

TẠO HÌNH VÀ DIỄN XUẤT NHÂN VẬT TRONG LOẠT PHIM HOẠT HÌNH VUA SƯ TỬ CỦA WALT DISNEY

LÊ HUYỀN TRANG*

Tóm tắt: Sau khi ra mắt năm 1994, thành công của phim hoạt hình 2D truyền thống “Vua sư tử” khởi đầu một thương hiệu phim hoạt hình có giá trị của hãng Walt Disney. Phiên bản 3D của loạt phim lần lượt công chiếu năm 2019 và 2024 tạo nên những hình ảnh mới mẻ cho bộ phim nhưng cũng đặt ra những vấn đề trong tạo hình và diễn xuất nhân vật.

Từ khóa: Vua sư tử, phim hoạt hình, tạo hình nhân vật, diễn xuất, hãng phim hoạt hình Walt Disney, 2D, 3D, CGI, VR, mocap.

Abstrac: After premiering in 1994, the success of the traditional 2D animated film “The Lion King” launched a franchise for Walt Disney. The 3D animated versions of the franchise were premiered in 2019 and 2024 and brought new visuals but also showed problems in character design and animation.

Keywords: The Lion King, animated film, character design, animation, Walt Disney studio, 2D, 3D, CGI, VR, mocap.



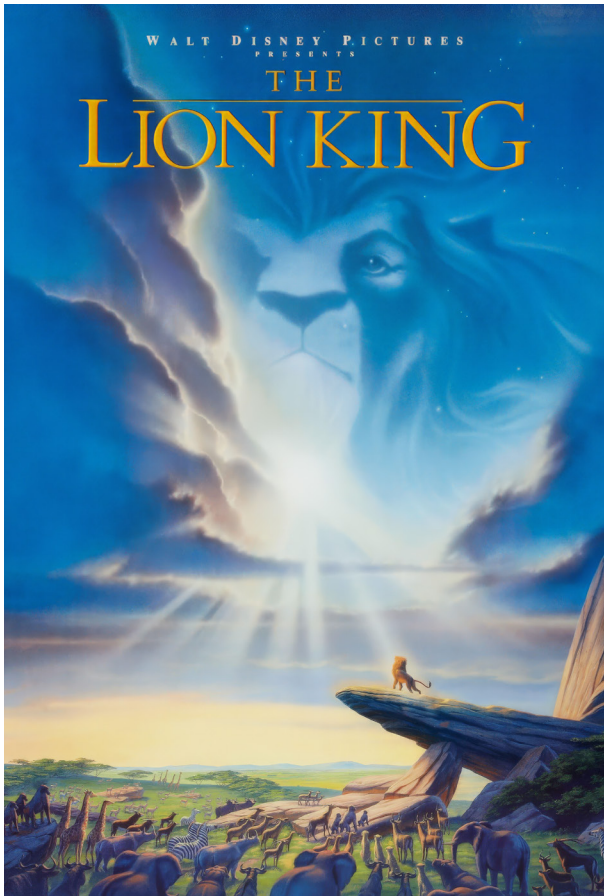
Việc làm lại những bộ phim hoạt hình 2D kinh điển của hãng Walt Disney đã diễn ra từ nhiều năm nay, trong đó, nhiều bộ phim được chuyển thành phim hoạt hình 3D, hay phim người đóng (*live action*), hoặc kết hợp cả hai. Cùng với sự phát triển của công nghệ làm phim hoạt hình, các bộ phim này đã có những hình ảnh mới, đồng thời đặt ra vấn đề cho công việc sáng tạo nghệ thuật cho phim. Điều này cũng có ở loạt phim hoạt hình *Vua sư tử* (*The lion king*), cả ở tạo hình và diễn xuất nhân vật.

Giới thiệu loạt phim

Năm 1994, phim hoạt hình *Vua sư tử*, bộ phim có giá trị nghệ thuật cao và giàu cảm xúc, trở thành một trong số những bộ phim kinh

diễn tạo nên thời kì phục hưng của hãng Disney được công chiếu. Phim được đạo diễn bởi Roger Allers và Rob Minkoff, kể về hành trình trưởng thành của “cậu” sư tử Simba, con trai của vua sư tử Mufasa vĩ đại. Phim đã làm cho khán giả cảm động, cũng như mang lại ý nghĩa sâu sắc về vòng tròn luân hồi của cuộc sống.

Từ một chú sư tử con non nớt sống vô tư cùng cha mẹ và cả bầy, Simba sớm đối mặt với âm mưu ác độc của người chú Scar hòng cướp ngôi vua, trải qua đau thương khi mất đi người cha, mất niềm tin, với sự giúp đỡ của những người bạn thân thiết cùng trái tim can đảm, Simba đã tìm lại được mình, trở thành vị vua vĩ đại tiếp theo của vùng đất Kiêu Hãnh. Đây là một bộ phim nhạc kịch hoạt hình 2D



Poster phim *Vua sư tử* (2019)

truyền thống của hãng Walt Disney, cuốn hút về cả nội dung và hình thức, cảm xúc, chất lượng hình ảnh, âm nhạc, những đánh giá tích cực của các nhà phê bình, cũng như doanh thu phòng vé.

Sau thành công, *Vua sư tử* trở thành thương hiệu của Disney, với loạt các phim 2D vẽ từng hình (*frame by frame*), trung thành với phong cách tạo hình ban đầu, như *Vua sư tử II: Niềm tự hào của Simba* (1998), *Vua sư tử 1* (2004) cùng các phim ngắn và phim truyền hình nhiều tập khác được phát sóng trong thời gian dài.

Năm 2019, phiên bản 3D của phim hoạt hình *Vua sư tử* được công chiếu, do Jon Favreau đạo diễn. Về cơ bản, phim trung thành với nội dung câu chuyện, nhịp phim, âm nhạc của bộ phim ra mắt năm 1994, nhưng được làm lại bởi phần mềm 3D, kết hợp các kỹ thuật làm phim tiên tiến, tạo nên những hình ảnh tả thực giống phim người đóng hơn.

Năm 2024, phim hoạt hình *Mufasa: Vua sư tử*, của đạo diễn Barry Jenkins ra mắt. Phim là phần tiền truyện, kể về tiểu sử của các nhân vật trong loạt phim: Mufasa, Scar, Rafiki, Sarabi, Zazu, nguồn gốc của một số sự việc, sự vật trong những bộ phim đã công chiếu như vết sẹo của Scar, tảng đá Kiêu Hãnh, cây gậy của Rafiki,... đặc biệt là nguồn gốc mối quan hệ của hai nhân vật Mufasa và Scar. Nội dung và thông điệp của bộ phim không thực sự được đánh giá cao như bộ phim gốc, và gây ra một số tranh luận về việc có thực sự cần thiết hay không, việc lý giải nguồn gốc của các nhân vật, sự việc cũng như tính hợp lý, *logic* của chúng so với bộ phim gốc năm 1994. Tạo hình và kỹ thuật sản xuất của phim là sự kế thừa từ *Vua sư tử* (2019), kết hợp các kỹ thuật làm phim người đóng với hình ảnh tạo ra bằng máy tính, được nâng cấp hơn so với phiên bản năm 2019.



Poster phim *Mufasa: Vua sư tử* (2024)

Tạo hình và diễn xuất nhân vật

Có nhiều nhân vật hoạt hình 2D của Disney đã được chuyển sang phiên bản 3D như chuột Mickey, vịt Donald... của loạt phim hoạt hình truyền hình nhiều tập *Ngôi nhà vui vẻ của chuột Mickey* (2006 - 2016), gấu Pooh của loạt phim



Tạo hình 2D (bên trái) và 3D (bên phải) của Mickey và nhóm bạn trong loạt phim *Ngoài nhà vui vẻ của chuột Mickey* (2006 - 2016)



Tạo hình 2D (trái) và 3D (phải) các công chúa Disney trong *Ralph phá đảo internet* (2018)

truyền hình *Hẹn hò chơi với gấu Pooh* (2023), các công chúa Disney, phiên bản 2D, cũng có phiên bản tạo hình 3D trong bộ phim *Ralph phá đảo internet* (2018). Tạo hình của các nhân vật này ở phiên bản 3D vẫn giữ nguyên tinh thần thiết kế của phiên bản 2D, phần diễn xuất tương tự nhưng có những tùy chỉnh phù hợp với kỹ thuật làm phim hoạt hình 3D. Cách làm như vậy mang đến diện mạo mới mẻ cho các nhân vật hoạt hình 2D vốn đã quen thuộc với khán giả nhưng mỗi nhân vật vẫn mang những đặc trưng trong tạo hình, có độ nhận diện rất cao.

Loạt phim *Vua sư tử* từ năm 1994 đến nay có hai phiên bản tạo hình và diễn xuất nhân vật 2D và 3D. Nhưng không giống với những bộ phim kể trên, tạo hình và diễn xuất nhân vật trong phim hoạt hình *Vua sư tử* ở hai phiên bản đi theo hai hướng khác nhau.

Tạo hình và diễn xuất nhân vật là những yếu tố làm cho bộ phim *Vua sư tử* (1994) trở nên sinh động, các nhân vật có hồn, giàu sức sống, giàu hình tượng và ý nghĩa. Mặc dù một số cảnh trong phim có sự kết hợp của kỹ thuật

3D nhưng nhìn chung đây là bộ phim hoạt hình 2D được sản xuất chủ yếu theo phương pháp vẽ từng hình. Các nhân vật được tạo hình theo phong cách tạo hình cách điệu, nhân vật có cấu trúc cơ thể vững vàng, hình khối, mảng miếng, màu sắc rõ ràng, cô đọng, khúc chiết, các mảng màu được vẽ phẳng, diễn tả sáng tối cơ bản để tạo khối, đi nét uyển chuyển tạo chi tiết cho hình. Đây là cách thiết kế nhân vật phổ biến nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc làm chuyển động của nhân vật trong sản xuất phim hoạt hình 2D vẽ từng hình được hiệu quả, linh hoạt, giàu biểu cảm.



Hình ảnh các nhân vật trong phim *Vua sư tử* phiên bản 2D

Các nhà làm phim đã dành nhiều tuần ở châu Phi để quan sát, nghiên cứu, ghi chép bối cảnh, con vật, những chuyển động trong thực tế của các loài động vật. Từ đó, thông qua ngôn ngữ tạo hình, khả năng biểu đạt của hình dạng, kích thước, tỉ lệ, bố cục, đường nét, màu sắc, độ đậm nhạt, chất liệu...; qua các thủ pháp như cách điệu, cường điệu, nhân hóa...; áp dụng những nguyên tắc trong hoạt hình, diễn xuất, tạo dáng, diễn xuất, biểu cảm... để xây dựng nên hệ thống các nhân vật sinh động, đầy sức sống, khắc họa rõ nét tính cách, bản chất cũng như biểu cảm, thay đổi trong tâm lý của từng nhân vật, tạo nên thế giới riêng độc đáo của câu chuyện, truyền tải nội dung, cảm xúc, thông điệp của bộ phim. Tạo hình và diễn xuất nhân vật trong bộ phim *Vua sư tử* (1994) giàu tính sáng tạo nghệ thuật. Bộ phim gốc đã mở đầu cho loạt phim *Vua sư tử* phiên bản 2D thành một thương hiệu có giá trị của Disney.

Năm 2011, Disney cho ra rạp phiên bản *Vua sư tử* 3D, về mặt tạo hình thực chất là sử dụng những hiệu ứng kỹ xảo đẹp mắt, tách và sắp xếp các lớp cảnh khác nhau trên những hình ảnh 2D vẽ tay truyền thống của bộ phim gốc, tạo nên hiệu ứng 3D ấn tượng, phát huy được giá trị nghệ thuật trong tạo hình và diễn xuất của các nhân vật phiên bản năm 1994.

Năm 2019, bộ phim *Vua sư tử* ra mắt phiên bản 3D kết hợp những tiến bộ hàng đầu trong công nghệ mô phỏng hình ảnh bằng máy tính CGI (Computer Generated Imagery), ghi hình chuyển động Mocap (Motion Capture), công nghệ thực tế ảo VR (Virtual Reality), để tái hiện những nhân vật được yêu thích và bối cảnh bộ phim theo cách hoàn toàn mới, tạo hình phim theo chủ nghĩa hiện thực, tạo nên những trải nghiệm mới cho khán giả về độ thực tế của hình ảnh cho một câu chuyện quen thuộc.

Nếu hình ảnh trong bộ phim *Vua sư tử* (2019) được thể hiện theo phong cách *chủ nghĩa hiện thực (realism)*, thì hình ảnh trong bộ

phim *Vua sư tử* (2024) lại theo *chủ nghĩa cực thực (hyperrealism)*⁽¹⁾. Các nhà làm phim đã phát triển công nghệ và thay đổi quy trình làm phim phù hợp với cách thức làm mới, tạo nên những hình ảnh mô phỏng chân thực, vô cùng chi tiết, chính xác từ hình dáng, kích thước, cấu trúc nhân vật, lớp lông ngắn bao phủ cơ thể, lớp lông dài và dày dặn trên bờm sư tử đực, những chuyển động của nhân vật tạo nên những thay đổi của các khối cơ dưới lớp da, chuyển động tự nhiên của từng sợi lông trên bờm sư tử trong gió, những phản ứng của mắt với những thay đổi của ánh sáng môi trường, độ ẩm trên khoe mắt, khoe miệng nhân vật, v.v..., cùng với sự phối hợp của rạp chiếu phim IMAX – công nghệ chiếu phim tiên tiến nhất hiện nay – mang đến trải nghiệm hình ảnh, âm thanh “choáng ngợp” cho khán giả. Tuy nhiên, đối với phim hoạt hình thì điều này cũng lại có vấn đề trong sáng tạo.

Qua hai phần phim 3D của *Vua sư tử* cho thấy khả năng mô phỏng thế giới thực của bộ phim càng được nâng cao, nhưng đồng thời cũng tỉ lệ nghịch với sự sáng tạo trong tạo hình và diễn xuất. Nếu những hình ảnh 2D của bộ phim *Vua sư tử* thông qua những nét vẽ cách điệu tưởng chừng đơn giản nhưng mềm mại, linh hoạt, có sự cường điệu để nhấn mạnh vào đặc điểm nhân vật, biểu cảm, hành động của nhân vật, mang lại nhiều cảm xúc cho khán giả thì việc các nhân vật trong phiên bản 3D được hiện thực hóa đến mức cực thực lại khiến cho khả năng biểu đạt qua tạo hình và diễn xuất bị hạn chế rất nhiều, khiến cho khán giả thấy như đang xem một bộ phim tài liệu về thế giới động vật hoang dã ở châu Phi.

Tạo hình và diễn xuất trong *Vua sư tử* phiên bản 2D tạo ra cảm nhận rõ ràng là đẹp, cũng như có hơn phiên bản 3D. Hiện thực thông qua ngôn ngữ tạo hình được chất lọc, cô đọng

(1). *Chủ nghĩa cực thực (hyperrealism)*, là một trào lưu hội họa và điêu khắc hiện đại xuất hiện vào đầu thập niên 70. Cực thực là những bức tranh mà họa sĩ vẽ gần như chính xác từ đường nét, màu sắc đều vô cùng chi tiết, chân thực và tỉ mỉ. Không nên nhầm lẫn giữa *chủ nghĩa cực thực* với *chủ nghĩa siêu thực (surrealism)*



Tạo hình nhân vật Scar (Taka) toàn thân và các chi tiết phiên bản 3D trong *Mufasa: Vua sư tử*

thành những thiết kế nhân vật giàu tính biểu đạt và cảm xúc. Nhân vật Scar trong phiên bản 2D với tạo hình gầy gò, các chi tiết góc cạnh, sắc nhọn, gợi lên một nhân vật phản diện, độ tối trong màu tổng thể của nhân vật, màu đen trên bờm, mảng tối thẫm quanh mắt gợi lên một nhân vật đầy âm mưu, tăm tối, móng mắt màu xanh lét gợi lên sự độc ác, đôi lông mày đen mảnh, sắc cạnh, giúp nhân vật thêm phần sắc sảo và linh hoạt trong biểu cảm trên khuôn mặt, những thiết kế đầy dụng ý đó tạo hình Scar ở phiên bản 3D không có được.

từng nhân vật, qua tạo hình và diễn xuất là có thể nhận diện, phân biệt các nhân vật, sớm trở thành nguyên tắc cơ bản không chỉ của hãng mà còn ảnh hưởng tới thiết kế của các họa sĩ hoạt hình sau này. Nhân vật Mufasa và Scar trong bản 2D có sự khác biệt rõ ràng ngay từ hình dáng, đường nét, màu sắc, đến biểu cảm, cử chỉ: Mufasa có hình dáng vuông vức, đầy đặn, khỏe khoắn, khi bước đi đầu hướng lên trên đầy kiêu hãnh, ánh mắt cương trực, màu sắc ấm áp, tươi sáng hài hòa; trái lại, Scar có tạo hình gầy gò, lồi lõm, đường nét sắc nhọn, dáng đi khúm núm dò xét, đầu hạ xuống thấp, tông màu nóng trầm kết



Nhân vật Scar (bên trái) và Mufasa (bên phải) trong bộ phim *Vua sư tử* từ phiên bản 2D và 3D

Các nhân vật hoạt hình của Disney đều được tạo hình với cấu trúc, hình dáng đặc trưng, màu sắc, hành động, biểu cảm riêng cho



Scar và Simba trong phiên bản phim 2D và 3D

hợp bờm màu đen khiến nhân vật lúc nào cũng như ở trong bóng tối. Tạo hình không chỉ phân biệt rõ ràng hai nhân vật trong những khuôn

hình chuyển động trên màn ảnh, mà bằng trực quan còn gọi lên những cảm nhận về nhân vật cho khán giả, thể hiện sự sâu sắc trong nghiên cứu, xây dựng nhân vật, sự tài năng, phong phú trong thiết kế. Ở phiên bản 3D dù tạo hình được làm vô cùng tinh xảo đến từng sợi lông nhưng lại không rõ đặc điểm trong tạo hình, thiếu dấu ấn, khó phân biệt được hai nhân vật.

Trong phim hoạt hình của Disney, nhất là những bộ phim hoạt hình dựa trên nguyên tác là các câu chuyện cổ, truyện cổ tích, nhân vật không chung chung như được mô tả trong các bản gốc mà được Disney chú trọng trong việc cụ thể hóa nhân vật, nhân vật có tính cách, nội tâm, ngoại hình cụ thể, thậm chí áp dụng với một nhóm nhân vật thuộc cùng một loài. Điều này đã được Disney sớm thể hiện trong nhiều bộ phim của mình, như trong *Nàng Bạch Tuyết và bảy chú lùn* (1937), bảy chú lùn là bảy con



Bộ ba nhân vật linh cầu trong phiên bản phim 2D và 3D

người với tính cách, tạo hình riêng biệt rất thú vị; ba bà tiên đỡ đầu cho công chúa Aurora trong phim *Người đẹp ngủ trong rừng* (1959) cũng được xây dựng tính cách và tạo hình riêng...

Trong *Vua sư tử* phiên bản 2D năm 1994, ba con linh cầu dù chỉ là nhân vật phụ nhưng được xây dựng tính cách và tạo hình riêng, diễn xuất rất chi tiết, cẩn thận, duyên dáng, tạo nên đặc điểm riêng của mỗi nhân vật và sự thú vị trong cách xây dựng nhân vật, điều này phiên bản 3D cũng không thể hiện được.

Bản thân những động vật hoang dã xuất hiện trong phim như sư tử, linh cầu, chim mỏ sừng, lợn bướu... không có cấu tạo về mặt sinh học để có những hành động, cử chỉ, biểu cảm, nói chuyện như con người. Trong một phim hoạt hình, mà các nhân vật đều là động vật như *Vua sư tử*, tất yếu đòi hỏi các nhà làm phim phải nhân hóa, vận dụng triệt để và sáng tạo các biện pháp khoa trương, cường điệu. Nhờ đó, không chỉ trong tạo hình, mà cả trong diễn xuất, các nhân vật hoạt hình 2D của Disney có được hình dáng, biểu cảm, hành động, diễn xuất như thực, giúp cho nhân vật thể hiện được nhiều khả năng mà tạo hình và diễn xuất của phim người đóng và 3D không có được. Công nghệ mới trong sản xuất phiên bản 3D tạo nên sự thuận tiện trong việc xử lý chuyển động của nhân vật như thật nhưng việc sản xuất theo phiên bản 2D lại thuận tiện cho việc xử lý hình dáng, chuyển động của nhân vật một cách tự do, sáng tạo. Trong phần mở đầu phim *Vua sư tử* (1994), Rafiki đứng vững vàng trên tảng đá Kiêu Hãnh, vươn thẳng người về phía trước, hai tay nâng Simba lên cao, kết hợp góc máy từ dưới lên, là một cảnh rất đẹp, thể hiện sự tôn vinh, nâng niu, trân quý vị hoàng tử mới ra đời, nhưng đến phiên bản 3D, năm 2019, sử dụng các công nghệ mô phỏng thực tế để làm phim, các nhà làm phim phải để cho Rafiki ngồi nâng Simba lên, chỉ vì Rafiki là khỉ đầu chó, và trong thực tế, nó không thể đứng thẳng được. Các nhà làm phim có thể khiến cho sư tử, khỉ đầu chó, linh cầu, chim mỏ sừng... làm những điều phi lý là nói chuyện với nhau như con người (dù vậy biểu cảm, diễn xuất có hạn

chế so với bản hoạt hình 2D), nhưng lại lệ thuộc vào hiện thực, khi không để cho khi đầu chó Rafiki đứng thẳng.



Rafiki nâng Simba lên cao trong phiên bản phim 2D (trên) và 3D (dưới). Nguồn: internet.

Một ví dụ khác, là khi chú chim mỏ sừng Zazu đến gặp Scar, thì bị hấn ngoạm lấy ngậm trong mồm, thế nhưng Zazu vẫn cố thò mỏ ra để nói chuyện, tạo nên hình ảnh hài hước, thú vị.



Zazu và Scar trong phiên bản phim 2D (trên) và 3D (dưới)

Còn ở phiên bản 3D, các nhà làm phim chỉ diễn xuất cho Scar dùng chi trước vỗ lấy Zazu. Việc cố gắng hiện thực hóa các nhân vật hoạt hình cũng như mô phỏng chuyển động thực tế khi làm phim hoạt hình lại làm giảm đi khả năng thể hiện của nó và cảm xúc của khán giả.

Công nghệ làm phim hoạt hình mới mà Disney sử dụng để làm các bộ phim hoạt hình trong loạt phim *Vua sư tử* phiên bản 3D năm 2019 và 2024 đã tạo nên những điều đáng kinh ngạc, mở rộng khả năng cho người thiết kế, nhưng mặt khác việc quá nệ thực khiến cho nhân vật hoạt hình hạn chế trong tạo hình, diễn xuất những điều phi thực tế, phi thường vốn là thế mạnh của hoạt hình mà các thể loại phim, kịch, nghệ thuật biểu diễn... khác không có được. Với tạo hình và diễn xuất đó, phiên bản 3D của *Vua sư tử* giống như sự trình diễn những tiên bộ về mặt công nghệ mô phỏng hình ảnh hơn là tạo nên những giá trị nghệ thuật tạo hình và truyền tải cảm xúc đến khán giả như phiên bản 2D đã làm được. Nhiều phim hoạt hình gần đây đã kết hợp 3D và 2D, tạo nên những hình ảnh hoạt hình vô cùng hấp dẫn như *Người nhện vũ trụ mới* (2018), *Người nhện: Du hành vũ trụ nhện* (2023) do Colombia, Sony, Marvel... hợp tác sản xuất, loạt phim *Arcane* (2021 - 2024), *Mèo đi hia: Điều ước cuối cùng* (2022, Dreamworks),... Disney đã cố gắng cực thực hóa hình ảnh trong phiên bản 3D phim *Vua sư tử* như một sự đối lập với phiên bản hoạt hình 2D, cũng như tạo nên những thay đổi về tạo hình nhân vật trong những bộ phim *live action* gần đây như *Nàng Tiên cá*, *Bạch tuyết và bảy chú lùn*, gây nên làn sóng phản đối dữ dội, nhất là với những khán giả yêu mến các bộ phim hoạt hình phiên bản 2D. Chắc chắn họ có lý do nhưng chưa có lý giải thực sự thuyết phục về hướng đi của họ.

Kết luận

Sự phát triển công nghệ làm phim hoạt hình là tất yếu, mang lại nhiều lợi ích cho các nhà

làm phim và mang đến những trải nghiệm đặc biệt cho khán giả. Việc tạo nên những hình ảnh cực thực cũng có những giá trị riêng của nó. Tuy nhiên đối với phim hoạt hình, khả năng diễn tả như thật cái không thể có trong hiện thực chính là sức mạnh, là đặc điểm khiến cho hoạt hình

khác biệt. Những cải thiện về công nghệ đó cần được kết hợp, phát huy những yếu tố sáng tạo, nhất là tạo hình và diễn xuất của nhân vật – linh hồn của bộ phim – để bộ phim có những giá trị nghệ thuật cao hơn, giàu cảm xúc hơn.

** Ths., Giảng viên khoa Thiết kế Mỹ thuật, Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. <https://www.youtube.com/watch?v=43vWfiRYLxw>. (Truy cập 05/2/ 2025).
2. <https://thewaltdisneycompany.com/>. (Truy cập 05/2/ 2025).
3. <https://www.youtube.com/watch?v=WupuXjvO9uA>. (Truy cập 05/2/ 2025).
4. <https://www.fxguide.com/fxfeatured/mpc-crafting-mufasa-the-lion-king/>. (Truy cập 05/2/ 2025).
5. <https://www.artofvfx.com/mufasa-the-lion-king/>. (Truy cập 04/2/ 2025).

*Ngày Tòa soạn nhận được bài: 18/2/2025; Ngày phản biện, đánh giá: 22/5/2025
Ngày chấp nhận đăng 28/5/2025; Ngày đăng: 25/6/2025*