

PHIM HOẠT HÌNH THIẾU NIÊN VÀ CHIM DIỆC VÀ ĐIỀU ƯỚC: TẠO HÌNH VÀ CÂU CHUYỆN

LÊ HUYỀN TRANG*

Tóm tắt: Năm 2023, hai hãng phim hoạt hình danh tiếng phát hành hai bộ phim mang về những kết quả và sự đánh giá rất khác nhau: “Thiếu niên và chim diệc” của hãng Ghibli và “Điều ước” của hãng Walt Disney. Tuy nhiên, với tạo hình và câu chuyện của riêng mình, hai bộ phim đều có những đóng góp cho nghệ thuật hoạt hình và đặt ra những vấn đề đáng chú ý về sáng tạo.

Từ khóa: Thiếu niên và chim diệc, Ghibli, Điều ước, Walt Disney, phim hoạt hình, hoạt hình Nhật Bản, tạo hình phim hoạt hình, câu chuyện, kể chuyện

Abstract: In 2023, two famous animation studios released two animated feature films that brought in very different results and reviews: "The Boy and the Heron" from Studio Ghibli and "Wish" from Walt Disney Studio. However, with their own visuals and stories, the two films both make contributions to the art of animation and raise notable issues about creativity.

Keywords: The Boy and the Heron, Ghibli, Wish, Walt Disney, animation, anime, animation character, story, storytelling



Trong số những bộ phim hoạt hình phát hành năm 2023, *Thiếu niên và chim diệc* của hãng Ghibli và *Điều ước* của hãng Walt Disney là hai bộ phim đáng chú ý. Sự ra mắt hai tác phẩm của hai nhà sản xuất danh tiếng tương đồng về thời điểm và hoàn cảnh đặc biệt, đã đặt ra những vấn đề về sáng tạo trong nghệ thuật hoạt hình qua tạo hình và câu chuyện của hai bộ phim.

1. Giới thiệu hai bộ phim và thông điệp truyền tải

1.1. *Thiếu niên và chim diệc*

Bộ phim hoạt hình 2D đến từ hãng Ghibli do bậc thầy Hayao Miyazaki viết kịch bản và đạo diễn có tên tiếng Nhật phiên âm là *Kimitachi*

wa Dō Ikiru (nghĩa là: *Bạn sống thế nào?*) dựa trên cuốn tiểu thuyết cùng tên xuất bản năm 1937 của Yoshino Genzaburo, tên tiếng Anh là *The boy and the heron*, được phát hành ngày 14 tháng 7 năm 2023 tại Nhật Bản và 15 tháng 12 năm 2023 tại Việt Nam. Đây là lần đầu tiên khán giả Việt Nam được xem một bộ phim của Ghibli trên màn ảnh rộng. Bộ phim không chỉ gặt hái thành công ở Nhật Bản mà còn tạo cơn sốt ở các thị trường Bắc Mỹ và châu Âu, cũng như được khán giả khắp nơi đón nhận, mang lại doanh thu lớn và sự đánh giá cao của các nhà phê bình.

Câu chuyện diễn ra trong bối cảnh nước Nhật ở giai đoạn cuối cuộc Chiến tranh Thế giới thứ hai. *Thiếu niên và chim diệc* bắt đầu với



Poster phim *Thiếu niên và chim diệc*. Nguồn: <https://www.cgv.vn/>

biến cố lớn trong gia đình Mahito khi mẹ của cậu bị nhấn chìm trong ngọn lửa bởi trận bom dội xuống bệnh viện lúc nửa đêm. Mất mẹ một cách đột ngột và đau đớn, một thời gian sau bố cậu lại tái hôn với người di ruột Natsuko của cậu và đang chuẩn bị đón em bé ra đời; người bố rất quan tâm và chiều chuộng con nhưng lại luôn bận rộn với công việc khiến Mahito cảm thấy không chấp nhận được, do đó cậu luôn khó chịu, bực bội và muốn gây chuyện. Cậu tỏ thái độ với Natsuko và phản ứng xua đuổi quyết liệt với con chim diệc xám khi nó xuất hiện và tìm cách tiếp cận cậu. Tuy nhiên, khi trông thấy di Natsuko một mình bước vào trong tòa tháp bí ẩn và biến mất, cậu bé ngay lập tức đã đi tìm. Bị dẫn dụ bởi con chim diệc kì lạ, cậu bé bước vào hành trình đi tìm kiếm và giải cứu người di, trong một thế giới kì ảo mà ở đó cậu khám phá ra bí mật của gia đình, trải qua những thử thách,

hiểu về thế giới, hiểu được bản thân và đưa ra những lựa chọn quan trọng cho cuộc sống của chính mình.

Nếu thưởng thức bộ phim một cách thuần túy, như một khán giả lần đầu tiên xem một tác phẩm độc lập của Miyazaki, thì đây là một bộ phim về hành trình trưởng thành đặc biệt của một cậu bé. Nhưng đối với những khán giả hâm mộ các phim hoạt hình của Ghibli và dõi theo đạo diễn Miyazaki thì đây không chỉ là một bộ phim hoạt hình, đây vừa là sự đúc kết hành trình cả cuộc đời sáng tạo thế giới hoạt hình tuyệt vời, vừa là lời nhắn gửi tới tương lai từ một tượng đài đã tạo ra những tuyệt tác. Bộ phim có nhiều tầng lớp ý nghĩa và rất nhiều ẩn dụ mà ngay cả những khán giả trung thành của Ghibli, những người hâm mộ đạo diễn Hayao Miyazaki cũng chưa chắc đã hiểu hết được. Phim không dành cho mọi đối tượng khán giả, được gắn nhãn PG-13, khuyến cáo các bậc cha mẹ thận trọng, có thể một số nội dung không phù hợp với trẻ dưới 13 tuổi.

1.2. Điều ước

Điều ước là một bộ phim hoạt hình kỉ niệm 100 năm thành lập của hãng Walt Disney, khởi chiếu ở Việt Nam ngày 24 tháng 11 năm 2023, kịch bản được viết bởi Jennifer Lee, Allison Moore, đạo diễn bởi Chris Buck, Fawn Veerasunthorn, đều là những tên tuổi đã làm nên thành công cho nhiều bộ phim của Disney. Khác với Ghibli, các bộ phim nói chung và phim hoạt hình nói riêng của Disney đã quá quen thuộc với màn ảnh rộng Việt Nam.

Điều ước là một bộ phim hài kịch ca nhạc, đưa khán giả đến với vương quốc phép thuật Rosas, được tạo ra và lãnh đạo bởi nhà vua Magnifico, người có khả năng lưu giữ và biến điều ước của người dân thành hiện thực. Asha, một cô gái với lí tưởng sống là giúp đỡ mọi người đã phát hiện ra sự thật đằng sau việc vua Magnifico lưu giữ tất cả mơ ước của người dân.

Cùng với sự xuất hiện và giúp đỡ của ngôi sao ước có phép thuật từ trên bầu trời, Asha đã đấu tranh để mọi người dân trong vương quốc thực sự có được những điều ước của mình.

Được gắn nhãn P dành cho tất cả mọi người, mọi lứa tuổi, quả thực nội dung của *Điều ước* rất dễ hiểu, không có tầng tầng lớp lớp ý nghĩa, mang thông điệp phù hợp với bộ phim kỉ niệm 100 năm của hãng: ai cũng có quyền ước mơ và thực hiện ước mơ của mình, sống mà không có ước mơ thì con người sẽ mất phương hướng và không còn là chính mình, không ai có quyền cướp đi mơ ước của người khác. Đây là thông điệp rõ ràng, xuyên suốt và nhất quán trong toàn bộ phim. Mặc dù phim có đan cài các chi tiết gợi nhắc đến những bộ phim làm nên tên tuổi của hãng với sự tri ân, có thể không cản trở đến nội dung phim hay trải nghiệm xem phim của những khán giả nhỏ tuổi không lớn lên cùng những bộ phim kinh điển của Disney, nhưng sẽ có tác động đến những khán giả đã có tuổi thơ gắn liền với những bộ phim đó.



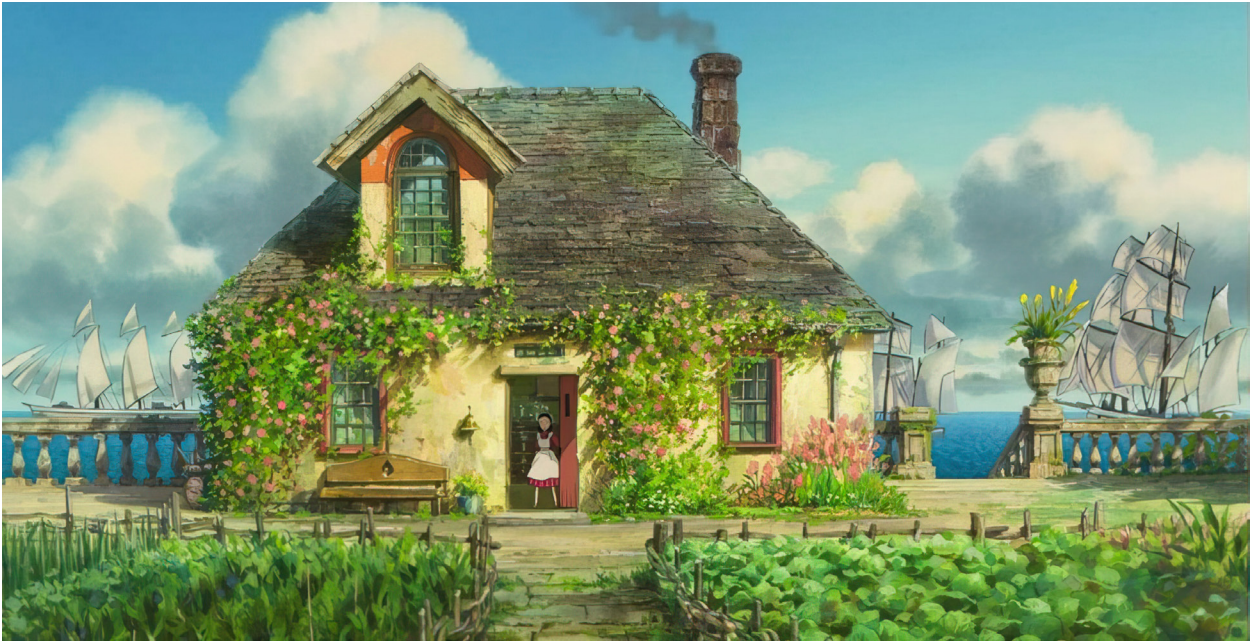
Poster phim *Wish* tại Việt Nam với tựa đề *Điều ước*.
Nguồn: <https://www.cg.vn/>

2. Nghệ thuật tạo hình của hai bộ phim

Nghệ thuật tạo hình là một khái niệm rộng, bao phủ toàn bộ các yếu tố tạo nên phần hình ảnh của phim. Khi nói đến nghệ thuật tạo hình trong phim hoạt hình, yếu tố cấu thành đầu tiên là thiết kế mỹ thuật của phim. Xét về kỹ thuật thực hiện *Thiếu niên và chim diệc* và *Điều ước*, hai bộ phim này sử dụng hai chất liệu khác nhau, có cách thức sản xuất khác nhau, cho ra kết quả hình ảnh khác nhau.

2.1. *Thiếu niên và chim diệc* là một phim hoạt hình 2D điển hình của phong cách Ghibli với những nét vẽ tay thủ công truyền thống tuyệt đẹp, thậm chí nếu so sánh chi tiết thì những bản vẽ trong *Thiếu niên và chim diệc* kĩ lưỡng hơn rất nhiều tác phẩm trước đây. Cho đến nay, Ghibli là hãng phim hoạt hình hiếm hoi trên thế giới vẫn sử dụng cách làm phim hoạt hình 2D vẽ tay truyền thống gần như hoàn toàn để tạo nên những bộ phim do Miyazaki đạo diễn; ông chỉ cho phép sự can thiệp rất hạn chế của đồ họa máy tính trong phim. Bởi vậy, những hình ảnh trên phim không chỉ đẹp tuyệt vời mà còn giàu cảm xúc, khiến khán giả không khỏi ngưỡng mộ những họa sĩ tài hoa của hãng. Ngoài một số ít bộ phim như *Gia đình nhà Yamada* (1999) hay *Chuyện Công chúa Kaguya* (2013), vẫn thực hiện theo phương pháp 2D truyền thống nhưng có phong cách vẽ mang tính ước lệ hơn, phong cách vẽ trong *Thiếu niên và chim diệc* là phong cách đặc trưng của Ghibli có độ nhận diện cao.

Trong một bài phỏng vấn với Entertainment Weekly vào năm 2020, Giám đốc và nhà sản xuất đại diện hãng Ghibli là Toshio Suzuki đã chia sẻ: “Chúng tôi vẫn vẽ mọi thứ bằng tay. Để hoàn thành một bộ phim, bạn phải vẽ nhiều khung hình hơn, phải vẽ nhiều bức tranh hơn nên mất nhiều thời gian hơn. Điều này có nghĩa là khi bộ phim *Hàng xóm của tôi là Totoro* (1988) được sản xuất, chỉ có 8 họa sĩ hoạt hình và phải mất 8 tháng để hoàn thành với con số đó. Tác phẩm mà Miyazaki hiện đang thực hiện



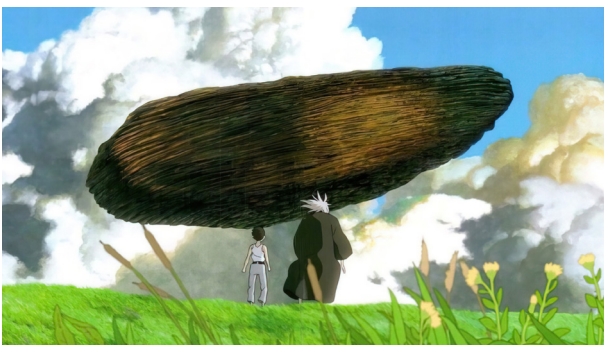
Hình ảnh trong phim *Thiếu niên và chim diệc*. Nguồn: imdb.com

có 60 họa sĩ hoạt hình tham gia, nhưng họ chỉ có thể tạo ra một phút phim mỗi tháng, nghĩa là họ chỉ có thể tạo 12 phút mỗi năm. Thực ra, để tạo ra tác phẩm này đã mất ba năm rồi, trình độ hiện tại là cho đến nay mới hoàn thành được 36 phút. Tôi hy vọng sẽ hoàn thành nó trong vòng ba năm”⁽¹⁾. Ghibli đã đầu tư rất nhiều thời gian và kinh phí cho chất lượng hình ảnh của phim đã thể hiện được điều đó.

Ghibli luôn tạo ra những hình ảnh mang tính biểu tượng trong thế giới hoạt hình của họ một cách độc đáo. Bộ phim này có những công trình mang tính biểu tượng như: tòa tháp bí ẩn

nơi chứa đựng cả thế giới kì ảo bên trong, cánh cổng vàng giữa hai thế giới, tảng đá chứa sức mạnh kiến tạo bay lơ lửng trên không,... Thế giới Miyazaki tạo ra lần lượt xuất hiện theo trật tự và vận hành theo cách nào đó có thể khó lí giải nhưng người xem vẫn bị cuốn hút đầy mê hoặc.

Không có những nhân vật với tạo hình vô cùng đặc biệt như những bộ phim trước đó *Nàng công chúa ở thung lũng gió* (1984), *Hàng xóm của tôi là Totoro* (1988), *Vùng đất linh hồn* (2001), *Lâu đài di động của pháp sư Howl* (2004), v.v. trong đó nhiều nhân vật đã trở thành kinh điển và có đời sống riêng ngoài tác phẩm, các nhân vật trong *Thiếu niên và chim diệc* về cơ bản có tạo hình không thực sự đặc biệt. Chỉ có tháp chủ - ông chú của Mahito - có một chút điểm nhấn trong tạo hình với râu tóc và lông mày dài. Ấn tượng nhất có lẽ là con chim diệc xám với tạo hình kì dị, lúc là hình hài con chim diệc, lúc lại mang hình hài của một ông lão với dáng vẻ kì quái. Cảnh biến hóa, lột xác từ hình hài chim diệc sang hình hài ông lão và ngược lại rất kì lạ, tạo nên sự độc đáo cho tạo hình của nhân vật này.



Hình ảnh trong phim *Thiếu niên và chim diệc*. Nguồn: imdb.com

(1). Người đồng sáng lập Studio Ghibli hé lộ bộ phim 'lớn, kỳ ảo' tiếp theo của Hayao Miyazaki, Nick Romano, <https://ew.com>, 2020.

Ngày nay, với sự phát triển của công nghệ đồ họa 3D kết hợp với những thuật toán, các hãng phim lớn có thể dễ dàng mô phỏng những chuyển động thực tế một cách chân thực, sống động. Do đó, khi cùng diễn một chuyển động nhưng được thực hiện bằng công nghệ 3D thì người xem có thể không quá ngạc nhiên, nhưng nếu chuyển động đó được thực hiện bằng kỹ thuật hoạt hình 2D vẽ tay từng hình (*frame by frame*) truyền thống thì nhận được sự đánh giá tích cực và ngưỡng mộ hơn rất nhiều. Cùng với những khung cảnh tráng lệ, cảnh ngọn lửa bao trùm không gian ở đầu phim, cảnh Himi ẩn trong ngọn lửa bay vút lên rồi biến thành pháo hoa, hay cảnh những dải giấy bay

hỗn loạn trong cơn gió dữ khi Mahito vào phòng sinh nở của Natsuko, đến những chi tiết tinh tế về chuyển động được Ghibli chú ý như cảnh người mẹ kế Natsuko bước xuống từ trên xe kéo, với độ nhún và độ nảy (nén và căng) của chiếc xe do trọng lực mà bước chân của Natsuko tạo ra diễn tả được phần nào đặc điểm của nhân vật: từ tốn, thận trọng (Natsuko đang mang bầu).

Bộ phim có những hình ảnh gợi nhắc đến những tác phẩm trước đây của hãng. Bối cảnh và hình ảnh ngọn lửa bùng cháy trong phần đầu phim gợi nhắc đến “mô tả kinh hoàng của bộ phim năm 1988 *Một đom đóm* (đạo diễn Takahata Isao) về vụ ném bom của Mỹ vào Nhật Bản trong Thế chiến thứ hai”⁽²⁾. Trong phim có đám warawara trắng tinh, mũm mĩm gợi nhớ đến đám susuwatari (bò hóng) trong *Hàng xóm của tôi là Totoro* và *Vùng đất linh hồn* hay những kodoma (mộc linh) chạy

theo thân rừng trong *Công chúa Mononoke* (1997). Phim của Miyazaki thường có những cái ôm chầm siết chặt để bày tỏ tình cảm của các nhân vật. Nếu ai đã từng xem loạt phim tài liệu *10 năm theo chân Miyazaki* của đài phát thanh truyền hình NHK sẽ thấy được ông chăm chút tỉ mỉ, kỹ lưỡng cho những cảnh đó như thế nào.



Hình ảnh những cái ôm trong các bộ phim của Ghibli. Nguồn: Ghibli Studio

2.2. Disney đã không còn sản xuất những bộ phim điện ảnh hoạt hình 2D truyền thống sau hai bộ phim *Công chúa ếch* năm 2009 và *Gấu Pooh* năm 2011. Hãng đã chuyển sang sản xuất những bộ phim 3D chiếu trên màn ảnh rộng và gặt hái được rất nhiều thành công như *Nữ hoàng băng giá* (2013) và *Nữ hoàng băng giá II* (2019), *Zootopia* (2016), *Moana* (2016)... Mặc dù *Điều ước* không nhận được sự đánh giá cao, thậm chí còn nhận về những đánh giá khắt khe của một số nhà phê bình, tuy nhiên, các nhà làm phim đã có những nỗ lực để tạo nên chất lượng hình ảnh của phim một cách thật đặc biệt. Disney đã tạo ra bộ phim hoạt hình được sản xuất kết hợp giữa hiệu ứng 3D và 2D, thay vì những hình ảnh như thật, hình ảnh được tạo ra thiên về phong cách màu nước, minh họa, đồ họa như những bộ phim hoạt hình 2D đã làm nên thương hiệu của hãng. Có lẽ đây là điểm nổi trội nhất của *Điều ước*.

(2). *Cách Cậu bé và chim diệc tri ân những người sáng lập Studio Ghibli*, Christian Holub, <https://ew.com>, 2023.

Khi công nghệ 3D phát triển đến mức cho phép các nhà làm phim, nhất là những hãng phim hoạt hình lớn, tạo dựng ra một thế giới 3D với mức độ mô phỏng hình ảnh như thật thì rất nhiều bộ phim chuyển sang lựa chọn cách kết hợp hoạt hình 3D với hoạt hình 2D, còn được gọi là *hybrid animation*, tạo ra diện mạo mới mẻ, hiện đại, đột phá cho hình ảnh của các bộ phim như *Người nhện: Vũ trụ mới* (2018), *Arcane* (2021), *Người nhện: Du hành vũ trụ nhện* (2023), *Mèo đi hia: Điều ước cuối cùng* (2023)...

Đội ngũ làm hiệu ứng cho *Điều ước* đã đưa ra những ý tưởng khác nhau về hiệu ứng giúp cho việc thiết kế ngôn ngữ tạo hình của phim. Để tạo ra hình ảnh như mong muốn, họ đã sử dụng phần mềm SideFx Houdini và Neural Style Transfer – một công cụ do Disney phát triển. Họ cũng đã nghiên cứu và đưa vào ứng dụng những di sản mà hãng đã tạo ra suốt 100 năm qua từ các bản vẽ tay gốc của các bộ phim về tạo hình nói chung và hiệu ứng hình ảnh 2D nói riêng để kết hợp với hiệu ứng 3D hiện đại, cho ra kết quả hình ảnh như chất liệu, họa tiết, hiệu ứng bụi tiên, và một số thiết kế khác... mà khán giả khó có thể phân biệt được đâu là 2D, đâu là 3D trong những khuôn hình phim.

Hình ảnh của *Điều ước* đã đạt được hiệu ứng mà các nhà làm phim mong muốn: kết hợp hoạt hình 3D với phong cách màu nước vốn là đặc trưng trong các tác phẩm hoạt hình

kinh điển, lâu đời nhất của Disney. Hiệu ứng màu nước trong *Điều ước* có thể nhìn thấy ở bối cảnh, nhân vật và các đường nét bao quanh, khán giả có thể cảm nhận kết cấu màu nước trên giấy, nhất là khi thưởng thức bộ phim trên màn ảnh rộng, gợi nhắc đến các bộ phim cũ, nổi bật là *Bạch tuyết và bảy chú lùn* (1937), *Pinocchio* (1940), *Người đẹp ngủ trong rừng* (1959)...

Tạo hình nhân vật trong *Điều ước* mang đặc trưng cơ bản theo phong cách của Disney, chuyển động đẹp mắt, sinh động, nhưng không thực sự nổi trội, độc đáo như nhiều bộ phim trước đó của hãng đã làm được. Các nhân vật trong phim cũng gợi nhớ đến những nhân vật trước đây. Tạo hình của Asha giống với tạo hình của Tiana trong bộ phim *Công chúa ếch* (2009), mái tóc của Asha gợi nhớ đến hình ảnh công chúa Pocahontas trong bộ phim cùng tên (1995)... Đó là chủ ý của đội ngũ làm phim để mang hơi thở của tất cả các bộ phim hoạt hình của Disney vào *Điều ước*. Nhìn chung, bộ phim có hiệu ứng đẹp, tạo hình đặc trưng, chuyển động vững vàng, chẵn chu, chuẩn mực, hình ảnh ra rạp chất lượng, phong cách tạo hình phù hợp với tinh thần câu chuyện cổ tích của bộ phim.

Sự kì vọng vào một bộ phim hoạt hình kỉ niệm 100 năm thành lập hãng Disney khó tránh khỏi sự so sánh *Điều ước* với những tác phẩm trước đây. Mặc dù phần tạo hình nhìn chung rất đẹp mắt, đồng thời gợi nhắc và tri ân



Hình ảnh bụi tiên trong các bộ phim của Disney. Nguồn: Disney Studio, Characterdesignterences.

những tác phẩm cũ, nhưng dường như không đủ thỏa mãn người xem khi đã quá mãn nhãn với những khung cảnh và những cảnh hành động hoành tráng, lồng lẫ, rục rờ, duyên dáng của *Người đẹp và Quái vật* (1991), *Vua sư tử* (1994), *Tarzan* (1999), *Nữ hoàng băng giá* (2013), *Zootopia* (2016), *Moana* (2016), *Raya và rồng thần cuối cùng* (2021)... Cảnh Asha chiến đấu với nhà vua Magnifico trên đỉnh tòa tháp gợi nhắc đến cảnh chiến đấu giữa Quái vật và Gaston trong bộ phim *Người đẹp và Quái vật*, mặc dù trong quy trình sản xuất, phim hoạt hình 3D có lợi thế tạo ra những góc máy và chuyển động của máy quay linh hoạt, song có thể thấy cảnh chiến đấu giữa Quái vật và Gaston ấn tượng mạnh hơn về tạo hình, chuyển động và cảm xúc. Có những điểm tương đồng giữa *Điều ước* và *Người đẹp ngủ trong rừng* như tỉ lệ màn hình rộng và phong cách tạo hình bối cảnh nền, nhưng nếu đặt bên cạnh để so sánh thì mới hiểu vì sao thiết kế nền của phim *Người đẹp ngủ trong rừng* lại trở thành biểu tượng có tính đột phá của hãng.



Trên: Những hình ảnh trong phim *Người đẹp ngủ trong rừng*. Dưới: Những hình ảnh trong phim *Điều ước*.
Nguồn: Disney Studio

3. Câu chuyện của hai bộ phim

Trong cuốn *Kể chuyện trong phim hư cấu*, nhà nghiên cứu điện ảnh David Bordwell cho rằng: “Kể chuyện là quá trình mà ở đó cốt truyện phim (*syuzhet*) và cách kể (*style*) tương tác với nhau nhằm gợi ý và dẫn dắt để người xem hiểu rõ câu chuyện”⁽³⁾. Bordwell cũng phân loại hai

(3). David Bordwell (1985), *Narration in the fiction film (Kể chuyện trong phim hư cấu)*, University of Wisconsin Press, USA.

cách kể chuyện phim là kinh điển và nghệ thuật. Theo lý thuyết của ông, có thể thấy *Điều ước* có cách kể chuyện phim kinh điển, với một nhân vật chính bị thúc đẩy bởi mong muốn, có động cơ rõ ràng và hoàn hảo (chiến đấu để giành lại ước mơ cho mỗi người dân), dựa trên một chuỗi tuyến tính nguyên nhân – kết quả, có điểm nhìn của người kể chuyện ẩn, khách quan, và cái kết đóng rõ ràng, ấn tượng.

Còn đối với *Thiếu niên và chim diệc* mặc dù nhân vật chính bị thúc đẩy bởi mong muốn, động cơ rõ ràng (đi cứu người mẹ kế), nhưng lại đối diện với nhiều tình huống bất ngờ, phức tạp, dẫn theo trường đoạn và xen kẽ vào nhau, mang nhiều dấu ấn cá nhân của tác giả, có thể là sự pha trộn giữa cách kể chuyện phim kinh điển và nghệ thuật.

Mahito và Asha đều là những thiếu niên trải qua cuộc hành trình của chính mình mà tìm thấy được mong muốn thực sự của bản thân. Trước khi bước chân vào tòa tháp bí ẩn để đi tìm mẹ kế, Mahito không chấp nhận cuộc sống hiện tại nhưng bản thân cậu cũng bối rối không biết phải

làm gì. Asha ngay từ đầu phim đã có mục tiêu trở thành trợ lý của vua Magnifico để có cơ hội xin nhà vua biến ước mơ của ông nội thành hiện thực, nhưng bản thân cô cũng không thực sự có ước mơ cho riêng mình.

Asha đã thoát khỏi hình ảnh nhân vật nữ

chính phụ thuộc vào hoàng tử và hành động vì tình yêu đôi lứa, sánh vai với các nhân vật nữ hiện đại của Disney như Elsa (trong *Nữ hoàng băng giá*), Moana (trong *Moana*), Raya (trong *Raya và rồng thần cuối cùng*). Tuy nhiên, Asha dù có sự thay đổi trong nhận thức và hành động thì vẫn là nhân vật một chiều, bản thân cô là một thiếu nữ tốt bụng và nhân hậu, ngoài nhược

điểm là tin tưởng nhà vua một cách ngây thơ cùng một chút thiếu tự tin mà cô khắc phục được ngay sau đó, hầu như Asha không có khuyết điểm nào về nhân cách, ngay từ đầu người xem đã biết cô sẽ trở thành nhân vật nữ anh hùng.

Trái lại, Mahito bộc lộ là một nhân vật đa chiều, một thiếu niên có phản ứng tiêu cực sau khi trải qua nỗi đau mất mẹ và người bố tái hôn với di ruột của cậu, cậu loay hoay với việc sợ không còn được quan tâm khi người bố quá bận rộn với công việc còn mẹ kế sắp có em bé nên tìm cách gây sự để thu hút sự chú ý của người bố; người xem thấy những mặt tối trong con người cậu nhưng lại có thể đồng cảm. Bên cạnh nghệ thuật tạo hình đẹp, lạ mắt của bộ phim và lối kể chuyện đặc biệt của Miyazaki, điều khiến người xem bị cuốn theo câu chuyện là tính cách và sự phát triển của nhân vật Mahito. Dù tỏ ra không ưa người mẹ kế nhưng khi thấy cô đi vào tòa tháp bí ẩn, cậu đã thực sự lo lắng mà lao vào tìm kiếm dù không biết điều gì đang chờ đợi ở đó, việc cậu tự chôn cất tử tế con bò nông già bị chết sau khi nó liều mình lao qua ngọn lửa để ăn những con warawara (đó là những linh hồn khi trưởng thành sẽ bay lên trời để sinh ra làm con người) chứng tỏ bản chất thiện lương trong cậu bé. Sự thay đổi không lường trước được của Mahito khiến người xem muốn hiểu thêm về nhân vật và theo dõi cuộc hành trình của cậu.

Cũng như nhân vật Asha, câu chuyện của *Điều ước* được xây dựng đơn giản, người xem có thể thả lỏng mà thưởng thức hình ảnh và âm thanh của bộ phim. Nhạc kịch và chất kể chuyện vốn là đặc trưng của Disney được thể hiện đầy đủ trong *Điều ước*. *Điều ước* xây dựng nhân vật chính diện, phản diện rõ ràng, và cuộc chiến giữa hai tuyến nhân vật đó đi theo mô típ những câu chuyện cổ tích trước đây của hãng. Magnifico là nhân vật phản diện ban đầu được che giấu dưới vỏ bọc một vị vua tốt bụng, được dân chúng yêu mến. Cái kết của nhân vật này trong bộ phim, không bị tiêu diệt hoàn toàn

nhưng cũng không biến đổi thành người tốt sau một đêm là một điểm sáng của phim. Nhưng nhìn chung cách kể chuyện tuyến tính, không mới và dễ đoán khiến người xem không thực sự cảm thấy hứng thú và hồi hộp mong chờ các diễn biến tiếp theo.

Với *Thiếu niên và chim diệc*, mỗi diễn biến là một câu chuyện thay đổi mà khán giả khó đoán trước được, mỗi lần như vậy, một phần liên quan đến cuộc đời của Mahito được hé mở, cậu nhận thức được một điều gì đó, đồng thời cũng chính là thông điệp mà Miyazaki muốn truyền tải tới người xem. Tòa tháp là hình ảnh tượng trưng cho thành tựu, thế giới riêng mà tháp chủ đồng thời là ông chú của Mahito đã tạo ra và điều khiển mọi thứ trong đó. Ngay từ đầu, dù không chấp nhận cuộc sống hiện tại, Mahito chưa bao giờ chọn thế giới trong tòa tháp, cậu luôn xua đuổi con diệc khi nó tìm cách dẫn dụ cậu vào bên trong theo lệnh của tháp chủ, cậu vào tòa tháp đơn giản là để cứu người mẹ kế Natsuko. Ngay cả khi biết được quyền năng to lớn (đi kèm với trách nhiệm không nhỏ) nếu thừa kế di sản của tháp chủ, cậu cũng không lựa chọn trở thành chủ nhân thế giới do tháp chủ tạo ra mà lựa chọn cuộc sống hiện tại, chấp nhận nó như nó đã xảy ra. Tuy Toshio Suzuki có lí giải rằng Mahito là hình bóng của Miyazaki, và tháp chủ là hình bóng của một nhà làm phim đồng sáng lập Ghibli mà Miyazaki vô cùng ngưỡng mộ - đạo diễn Takahata Isao - nhưng phân đoạn này vẫn khiến khán giả trung thành của Miyazaki không khỏi liên tưởng đến câu chuyện của ông với người con trai Goro. Những ẩn ý đan xen, không có sự lí giải rõ ràng giữa bộ phim và cuộc đời thật của Miyazaki cũng là yếu tố hấp dẫn người xem, như cách mà Ghibli đã quảng bá tác phẩm của mình: suốt quá trình sản xuất, hãng hầu như không cung cấp thông tin gì mà chỉ hé lộ sự trở lại của Miyazaki cùng một poster với lối vẽ tay tối giản, khiến khán giả không khỏi tò mò. Phim không có nhân vật

phản diện, con chim diệc từ đầu đến cuối có những xung đột với Mahito thực ra lại là nhân vật bất ngờ xuất hiện ở những thời điểm nhất định, dẫn dắt cậu suốt cuộc hành trình, cũng như cả hai đã ở bên nhau như những cộng sự với những tương tác hóm hỉnh tạo nên sự hài hước, khiến cho câu chuyện vốn mang nhiều tư tưởng nặng nề, có phần u tối trở nên cân bằng hơn. Việc những con bò nông già lao vào ăn những con warawara cũng không biến chúng thành nhân vật phản diện, đó chính là cách để chúng tồn tại, ăn warawara hoặc là chết. Thế giới đó dù cho có do tháp chủ tạo ra thì nó vẫn phải vận hành theo những quy luật khách quan mà tháp chủ cũng không thể chống lại.

Thiếu niên và chim diệc và *Điều ước* cũng như hầu hết các bộ phim của Ghibli và Disney mang đến những giá trị đẹp đẽ cho người xem cũng như kết thúc có hậu, bởi vậy sau khi xem hết bộ phim, người xem nhận được những năng lượng tích cực.

4. Lời kết

Thiếu niên và chim diệc ra mắt giữa tháng 7 năm 2023, thì vào tháng 10 năm đó, Ghibli trở thành công ty con của Nippon TV, kết thúc các cuộc thảo luận kéo dài về việc tiếp quản Ghibli liên quan đến mối quan hệ căng thẳng nhiều năm giữa Miyazaki và người con trai cả Goro về quan điểm sáng tạo và kế thừa sự nghiệp. Nippon TV sẽ tập trung vào các hoạt động quản lý còn Ghibli sẽ tập trung nhiều hơn vào khía cạnh sáng tạo. Nippon TV và Ghibli vốn dĩ đã có mối quan hệ hợp tác thân thiết từ lâu nên trong hoàn cảnh này, đây là một hướng đi triển vọng cho tương lai của Ghibli. Có lẽ bởi vậy mà *Thiếu niên và chim diệc* là tác phẩm mà bậc thầy Miyazaki gửi gắm nhiều tâm tư nhất, là một tác phẩm mang dấu ấn cá nhân đậm nhất của ông. Hầu hết trong các bộ phim trước đây, ông thể hiện sự quan tâm đến vấn đề mối quan hệ giữa con người và môi trường, bộ phim luôn

rực rỡ và tươi sáng; ở *Thiếu niên và chim diệc* đằng sau hành trình trưởng thành của một cậu bé là những chiêm nghiệm về cuộc sống, quá khứ, hiện tại, tương lai, về sự sống, cái chết, về quy luật vận động của thế giới, về sự sáng tạo, sự kế thừa di sản hay tạo lập cái mới – con đường riêng. Bộ phim chứa đựng nhiều giá trị, nặng về tư tưởng và có phần u tối hơn. Cũng vì thế mà sau vài lần tuyên bố nghỉ hưu rồi quay trở lại làm phim, Miyazaki đã trở lại bằng câu chuyện và những nét vẽ tay tuyệt tác. Bộ phim vừa là lời tri ân sâu sắc với những người đồng sáng lập Ghibli, vừa là lá thư tạm biệt thân thương mà ông dành cho khán giả của mình, khép lại một quá khứ huy hoàng và mở ra một chặng đường mới.

Điều ước là món quà sinh nhật mà Disney dành để kỉ niệm 100 năm ngày thành lập, tri ân, vinh danh những kiệt tác lịch sử của hãng, đồng thời gửi đến khán giả một thông điệp tích cực, xuyên suốt về ước mơ với hình ảnh ngôi sao ước cùng bụi tiên có tính kế thừa trong sáng tạo. Khác với các bộ phim của Ghibli mang dấu ấn cá nhân mạnh mẽ của Miyazaki, các bộ phim của Disney đã có nhiều sự thay đổi qua các giai đoạn phát triển thăng trầm của hãng từ nội dung, tạo hình, sản xuất... nhưng vẫn tạo nên một đế chế riêng mang phong cách Disney. Sự thay đổi đó của Disney không phải là sự phủ định phá bỏ cái cũ, mà là sự kế thừa chọn lọc và biến đổi cho phù hợp. Hầu hết những ý kiến khắt khe nhằm vào nội dung của câu chuyện, cho rằng Disney đã chọn phương án an toàn và quá trú trọng đến việc tôn vinh những kiệt tác cũ qua *Điều ước*. Nhưng cũng chính là điều mà các nhà làm phim mong muốn thực hiện. Dale Mayeda, trưởng bộ phận hiệu ứng hoạt hình của hãng Disney, đã chia sẻ: “Đối với *Điều ước*, vì chúng tôi muốn nhìn lại di sản 100 năm của hãng mình trong khi tìm cách tạo ra thứ gì đó mới mẻ và độc đáo, nên trong quá trình tiền sản xuất, chúng tôi đã đến Thư viện Nghiên cứu Hoạt hình để lấy cảm hứng.

Thật tuyệt vời khi được thấy các tác phẩm nghệ thuật vẽ tay bằng bút chì ngay trước mắt chúng tôi. Chúng tôi đã xem các bức tranh gốc về sự biến đổi trang phục của Lọ Lem, vệt bụi tiên của Tinker Bell và ma thuật đen tối của Maleficent. Chúng tôi rất ngạc nhiên trước sự khéo léo tuyệt đối và cũng ghi nhận từng chi tiết tinh tế nhất về sự không hoàn hảo của từng tia sáng, để mang lại cho phép thuật trên phim sự ám áp đặc trưng⁽⁴⁾.

Ở thời điểm này, khi việc sản xuất phim hoạt hình 2D vẽ tay truyền thống đã bị thay thế mạnh mẽ bởi đồ họa máy tính (CG), thì một cách tình cờ, hai bộ phim hoạt hình *Thiếu niên và chim diệc* và *Điều ước* bằng cách khác nhau cùng khẳng định và tôn vinh những giá trị tuyệt vời của hoạt hình 2D truyền thống, qua đó có thêm góc nhìn về tương lai của hoạt hình.

(4). *Đằng sau điều kỳ diệu: Các nghệ sĩ Disney tạo ra hiệu ứng cho Điều ước*, <https://www.vfxapprentice.com>, 2023.

Trong cuộc phỏng vấn được thực hiện bởi GKIDS, nhà phân phối *Thiếu niên và chim diệc*, Toshio Suzuki, nói rằng: “Tôi nghĩ rằng cuối cùng, dù bạn làm bằng tay hay trên máy tính, bạn cần phải có năng khiếu nghệ thuật, nếu không bạn sẽ không thể làm được điều gì tốt đẹp. Đó là cách tôi nhìn nhận mọi thứ. Tuy nhiên, có một số điều chỉ CG mới có thể làm được, và điều này cũng đúng với vẽ tay. Nói một cách đơn giản, hãy lấy bộ phim này (*Thiếu niên và chim diệc*) làm ví dụ. Cách chúng tôi để con người xuất hiện từ bên trong một con chim, bạn chỉ nên làm điều đó bằng tay, CG không thể xử lý được. Vì vậy tôi nghĩ mỗi loại hình sẽ phát triển theo cách riêng của mình”⁽⁵⁾.

(5). Phỏng vấn Toshio Suzuki về Hayao Miyazaki và tương lai của hoạt hình, GKIDS, 2023.

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

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. <https://ew.com/movies/studio-ghibli-hayao-miyazaki-how-do-you-live/>
2. <https://ew.com/the-boy-and-the-heron-tributes-studio-ghibli-founders-8409403>
3. <https://www.vfxapprentice.com/blog/animated-fx-disney-wish>
4. <https://www.ghibli.jp/>
5. https://ghibli.fandom.com/wiki/The_Boy_and_the_Heron#cite_note-10
6. <https://www.cgv.vn/>
7. <https://vn.japo.news/contents/giai-tri/yeu-thich/130749.html>
8. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/10/30/entertainment-news/hayao-miyazakis-new-anime-titled-1937-book-kimitachi-wa-ikiru-ka/>
9. <https://www.youtube.com/watch?v=Rvvo4ddrRpA&t=266s>
10. *Nghệ thuật xây dựng nhân vật phim truyện hoạt hình Walt Disney*, Phạm Hoàng Mai, Luận án tiến sĩ, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội, 2021.

Ngày Tòa soạn nhận bài 15/2/2024; Ngày phản biện đánh giá 25/2/2024
Ngày chấp nhận đăng 2/3/2024; Ngày đăng 19/3/2024