóng dân tộc và hình thành nên nhân cách của một thế hệ thiếu nhi Việt Nam Với vai trò là một nhà khoa học, các bài viết các công trình nghiên cứu của ông cũng góp phần rất lớn trong việc hoàn thiện lý luận, định hướng cho các lớp nghệ sỹ hoạt hình tiếp nối sáng tạo.

Thạc sĩ, họa sĩ phim hoạt hình Lê Huyền Trang, giảng viên chuyên ngành thiết kế mỹ thuật phim hoạt hình, trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội nói về những đóng góp của đạo diễn Ngô Mạnh Lân đối với nghệ thuật tạo hình phim hoạt hình của Việt Nam như sau:

Nói về hoạt hình Việt Nam không thể không nhắc đến Ngô Mạnh Lân. Ông là Phó Giáo sư, Tiến sĩ, Nghệ sĩ nhân dân, là họa sĩ, là nhà giáo, nhà nghiên cứu điện ảnh, và tuyệt vời nhất là vai trò họa sĩ, đạo diễn phim hoạt hình. Ông là một cây đại thụ của hoạt hình Việt Nam, là một trong những người đặt nền móng xây dựng hoạt hình Việt Nam. Các tác phẩm của ông như: *Một ước mơ, Đêm trăng rằm, Mèo con, Con sáo biết nói, Chuyện ông Gióng, Thạch Sanh, Bộ đồ nghề nổi giận*… khi ra đời đã được khán giả yêu mến, nhất là các khán giả nhỏ tuổi. Đạo diễn Ngô Mạnh Lân là người đã đưa hoạt hình Việt Nam ra thế giới. Các giải thưởng Bồ Nông Bạc tại liên hoan phim hoạt hình quốc tế ở Mamaia (Rumania) năm 1966, Bằng khen tại liên hoan phim Châu Á ở Frankfurt (Cộng hòa liên bang Đức) năm 1967 cho phim

hoạt hình Mèo con, Bằng khen tại liên hoan phim quốc tế Moscow năm 1971 cho phim *Chuyện ông Gióng*… là những dấu ấn, ghi nhận của thế giới đối với phim hoạt hình Việt Nam. Phim hoạt hình của ông vừa được khán giả trong nước yêu mến và đón nhận, vừa để lại dấu ấn với bạn bè quốc tế có lẽ bởi phim của ông có sự hòa quyện các yếu tố như nội dung câu chuyện phong phú, cách dẫn dắt bộ phim sáng tạo, tài tình, vừa có yếu tố hiện thực vừa có yếu tố khoa trương, cường điệu, hài hước, hóm hỉnh,… và đặc biệt là tạo hình giàu chất dân gian, dân tộc. Đó là những hình ảnh gần gũi của nông thôn Việt Nam bình dị như góc sân, gian bếp, những đồ vật quen thuộc được nhân cách hóa như chị chổi mang hình ảnh của phụ nữ nông thôn Việt Nam với tóc vấn, váy đụp trong phim Mèo con, hay khung cảnh đồng quê bao la đẹp tuyệt vời cùng tạo hình nhân vật búp bê đẹp đẽ, mang đậm chất dân tộc từ đường nét, hình khối, chất cảm… phim *Chuyện ông Gióng* thật gần gũi với lối tạo hình trong tranh, tượng, điêu khắc dân gian… Nhìn lại chặng đường hoạt động nghệ thuật của ông có thể thấy ông là một họa sĩ, đạo diễn phim hoạt hình tài năng được đào tạo bài bản, lao động nghệ thuật vô cùng nghiêm túc, có lẽ bởi ông đã dành cho nghệ thuật hoạt hình tình yêu bất tận, đặt nghệ thuật hoạt hình ở một vị trí cao quý: "Hoạt hình, nghệ thuật thứ tám"như tựa cuốn sách cùng tên của ông. Cuộc đời và những giá trị nghệ thuật thể hiện qua các tác phẩm của ông là những giá trị vô cùng quý báu mà những người làm phim hoạt hình hiện nay có thể học hỏi, tiếp nối các thế hệ đi trước, xây dựng hoạt hình Việt Nam giàu chất liệu dân gian, dân tộc.

2.4.3. Những kinh nghiệm về vai trò của nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân

Điểm chung dễ nhận thấy trong phim của đạo diễn Ngô Mạnh Lân là sự bài bản, mực thước về nghề nghiệp và sáng tạo về ngôn ngữ hoạt hình. Trong sự nghiệp làm phim của mình đạo diễn Ngô Mạnh Lân đã cho ra đời 17 phim

hoạt hình các thể loại và đã đạt 3 giải bông sen vàng cho các phim *Mèo con, con sáo biết nói, chuyên Ông Gióng*, và 4 giải bông sen bạc cho các phim *Những chiếc áo ấm, Rừng hoa, Bước ngoặt, Trê cóc*. Ông cũng là đạo diễn phim hoạt hình Việt Nam duy nhất có phim đoạt giải Bồ câu vàng (Chuyện Ông Gióng), giải Bồ nông bạc (Mèo con) tại hai liên hoan phim Quốc tế.

Sau khi xem các tác phẩm phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân người viết đã rút ra được những kinh nghiệm quý báu từ công tác đạo diễn phim hoạt hình của ông. Đầu tiên muốn làm được một bộ phim hoạt hình hay, ngoài kịch bản hay thì người đạo diễn phải có vốn sống và kinh nghiệm thực tế. Đạo diễn Ngô Mạnh Lân đã từng nói với nhà báo Ngọc Thanh "Tôi rất thấm thía ý nghĩa của vốn sống thực tế đối với sáng tác, vốn hiểu biết của người sáng tác, nhất là đối với người làm phim hoạt hình phục vụ việc giáo dục thiếu nhi. Vốn sống và hiểu biết về các em có nhiều, có rộng mới có điều kiện để hư cấu, để tưởng tượng và cái tưởng tượng đó mới có sức thuyết phục, nghĩa là có nắm được cái thực, mới có cơ sở để tạo ra cái hư". Tuy nhiên có vốn sống phong phú, có quan niệm đúng đắn về làm phim cho các em thiếu nhi vẫn chưa đủ để làm phim hay mà cần phải có nhiều thứ khác nữa. Một đạo diễn phim hoạt hình trước hết phải là một họa sĩ, vì nói đến hoạt hình là nói đến phim vẽ. Không phải họa sĩ, khó có thể nói đến làm đạo diễn phim hoạt hình.

Có thể nói, quá trình lao động của một đạo diễn phim hoạt hình bắt đầu từ khâu nhận kịch bản cho đến khi bộ phim được hình thành, đương nhiên một bộ phim hoạt hình hoàn thành đó là nhờ sự thành công của cả một tập thể, nên trong quá trình làm phim phải có sự đóng góp, sáng tạo của họa sĩ thể hiện, họa sĩ tạo hình, họa sĩ vẽ động, diễn xuất, quay phim, nhạc sĩ, âm thanh... nhưng ở khâu nào thì người đạo diễn cũng phải nắm rõ và đầu tư công sức để cùng các bộ phận chuyên môn tạo nên cho bộ phim một phong cách

nhất quán, thể hiện được những điều mà đạo diễn đã tư duy trong suốt quá trình làm phim.

Tiểu kết chương 2

Chúng ta nói về đặc điểm nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của đạo diễn Ngô Mạnh Lân. Trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân có ảnh hưởng của yếu tố tranh dân gian Đông Hồ, tranh Hàng Trống, cùng với tính dân gian trong nghệ thuật tạo hình không gian bối cảnh trong các phim của ông còn có tính dân gian trong nghệ thuật tạo hình nhân vật với đặc trưng về ngoại hình và tính cách nhân vật. Trong phong cách tạo hình của Ngô Mạnh Lân, chúng ta đã tìm hiểu về tính dân gian trong nghệ thuật ước lệ và nghệ thuật nhân cách hóa trong phim hoạt hình của ông. Về sự đa dạng trong phong cách tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân chúng ta thấy ông đã sử dụng nhiều phong cách và đặc điểm nghệ thuật tạo hình trong các thể loại phim hoạt hình tiêu biểu như thể loại phim hoạt hình vẽ tay, phim hoạt hình cắt giấy, phim hoạt hình búp bê.

Cuối cùng chúng ta đã nhận thấy được hiệu quả của nghệ thuật tạo hình đối với giá trị nghệ thuật trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân cùng với dấu ấn riêng về nghệ thuật của ông. Những đóng góp của Ngô Mạnh Lân cho sự phát triển của nghệ thuật phim hoạt hình nước nhà đã được các thế hệ nghệ sĩ phim hoạt hình ngày nay ghi nhận và đã rút ra được những kinh nghiêm quý báu về vai trò của nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân cho sự phát triển của nghệ thuật phim hoạt hình Việt Nam ngày nay.

KẾT LUẬN

PGS. TS. NSND. Đạo diễn phim hoạt hình Ngô Mạnh Lân là một trong những gương mặt tiêu biểu của hoạt hình Việt Nam thế hệ đầu. Suốt hơn 40 năm gắn bó với hoạt hình, ông là một con người người bền bỉ, vững vàng trong sáng tác tạo nên một phong cách Ngô Mạnh Lân với nhiều nét đặc trưng riêng biệt. Ở đó có sự độc đáo của bản sắc văn hóa dân tộc Việt Nam trong những phim hoạt hình mang tính cổ tích, truyền thuyết, có chất khoa trương thâm thúy trong những phim hoạt hình mang tính chất phê phán, triết lý dành cho người lớn, có nét tươi vui hóm hỉnh trong các phim hoạt hình đồng thoại. và điều đặc biệt phim của ông luôn chú trọng đến tính dân tộc trong từng bộ phim.

Với 17 bộ phim, cùng với rất nhiều giải thưởng của liên hoan phim Việt Nam và thế giới trao tặng, có thể khẳng định Ngô Mạnh Lân là người đã để lại dấu ấn và vai trò rất quan trọng trong sự hình thành và phát triển nghệ thuật phim hoạt hình Việt Nam. Những giải thưởng mà Ngô Mạnh Lân đã nhận được chính là sự đánh giá của giới chuyên môn và khán giả xem phim về những đóng góp của ông cho nghệ thuật phim hoạt hình nước nhà đó là các giải thưởng: 3 giải Bông sen vàng, 4 giải Bông sen bạc, nhiều bằng khen của Ban giám khảo tại các kỳ Liên hoan phim Việt Nam và một số giải thưởng quốc tế như Bồ nông Bạc tại Liên hoan phim Hoạt hình quốc tế ở Mamaia (Romania) năm 1966 cho phim *Mèo Con*, giải Bồ câu Vàng tại Liên hoan phim quốc tế Leipzig, Cộng hòa Dân chủ Đức (1970) cho phim *Chuyện ông Gióng*.

Đặc điểm nổi bật về nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của Ngô Mạnh Lân là:

- Tạo hình nhân vật, không gian bối cảnh trong phim của ông luôn mang đậm chất dân gian.

- Sự đa dạng trong phong cách làm phim của Ngô Mạnh Lân được thể hiện ở nhiều thể loại phim hoạt hình như phim vẽ tay, phim hoạt hình cắt giấy, phim hoạt hình búp bê.

- Nghệ thuật tạo hình trong phim của Ngô Mạnh Lân là sự kết hợp giữa tài năng của người họa sĩ với tài năng của người đạo diễn.

Những đặc điểm về nghệ thuật tạo hình trên của đạo diễn Ngô Mạnh Lân là một trong những yếu tố quan trọng góp phần sáng tạo nên giá trị nghệ thuật trong những tác phẩm phim hoạt hình của ông.

Nghiên cứu về đạo diễn Ngô Mạnh Lân để tìm ra những đặc điểm nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình của ông, và tác động của nó đến giá trị nghệ thuật của tác phẩm phim hoạt hình sẽ là tài liệu tham khảo bổ ích cho thế hệ đạo diễn phim hoạt hình ngày nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

*** Sách tham khảo**

1. Bùi Hồng Gấm (2006), *Yếu tố văn hóa dân gian trong phim hoạt hình Việt Nam.*
2. Bruno Toussaint (2007), *Ngôn ngữ điện ảnh và truyền hình*, Nxb DIXIT/Jean Pierre FOUGEA, Hội Điện ảnh Việt Nam.
3. David Bordwell, Krinstin Thompson (2007), *Nghệ thuật Điện ảnh: Phim tài liệu, Phim thể nghiệm và phim hoạt hình*, Trường Đại học Sân khấu và Điện ảnh Hà Nội (Biên tập).
4. Lê Thế Anh (2008) *Ảnh hưởng của dòng tranh dân gian Đông Hồ tới nghệ thuật tại hình trong phim hoạt hình Việt nam,* Luận văn Sau đại học, Trường Đại học Sân khấu và Điện ảnh Hà Nội
5. Lê Huyền Trang (2012), *Tạo hình nhân vật trong phim hoạt hình Việt Nam,* Luận văn Sau đại học, Trường Đại học Sân khấu và Điện ảnh Hà Nội
6. Minh Tùng, Phương Lan, Vinh Sơn (2011), *Từ vựng Điện ảnh Anh – Pháp – Việt.*. NXB Tổng Hợp TP.HCM.
7. Ngô Mạnh Lân (2012), *Đồ họa,* NXB Văn hóa thông tin, Hà Nội
8. Ngô Mạnh Lân (2011), *Phim hoạt hình những nốt thăng trầm*, NXB Văn hóa Thông tin.
9. Ngô Mạnh Lân, Trương Qua, Trần Ngọc Thanh (1997) *Phim hoạt hình Việt Nam*, Viện nghệ thuật và lưu trữ Điện ảnh Việt Nam, TP HCM.
10. Ngô Mạnh Lân (1999), *Hoạt hình - nghệ thuật thứ tám,* Nxb văn hóa thông tin, Hà Nội.
11. Ngô Mạnh Lân (1983), *Về tạo hình trong điện ảnh hoạt hình Việt Nam*. Tạp chí nghiên cứu nghệ thuật số 1.

12. Ngô Mạnh Lân (2008), *chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật
13. Trần Duy Hinh (2010), *Giáo trình nghệ thuật học*, Nxb Giao thông vận tải.
14. Trần Kim Anh (2011), "*Ông Đặng Vũ Thảo - Giám đốc Hãng phim hoạt hình Việt Nam: Phim hoạt hình của Hãng sẽ không phải cất kho*". Tạp chí Thế giới Điện ảnh (số tháng 10).
15. Trương Quân (1981), "*Gặp Ngô Mạnh Lân*". Báo màn ảnh Hà Nội
16. Timothy Corrigan, *Hướng dẫn viết phê bình phân tích phim*, Nxb Pearson Longman.
17. Nhiều tác giả (2003), *Phim hoạt hình từ năm 1966 - 1983, Điện ảnh qua báo chí*, tập 1, Viện Sân khấu, Hà Nội.
18. Nhiều tác giả (2003), *Phim hoạt hình từ năm 1984 - 1998, Điện ảnh qua báo chí*, tập 2, Viện Sân khấu, Hà Nội.
19. Nhiều tác giả (2003), *Phim hoạt hình từ năm 1999 - 2004, Điện ảnh qua báo chí*, tập 3, Viện Sân khấu, Hà Nội.
20. Nhiều tác giả (2005), *Phim hoạt hình - Tài liệu năm 2004 - 2005, Điện ảnh - Truyền hình VN qua báo chí*, tập 4, Viện Sân khấu, Hà Nội.
21. Nhiều tác giả (2005), *Lịch sử Điện ảnh Việt Nam*, tập 1, Cục Điện ảnh.
22. Nhiều tác giả (2005), *Lịch sử Điện ảnh Việt Nam*, tập 2, Cục Điện ảnh.
23. Từ điển Tiếng Việt (1995), NXB Đà Nẵng.

*** Tài liệu tham khảo từ mạng internet:**

24. Từ điển Bách khoa toàn thư Việt Nam online
http://dictionary.bachkhoatoanthu.gov.vn
25. Từ điển Bách khoa toàn thư mở Wikipedia
http://vi.m.wikipedia.org/

PHIM MỤC

1. *Bàn tay khổng lồ* - 1975, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
2. *Bộ đồ nghề nổi giận* - 1977, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
3. *Bước ngoặt* - 1982, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Đặng Hiền
4. *Bài ca trên vách núi* - 1967, đạo diễn. Trương Qua, HS. Mai Long
5. *Con sáo biết nói* - 1967, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Lê Huy Hòa
6. *Con khỉ lạc loài* - 1973, đạo diễn Hồ Quảng
7. *Chuyện vui của rừng* - 1983, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
8. *Chuyện ông Gióng* - 1970, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Mai Long
9. *Chú Gấu tham lam* - 1983, đạo diễn Nghiêm Dung, HS. Phan Thị Hà
10. *Dế mèn phiêu lưu ký* - 1979, đạo diễn Trương Qua, HS. Mai Long
11. *Đáng đời thằng Cáo* - 1959, đạo diễn Lê Minh Hiền, HS. Trương Qua
12. *Em bé và lọ hoa* - 1970, đạo diễn Nghiêm Dung, HS. Hữu Đức
13. *Lời đáng yêu nhất* - 1972, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
14. *Một ước mơ* - 1963, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
15. *Mèo con* - 1965, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Hữu Đức
16. *Những chiếc áo ấm* - 1968, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Hoàng Thái
17. *Phép lạ hồi sinh* - 1995, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
18. *Rồng lửa thăng long* - 1973, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
19. *Rừng hoa* - 1974, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Mai Long
20. *Sự tích cái nhà sàn* - 2001, đạo diễn Hà Bắc
21. *Thạch Sanh* - 1976, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
22. *Trách nhiệm* - 1981, đạo diễn Ngô Mạnh Lân
23. *Trê cóc* - 1994, đạo diễn Ngô Mạnh Lân, HS. Nguyễn Bính, Hữu Đức
24. *Việc nhẹ nhất* - 1980, đạo diễn Bảo Quang, HS. Phan Thị Hà
25. *Áo lụa Hà Đông* - 2006, đạo diễn Lưu Huỳnh

PHỤ LỤC

1. Đạo diễn Ngô Mạnh Lân và các phim hoạt hình của ông

Hình 1: Đạo diễn Ngô Mạnh Lân

Nguồn:http://www.vietnamfineart.com.vn/Story/Cactacgia_tacpham/giaithuonghcmnhanuoc/2013/11/3826.html

Hình 2: Phim hoạt hình *"Một ước mơ "* (sản xuất năm 1963).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 3: Phim hoạt hình *"Mèo con"* (sản xuất năm 1965).

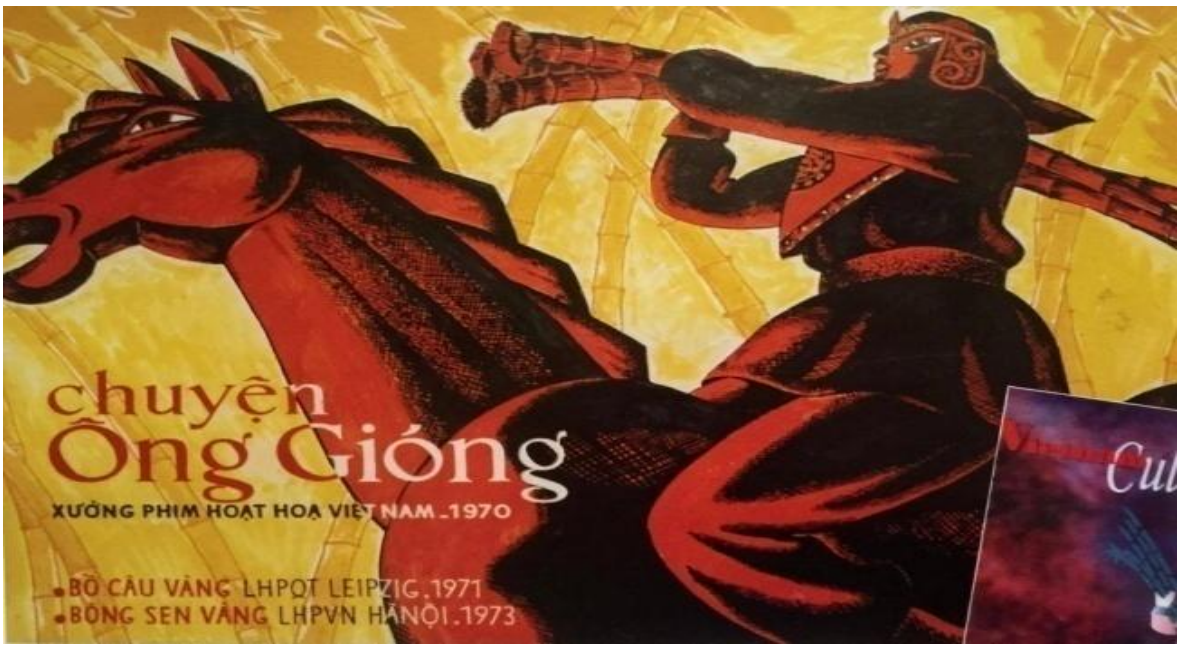
Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 4: Phim hoạt hình *"Con sáo biết nói"* (sản xuất năm 1967).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 5: Phim hoạt hình *"Những chiếc áo ấm"* (sản xuất năm 1968).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.



Hình 6: Phim hoạt hình *"Chuyện Ông Gióng"* (sản xuất năm 1970).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 7: Phim hoạt hình *"Lời đáng yêu nhất"* (sản xuất năm 1972).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 8: Phim hoạt hình *"Rồng lửa thăng long"* (sản xuất năm 1973).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 9: Phim hoạt hình *"Rừng hoa"* (sản xuất năm 1974).

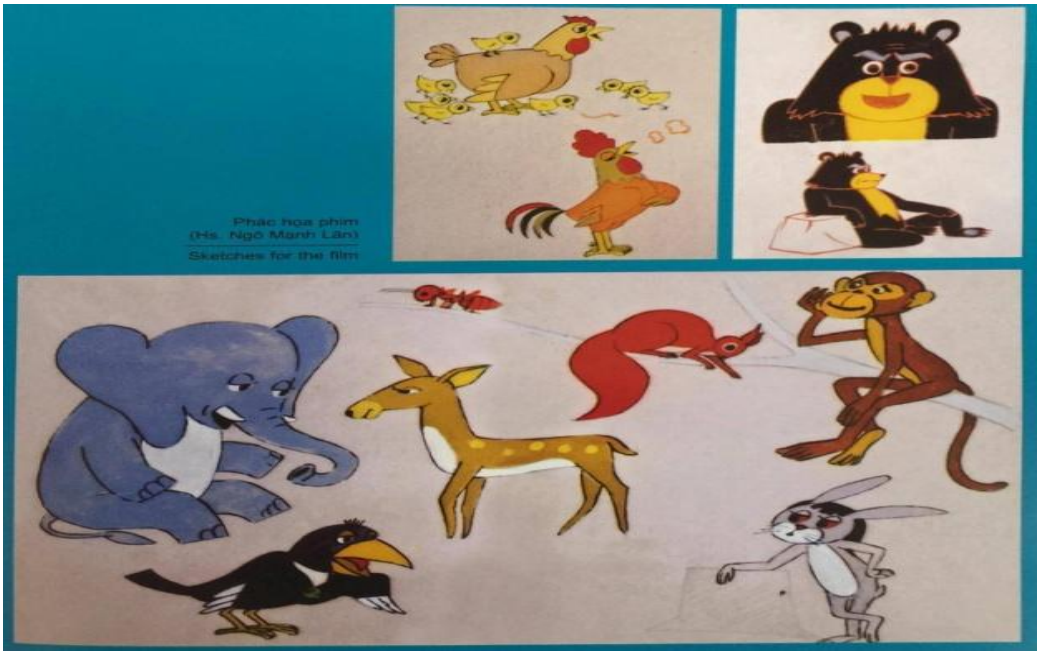
Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 10: Phim hoạt hình *"Thạch Sanh"* (sản xuất năm 1976).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 11: Phim hoạt hình *"Bước ngoặt"* (sản xuất năm 1982).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

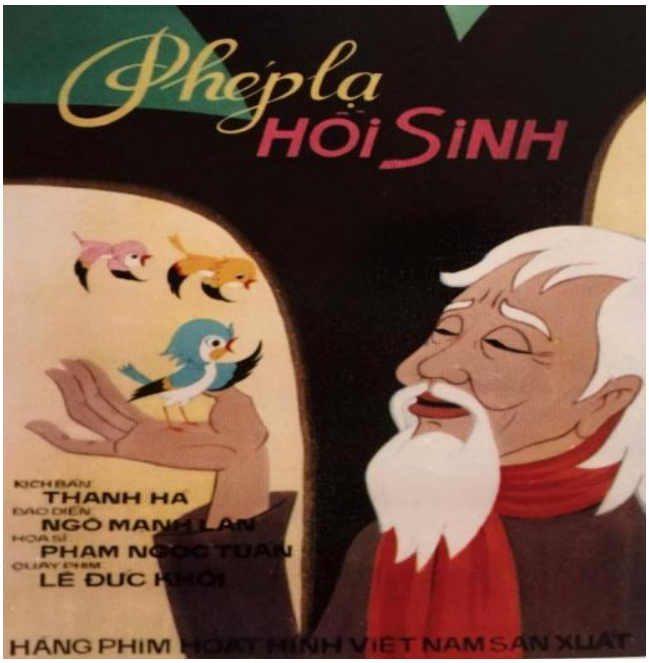


Hình 12: Phim hoạt hình *"Chuyện vui của rừng"* (sản xuất năm 1983).

Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

Hình 13: Phim hoạt hình *"Trê Cóc"* (sản xuất năm 1994).

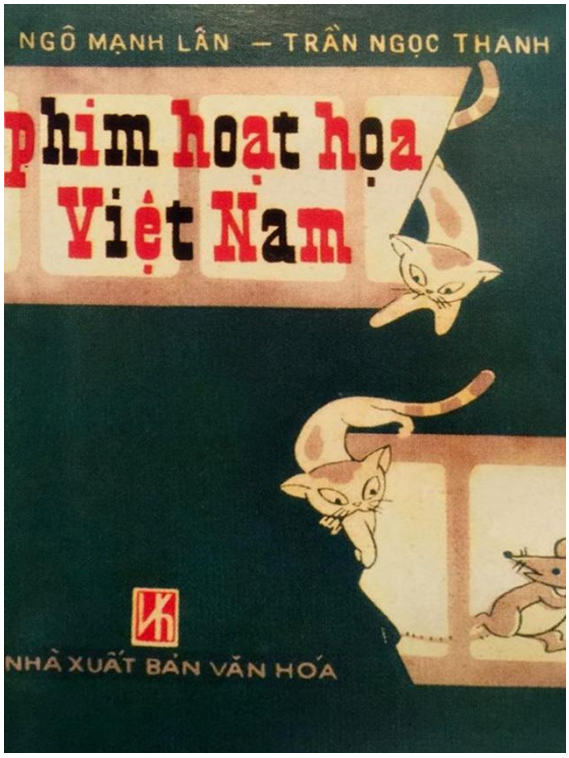
Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

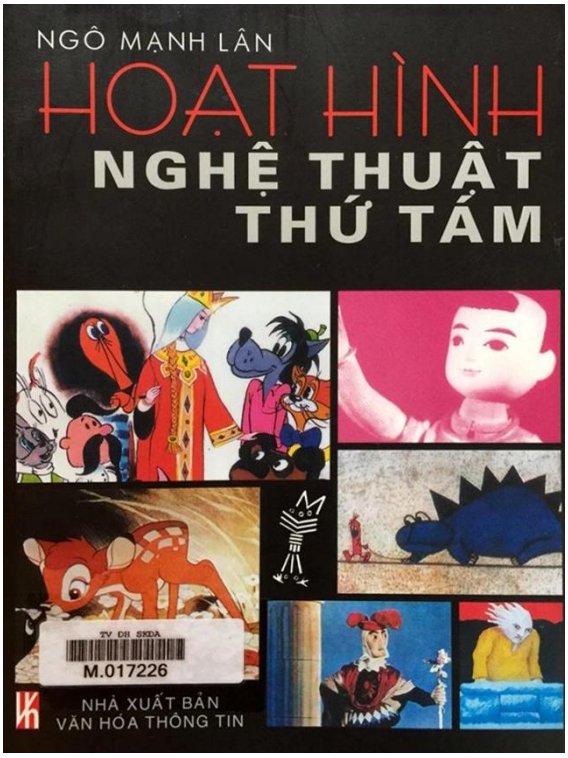


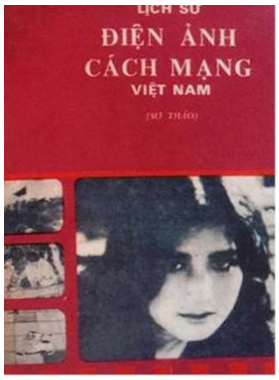
Hình 14: Phim hoạt hình *"Phép lạ hồi sinh"* (sản xuất năm 1995).

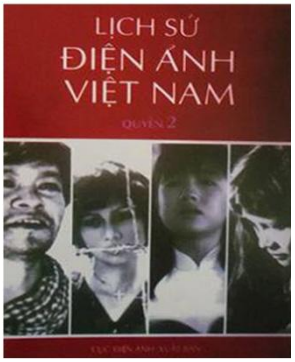
Nguồn: Ngô Mạnh Lân (2008), *Chặng đường phim hoạt hình*, NXB Mỹ thuật.

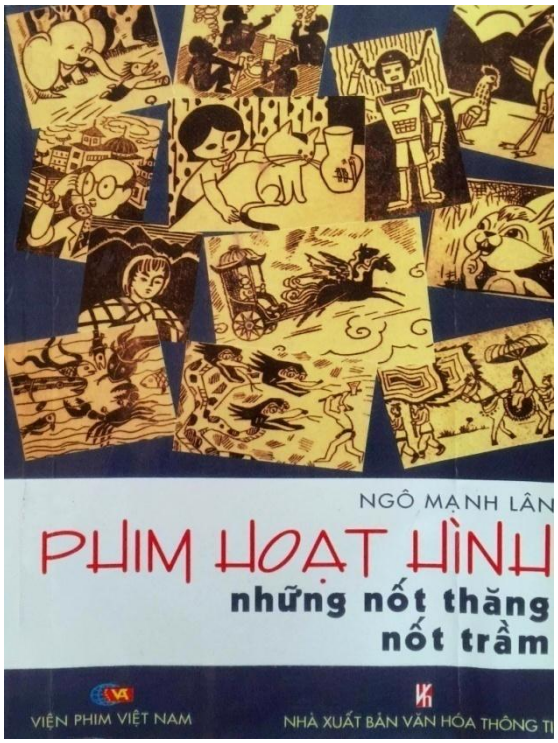
2. Một số sách về Điện ảnh Ngô Mạnh Lân tham gia biên soạn

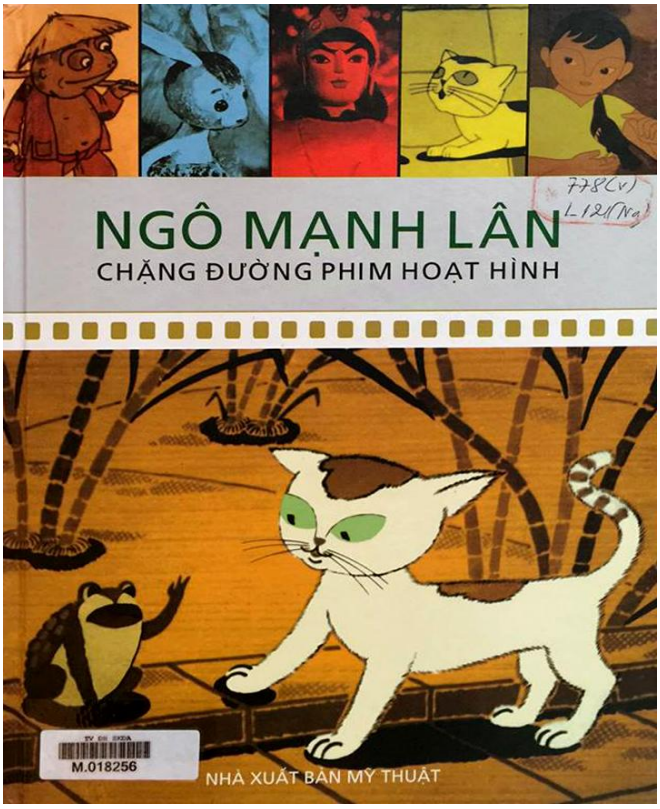












3. Một số minh họa truyện tranh truyện của Ngô Mạnh Lân

ĐỐI MẶT VỚI TƯỚNG CƯỚP
TRANH TRUYỆN
CHÀNG THỢ SĂN TÀI GIỎI
TRANH TRUYỆN
KIM ĐỒNG
hoàng tử nhát
CON GẤU và CÔ BÉ
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC
Tranh truyện
chiếc mũ của vịt con
SỰ TÍCH NÚI NGŨ HÀNH
TRANH TRUYỆN DÂN GIAN VIỆT NAM
MỰ LƯỠNG
NGÔ MẠNH LÂN - THẢO HƯƠNG
CÂY TRE TRĂM ĐỐT
TRANH TRUYỆN

100 TRUYỆN CỔ VIỆT NAM
Sự tích Hồ Gươm
TẬP MỘT
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC
100 TRUYỆN CỔ VIỆT NAM
NỢ NHƯ CHÚA CHỔM
TẬP HAI
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC
TRANH TRUYỆN DÂN GIAN VIỆT NAM
ĐỒNG TIỀN VẠN LỊCH
TRANH TRUYỆN DÂN GIAN VIỆT NAM
Đám Cưới Chuột
TRANH TRUYỆN DÂN GIAN VIỆT NAM
HAI ÔNG TIẾN SĨ