

# ANIME – PHIM HOẠT HÌNH NHẬT BẢN

VŨ HỒNG NHUNG\*

Với những người yêu thích phim hoạt hình Nhật Bản thì thuật ngữ Anime từ lâu đã không còn quá xa lạ. Anime góp phần tạo nên một nét văn hóa phổ thông rất riêng cho Nhật Bản. Tuy có nguồn gốc từ Manga và được coi là sản phẩm “sinh sau đẻ muộn” so với Manga nhưng Anime đang ngày càng chứng tỏ được sức hấp dẫn của nó. Những tác phẩm Anime có mặt ở khắp mọi nơi, chinh phục người xem ở mọi lứa tuổi, mọi quốc gia. Anime đã và đang trở thành một trào lưu không chỉ ở Nhật Bản mà còn ở nhiều nước trên thế giới.

## I. ANIME LÀ GÌ?

### 1. Thuật ngữ Anime

Về mặt ngữ nghĩa, Anime trong tiếng Nhật nghĩa là phim hoạt hình ở mọi thể loại. Đây là từ có nguồn gốc tiếng Anh “animation” được phiên âm dưới dạng chữ Katakana là Anime-shion và sau này được rút gọn thành Anime. Cả hai từ trên đều được sử dụng với cùng một nghĩa và vì nó là từ ngoại lai nên ban đầu nó không mang tính xác định đặc điểm hay phong cách riêng của bất cứ thể loại hoạt hình của bất cứ quốc gia nào. Cũng như một vài từ tiếng Nhật khác như Pokémon hay Kobo Abé (tên hai nhân vật trong phim hoạt hình Nhật Bản), Anime đôi khi được đánh vần là Animé để chú thích cho độc giả chữ cái ở cuối từ này được phát âm là ê.

Ban đầu, người ta dùng Japanimation để chỉ các sản phẩm hoạt hình Nhật Bản. Thuật ngữ này được sử dụng nhiều nhất vào những năm 70, 80 để phân biệt hoạt hình Nhật Bản với hoạt hình của các quốc gia khác như Anh, Mĩ... nhưng nó dường như biến mất vào giữa những năm 90 trước khi Anime trở thành trào lưu và phát triển mạnh mẽ tại Nhật Bản cũng như trên thế giới. Ngày nay cụm từ Japanimation chỉ xuất hiện trong những bài luận về Anime như một sự hồi tưởng về quá khứ.

Khi phim hoạt hình Nhật Bản bắt đầu chứng tỏ được sức hấp dẫn của nó vào những năm 80 thì từ “Anime” cũng bắt đầu thường xuyên được nhắc đến ở Châu Âu, nó trở thành thuật ngữ chuyên dụng để chỉ các sản phẩm hoạt hình “made in Japan” mang những nét đặc trưng rất riêng đó là phim hoạt hình theo kiểu truyện tranh (truyện tranh ở dạng phim). Anime trở nên phổ biến hơn ở Châu Âu khi Manga bắt đầu làm mưa làm gió ở Anh. Có thể nói Manga như một công cụ tiếp thị Anime tới thị trường giải trí Anh và Mĩ.

### 2. Anime và lịch sử phát triển

Có thể nói phim hoạt hình Nhật Bản có nguồn gốc từ truyện tranh. Chính vì vậy Anime và Manga có mối liên quan qua lại với nhau. Một số ý kiến cho rằng truyện tranh du nhập vào Nhật Bản từ Châu Âu nhưng thực sự không phải như vậy. Truyện tranh đã giúp người Nhật giải trí từ nhiều thế kỷ qua, đó là những nét vẽ biếm họa con người và động vật bằng

\* Viện Nghiên cứu Đông Bắc Á

mục cách đây hàng trăm năm, nhưng nó cũng có nét tương đồng với truyện tranh hiện đại. Điển hình là cuộn tranh Shigisan Engi Emaki có từ giữa thế kỷ 12. Đây là cuộn tranh truyện miêu tả chuyển động một cách linh hoạt. Cảnh trong truyện chuyển biến qua các bức hình, từ phải sang trái rất hợp logic tạo cảm giác các nhân vật như đang chuyển động. Ban đầu chúng được vẽ bằng tay nhưng đến thời kỳ Edo (1603 – 1867) các họa sĩ đã sử dụng kỹ thuật bản gỗ (Ukiyo – e) để sản xuất tranh và sách minh họa một cách đại trà. Quyển sách dạng tranh bản gỗ đầu tiên được xuất bản ở Osaka vào năm 1720. Đây là cuốn truyện tranh đầu tiên được sản xuất với mục đích kinh doanh. Bắt đầu từ những năm 1750 (giữa thời kỳ Edo), người Nhật có thêm một hình thức giải trí mới đó là hình bóng (Kage – e). Người kể chuyện sử dụng những bức tranh cắt ra từ giấy gắn vào đầu ngón tay hoặc vào những que tre rồi cầm ra trước đèn để tạo bóng, thêm chuyển động vào hình tạo thêm sự thú vị khi xem. Có thể nói những loại hình giải trí trên đây chính là tiền thân cho phim hoạt hình Nhật Bản sau này.

Đường nét đơn giản, lối diễn đạt cường điệu là những yếu tố quan trọng của truyện tranh, việc đưa thêm những cảm giác chuyển động đã đem lại một phương tiện diễn đạt sống động hơn. Những họa sĩ truyện tranh trước đây đã kết hợp 3 yếu tố này lại với nhau để làm nền tảng cho phim hoạt hình ngày nay.

Thực tế cho thấy một vài ảnh hưởng của truyện tranh Châu Âu cũng có những tác động ít nhiều tới truyện tranh Nhật Bản (Osamu Tezuka, người được mệnh danh là cha đẻ của Manga hiện đại Nhật Bản cũng đã thể hiện một số ảnh hưởng

của Disney và Max Fleisher) tuy nhiên những đặc điểm chủ yếu như những đường vẽ cơ bản hay những đặc điểm riêng biệt được phong cách hóa vẫn mang những đặc trưng của Nhật Bản.

Phim hoạt hình thực tế đã được sản xuất tại Nhật Bản từ trước Chiến tranh Thế giới thứ hai bởi những nghệ sĩ như Masaoka Kenzo và Seo Taro. Năm 1956, hãng Toei Animation được thành lập - đây là hãng phim hoạt hình đầu tiên của Nhật Bản do Hiroshi Okawa đứng đầu với tham vọng tạo dựng một hãng phim hoạt hình Nhật có thể sánh ngang với Walt Disney. Bộ phim đầu tiên của hãng, "Truyện thuyết Bạch Xà" được tung ra vào năm 1958. Nó được đón nhận rộng rãi và cùng với một số ít những bộ phim tiếp theo của hãng, nó đã mở đường cho công nghệ làm phim hoạt hình Nhật Bản trưởng thành hơn. Không lâu sau đó, Osamu Tezuka thành lập hãng phim của riêng mình, chuyên về dựng phim và phim dài tập cho truyền hình. Bộ Tetsuwan Atomu trở thành phim hoạt hình dài tập thực sự đầu tiên của truyền hình Nhật Bản.

Khi loạt phim Astro Boy (Cậu bé người máy) của Osamu Tezuka – một phim truyền hình hoàn toàn khác so với khuôn mẫu của Disney ra đời và trở nên phổ biến thì nguyên tắc nền tảng cho phim hoạt hình hiện đại của Nhật Bản được xác lập – nhấn mạnh đến nhân vật và cốt truyện. Astro Boy là một thành công vang dội, khởi đầu một kỷ nguyên mới cho phim hoạt hình về khoa học viễn tưởng. Bên cạnh đó nó còn tạo nền móng cho sự sáng tạo mô hình kinh doanh phim hoạt hình truyền hình mới – sự phát triển những sản phẩm dựa trên các nhân vật trong phim hoạt hình như đồ chơi, trang

phục và liên kết kinh doanh với những nhà tài trợ.

Hơn một nửa những bộ phim hoạt hình được sản xuất vào thập niên 60 đều lấy nguồn gốc từ những truyện tranh Manga. Điều này có thể lý giải bởi sức thu hút của các tác phẩm Manga thời kỳ đó. Sau sự bùng nổ của phim khoa học viễn tưởng, loại phim hoạt hình truyền hình dựa trên những truyện tranh tỏa ra nhiều hướng khác nhau, với những thành công như Sally the Witch (Cô bé Sally có phép lạ), Q-taro the Ghost (Con ma Q-taro) và Star of the Giants (Ngôi sao của đội Giants).

Trong suốt những năm 70, Anime đã có sự phát triển hơn trước, tách khỏi lối làm phim theo kiểu Châu Âu và phát triển thành một thể loại đặc biệt với phong cách đặc trưng như loạt phim người máy khổng lồ (đã từng được phổ biến rộng khắp Châu Âu với cái tên Mecha). Tác phẩm đáng chú ý trong thời kỳ này là Lupin III và Mazinger Z. Theo tin tức thời đó, gần 90% dân số Tây Ban Nha có thói quen xem Mazinger Z. Hoạt hình Nhật Bản lúc này không còn là hình thức giải trí dành riêng cho người Nhật.

Anime tiếp tục được đón nhận nồng nhiệt và trở thành một trào lưu tại Nhật Bản những năm 80, đây cũng là thời kỳ phát triển nở rộ nhất. Bắt đầu bằng một seri phim Gundam của Rumiko Takahashi và Akira - bộ phim lập kỷ lục tại Nhật Bản về chi phí sản xuất phim hoạt hình.

Vào những năm 1990 và 2000, Anime bắt đầu được hoan nghênh và đón nhận trên thị trường quốc tế. Bộ phim Cowboy Bebop (Điệu bebop của những chàng Cao bồi) trở nên phổ biến rộng rãi tại Nhật

Bản và thu hút sự chú ý của cả những khán giả bên kia bờ đại dương. Bộ phim Spirited Away đoạt giải thưởng đầu tiên tại liên hoan phim Berlin và giải thưởng của Viện hàn lâm Hoa Kỳ cho phim hoạt hình hay nhất năm 2003, phim Ghost in the Shell cũng được trình chiếu tại liên hoan phim Cannes 2004.

Anime thực sự đã trở thành một trào lưu khi mà sức thu hút của nó ngày càng được mở rộng. Những năm gần đây, giới sản xuất phim hoạt hình Nhật Bản đã tiếp tục phát huy thế mạnh của mình, không ngừng cải tiến nâng cao chất lượng phim, họ tập trung vào nội dung và phong cách thể hiện hơn. Những phim hoạt hình sản xuất theo công nghệ 3D (hình ảnh 3 chiều) liên tục gặt hái được những thành công ngoài sức tưởng tượng như Final Fantasy – một bộ phim khoa học giả tưởng lấy bối cảnh năm 2065 dựa trên một trò chơi video phổ biến.

## II. SỨC HẤP DẪN CỦA ANIME

Bắt đầu là một hình thức giải trí dành riêng cho người Nhật, Anime đã phát triển và chinh phục người xem ở mọi lứa tuổi, mọi quốc gia trên thế giới. Vậy đâu là sức hấp dẫn của Anime?

### 1. Sự đa dạng trong nội dung và phong cách tạo hình nhân vật

Có thể nhận thấy nét đặc biệt của Anime chính là thể loại đa dạng với một phong cách nghệ thuật đặc trưng. Điều này lại có sự khác nhau giữa các tác giả Anime bởi mỗi nghệ sĩ Anime lại thể hiện một phong cách riêng. Anime với nhiều thể loại như hành động, tiểu thuyết viễn tưởng, phiêu lưu mạo hiểm, truyện trẻ em, lãng mạn, bối cảnh cổ xưa, tình yêu, những câu chuyện huyền bí rùng rợn đáp ứng mọi nhu cầu và sở thích của

người xem. Tuy nhiên cũng không hiếm những bộ phim đề tài hành động bao gồm cả yếu tố lãng mạn, hài hước với những lời bình mang tính xã hội cao hay những phim lãng mạn có thể bao gồm yếu tố hành động mạnh mẽ.

Anime thường được xác định như một dạng nghệ thuật thương mại, những nhà sản xuất và người làm phim hướng tới những đối tượng người xem đặc biệt như: thể loại phim hoạt hình Shonen (dành cho các em trai), Shojo (dành cho các em gái) hay những thể loại dành riêng cho thiếu niên và người lớn.

Khác với những phim hoạt hình dành cho trẻ em của Mĩ, Anime cho dù nhắm tới đối tượng người xem là những em nhỏ thì nội dung cũng không hoàn toàn đơn giản. Những loạt phim hoạt hình dành cho trẻ em ở Nhật Bản đôi khi còn có đoạn miêu tả cái chết – trong khi ở Mĩ (trên kênh truyền hình dành cho trẻ em) người ta dường như kiên quyết chôn tránh những thực tế cuộc sống như vậy (trong bản phim hoạt hình “Go Lion” của Mĩ, người ta loại bỏ hoàn toàn những đoạn miêu tả cái chết của nhân vật chính). Và cũng không ngạc nhiên lắm khi nhiều Anime Nhật Bản bao gồm cả những cảnh học sinh học tập trong lớp, làm bài tập ở nhà hay những cảnh làm việc của nhân viên trong văn phòng. Nguyên tắc và quy cách làm việc của người Nhật dường như có mặt ở khắp nơi trong bối cảnh phim hoạt hình Nhật Bản. Anime luôn thể hiện trạng thái tình cảm trong khi ở Mĩ người ta hầu như tránh né, hoặc đơn giản hóa nó hết mức có thể.

Có thể nói sự kết hợp giữa yếu tố hiện thực và yếu tố siêu tưởng đã làm nên sức hấp dẫn của Anime. Nhiều tác phẩm nổi tiếng như Doraemon, nhóc Maruko,

Ranma 1/2 và Con đường màu da cam Kimagure nói về cuộc sống của những con người thực sự – cũng đi học, làm bài tập và bị bố mẹ mắng – những con người có cuộc sống hơi khác biệt đôi khi tạo nét đặc biệt cho nhân vật, có thể là một trí óc thông minh hay những người bạn đặc biệt (ví dụ người máy từ tương lai như chú mèo máy Doraemon, người ngoài hành tinh hay ở một thế giới khác). Những điều này hoàn toàn phù hợp cho phép độc giả đồng cảm với nhân vật, thoát khỏi cuộc sống nhạt nhẽo hàng ngày để tới một thế giới khác biệt trong trí tưởng tượng.

Bối cảnh trong các tác phẩm Anime cho dù ở một tương lai xa hay ở quá khứ sâu thẳm thì người đọc cũng bị cuốn vào 3 hình mẫu nhân vật, một là những nhân vật không hoàn hảo hay chẳng có chút gì đặc biệt, hai là dạng nhân vật có những thói quen hơi ngớ ngẩn, ba là mẫu nhân vật chính - những người có ước mơ hoài bão mà người đọc có thể đồng cảm với họ. Điều này không giống các nhân vật siêu nhân trong phim hoạt hình Mĩ dường như chỉ đi khắp nơi diệt trừ ác quỷ. Có người cho rằng sự mô tả tính cách nhân vật khiến cho các nhân vật trong Anime mang hơi thở Phương đông. Các nhân vật không bị gò bó trong cốt truyện giống như bàn chân trong một chiếc giày quá chật mà thay vào đó câu chuyện được phát triển dựa trên các nhân vật. Trái tim của Anime nằm trong trái tim nhân vật. Có 2 khía cạnh mà Anime mang đến cho độc giả đó là thực tế cuộc sống và sự hài hước, dí dỏm.

Anime thường có tính ước lệ cố định. Trong các phim hoạt hình hài hước, các nhân vật khi bị sốc hay ngạc nhiên thường được biểu hiện bằng một khuôn mặt bất bình thường. Khi nhân vật tức

giản được biểu hiện bằng những đường gân lồi rõ trên trán. Những phụ nữ tức giận thường bất ngờ xuất hiện trong khung hình với khuôn mặt cường điệu hóa tạo sự thú vị cho người xem. Những nhân vật với tâm trạng bối rối luôn được miêu tả với những giọt mồ hôi lớn ở bên trán đã trở thành một trong những khuôn mẫu trong Anime. Một số nhà làm phim hoạt hình lấy phong cách cường điệu hóa cảm xúc của các nhân vật làm xu hướng chủ đạo tuy nhiên với một số khác hiện thực hóa các nhân vật lại được đặt lên hàng đầu như những phim của Isao Takahata (Only Yesterday).

Đôi mắt to tròn rất gây ấn tượng là đặc điểm không thể trộn lẫn của các nhân vật Anime. Điều này chủ yếu do ảnh hưởng của Osamu Tezuka – người chịu ảnh hưởng của các nhân vật hoạt hình Châu Âu như Betty Boop và Mickey Mouse của Disney. Tezuka cho rằng những đôi mắt to giúp các nhân vật diễn tả cảm xúc của mình hiệu quả hơn. Khi bắt đầu viết Ribbon no Kishi – tác phẩm Manga đầu tiên dành cho các bé gái, Tezuka đã tăng kích cỡ đôi mắt của nhân vật. Từ đó trở đi, “Ribbon no Kishi” đã trở thành phong cách khuôn mẫu cho những nghệ sĩ Shoujo sau này.

Một đặc điểm nữa trong phong cách tạo hình nhân vật của các tác giả Anime đó là các nhân vật trong Anime thường có những phục trang rất ấn tượng thể hiện khiếu thẩm mỹ của mỗi tác giả. Những trang phục này cũng có lúc trở thành một xu hướng thời trang tại Nhật Bản, có thể kể đến loạt phim Sailor Moon – Thủy thủ Mặt trăng. Bộ phim lấy cảm hứng phục trang từ chiếc áo lính thủy với chiếc váy ngắn rất trẻ trung ấn tượng.

Có thể nói, những đặc điểm trong phong cách sáng tác của Anime khác hẳn lối làm phim hoạt hình kiểu Châu Âu, nội dung cũng như cách thể hiện thực sự gây ấn tượng đã mang đến một hương vị mới lạ cho người xem.

## 2. Kỹ thuật làm phim hiệu quả

So với kỹ thuật sản xuất phim hoạt hình ở Mỹ và Châu Âu, Anime Nhật Bản thường có chi phí sản xuất thấp hơn, không sử dụng nhiều kỹ thuật hiện đại nhưng những nhà làm phim Nhật Bản lại có những giải pháp hợp lý để tạo hiệu quả cao cho sản phẩm, tiết kiệm kinh phí nhưng vẫn đảm bảo tính hấp dẫn của bộ phim.

Osamu Tezuka đã biến đổi và đơn giản hóa nhưng quy tắc làm phim hoạt hình của Disney để giảm bớt chi phí và số lượng các khung hình cho mỗi bộ phim. Đây là một phương pháp tạm thời cho phép ông sản xuất một tập phim hoạt hình mỗi tuần với một đội ngũ cộng tác viên không chuyên, ít kinh nghiệm. Những xưởng phim hoạt hình được trang bị những kỹ thuật hoàn hảo để có thể sử dụng càng ít hình ảnh càng tốt như sử dụng dạng cuốn hay nhắc lại phong nền, cho các khung hình chạy trên màn ảnh để làm cho nó có vẻ như đang chuyển động. Hiệu quả của những kỹ thuật này là tỷ lệ hình ảnh trên 1 giây và số lượng khung hình đã được giảm đáng kể tuy nhiên nó cũng bị phê phán là đã làm cho chất lượng Anime trở nên nghèo nàn cũng với một tương lai bấp bênh cho thể loại này.

Tuy nhiên, cũng có nhiều cảnh mà trong đó tỷ lệ ảnh/s vượt quá số lượng cho phép và tiêu chuẩn quốc tế. Nó được gọi là những hình ảnh đắt giá - khi mà mọi nỗ lực được tập trung vào một cảnh để tạo

hiệu quả đặc biệt. Yasuo Otsuka là người đi tiên phong trong kỹ thuật này.

Ngược với quy tắc trên là những bộ phim với chi phí sản xuất cao nhất ngưỡng, có thể kể đến những bộ phim vô cùng thành công của xưởng phim Ghibli. Những bộ phim này có giá trị sản xuất rất cao nhờ thành công đã được dự đoán trước. Một vài phim hoạt hình Nhật Bản cũng đã có cách khắc phục chi phí sản xuất khi họ tận dụng những kỹ thuật khác so với Disney hay Tezuka, Otsuka. Những đạo diễn như Hiroiyuki Imaishi (phim Cutey Honey, Dead Leaves) đã đơn giản hóa các phong nền mục đích làm khán giả tập trung hơn vào các nhân vật chính trong phim.

Những loạt Anime Nhật Bản khi được trình chiếu ở nước ngoài đôi khi cũng được các nhà phân phối nước đó sửa lại đôi chút cho phù hợp với sở thích của khán giả. Trong một vài trường hợp, việc sửa chữa làm cho nội dung thay đổi để tạo sự dễ hiểu hơn cho người xem ở Châu Âu. Việc sửa chữa này đôi khi gặp phải sự phản đối của nhiều fan (người hâm mộ) Anime. Những người này thường xem Anime dưới dạng bản DVD bởi nội dung của phim luôn được giữ nguyên với phụ đề tiếng Nhật. Một ưu điểm nữa của dạng phim DVD là nó không có yếu tố thương mại như những loạt phim chiếu trên truyền hình thường đan xen những đoạn quảng cáo gây mất hứng thú cho người xem. Trong một số trường hợp những bản DVD cũng vấp phải sự vi phạm bản quyền ở một số nước.

Hầu hết các sản phẩm Anime được chia làm 3 loại:

- *Thể loại phim điện ảnh*: Thể loại này được phát hành ở các rạp chiếu bóng với

chí phí sản xuất cao nhất và tất nhiên đây cũng là sản phẩm có chất lượng video tốt nhất. Các tác phẩm nổi tiếng thuộc thể loại này bao gồm Akira và Spirited Away. Một vài Anime lại chỉ được phát hành dành cho các liên hoan phim hay liên hoan phim hoạt hình, thể loại này thường có độ dài ngắn hơn, chi phí sản xuất cũng thấp hơn. Một vài ví dụ như Winter Days, Dragon Ball Z movies và Legend of the Forest của Osamu Tezuka.

- *Thể loại OVA (Original Video Animation)* đôi khi nó được gọi là OAV (Original Animation Video). Thể loại này gần giống loạt phim truyền hình mini, có độ dài từ 2 đến 20 tập, tốc độ các cảnh phim thường ngắn hơn thể loại thứ nhất và hầu hết được phát hành trực tiếp dưới dạng Video. Đây cũng là thể loại phim có chất lượng cao với cốt truyện trải dài theo từng tập phim có sự sâu chuỗi từ đầu đến cuối. Các sản phẩm OVA tiêu biểu là Bubblegum Crisis và Tenchi Muyo.

- *Thể loại series truyền hình*: Đây là thể loại được phát sóng rộng rãi trên truyền hình theo một lịch chiếu thường xuyên. Loại hình này có chất lượng thấp hơn phim điện ảnh và OVA do hạn chế về mặt chi phí. Không phải vì thể loại này ít được đầu tư mà nguyên nhân chủ yếu là do phim điện ảnh và OVA có độ dài ngắn hơn trong khi những series phim truyền hình có khi kéo dài hàng trăm tập, chính vì vậy chi phí làm phim phải được tính toán để dần trải hết các tập phim. Một chương trình có thời lượng phát sóng là 30 phút nhưng mỗi tập phim chỉ có độ dài khoảng 23 phút, thời gian còn lại dành cho việc quảng cáo. Thông thường mỗi tập phim về nội dung ít có liên quan đến nhau nên khán giả truyền hình có thể theo dõi những tập tiếp theo nếu họ bỏ lỡ tập

trước. Một đặc điểm nữa của thể loại này là “eyecatch” – trong mỗi tập phim “eyecatch” là dấu hiệu để bắt đầu hay kết thúc đoạn quảng cáo giữa chương trình có tác dụng gây hứng thú và tò mò cho người xem. Đây là những cảnh trích đoạn ngắn có thể là những cảnh hài hước, cảm động hay những cảnh gây ấn tượng nhất trong mỗi tập phim.

Cũng không ít những tác phẩm Anime được phát hành dưới nhiều thể loại khác nhau. Như bộ phim Tenchi Muyo xuất phát từ phim OVA, sau đó lại được phát hành thành 3 phim điện ảnh và 3 series phim truyền hình cùng một vài sản phẩm phụ khác.

Với hình thức phát hành đa dạng, kỹ thuật sản xuất hiệu quả, Anime đã và đang trở thành món ăn tinh thần không thể thiếu của nhiều tầng lớp trong xã hội Nhật Bản nói riêng và khán giả trên thế giới nói chung.

### 3. Tính triết lý cao trong mỗi tác phẩm

Không chỉ là những bộ phim hoạt hình với nội dung và ngôn từ đơn giản, mỗi tác phẩm Anime còn hàm chứa trong nó tính giáo dục và triết lý cao khiến người xem phải suy ngẫm.

Khuynh hướng thể hiện tư tưởng lạc quan là điều dễ nhận thấy trong những bộ phim hoạt hình Nhật Bản. Nó không đơn thuần là cái thiện cuối cùng sẽ chiến thắng cái ác mà sâu sắc hơn, những người xấu cũng có thể trở nên tốt hơn để chuộc lại lỗi lầm của mình. Những người anh hùng có thể tìm lại chính mình, vượt qua cơn khủng hoảng để rồi tìm thấy niềm hạnh phúc trong cuộc sống. Cuộc sống thực sự có ý nghĩa và mục đích mặc dù phải đấu tranh vì nó. Những công việc

tưởng chừng khó khăn rồi cũng sẽ thành công cho dù phải trải qua quá trình phấn đấu và cố gắng không mệt mỏi. Những khó khăn liên tục nảy sinh nhưng các nhân vật đều có thể vượt qua. Sức mạnh được tìm thấy ở sự đoàn kết thậm chí hy sinh cả bản thân. Trong bộ phim “Ngôi sao của đội Giants” được khởi chiếu từ năm 1968 đến 1971, rất nhiều khán giả đồng cảm với câu thủ bóng chày Hyuma (nhân vật chính trong phim), khâm phục thái độ không bao giờ đầu hàng trong những buổi tập luyện và sự say mê tiến bộ của anh. Một số vận động viên bóng đá chuyên nghiệp cho biết họ đã chơi say sưa hơn sau khi xem bộ phim Captain Tsubasa.

Nghệ thuật là dạng giới hạn của thực tế ảo tuy nhiên nghệ thuật cũng đòi hỏi phải làm cho cốt truyện gần với cuộc sống thực tế. Truyện tranh và hoạt hình Nhật bản có những lúc chỉ ra rằng kẻ thù của loài người không đơn giản là ác quỷ vô tri vô giác. Trong loạt truyện tranh như Gundam, chúng ta có thể thấy kẻ thù cũng có những ước mơ, hy vọng của riêng chúng và trên thực tế mọi việc làm của chúng đều có lý do. Chúng không đơn giản là những con quỷ tàn bạo, chúng cũng có tâm hồn và chúng là có thực. Theo mỗi tập phim, các nhân vật của Anime trưởng thành, thay đổi, học được nhiều kinh nghiệm và trở nên tốt hơn. Tất nhiên loại trừ những loạt truyện tranh hài hước như Doraemon.

Anime cũng dễ dàng khiến độc giả cảm động rơi nước mắt hay bị cuốn hút vào câu chuyện một cách say mê bởi nội dung mang đậm tính nhân văn của nó. Có thể nói, tuy còn nhiều hạn chế nhưng Anime thực sự là cánh cổng để độc giả

bước vào một thế giới đầy thích thú say mê.

### III. ANIME VỚI KHÁN GIẢ VIỆT NAM

#### *Bắt đầu từ những truyện tranh Manga đầu tiên...*

Năm 1992, bộ truyện tranh Manga đầu tiên của Nhật Bản "Đô-rê-mon" được xuất bản và phát hành tại Việt Nam tạo nên cơn sốt trong giới học sinh lúc bấy giờ. Bộ truyện tranh với nội dung hài hước, hình vẽ sinh động đã thực sự gây ấn tượng với độc giả nhỏ tuổi. Nếu như trước đó, những truyện tranh xuất bản tại Việt Nam thường mỏng, nhiều lời dẫn và ít hình vẽ thì Đô-rê-mon lại có phong cách riêng. Cuốn sách được in khổ nhỏ, hình vẽ đẹp, bố cục gọn gàng, sắc nét cùng nội dung vui nhộn đã làm nên hiện tượng Đô-rê-mon tại Việt Nam.

Tiếp theo Đô-rê-mon, hàng loạt các tranh truyện hiện đại Nhật Bản như Tiểu thư Nhu đạo, Siêu quạ Teppii, Subasha và sau này là Bảy viên ngọc rồng, Conan, ... lần lượt được phát hành và cũng được độc giả Việt Nam đón nhận nồng nhiệt.

Thời gian sau đó, những bộ tranh truyện Nhật Bản gần như chiếm lĩnh hết thị trường truyện tranh trong nước, và cùng với trào lưu này, những bộ phim hoạt hình dạng truyện tranh Nhật Bản (Anime) bắt đầu được biết đến ở Việt Nam thông qua các kênh truyền hình và hệ thống phát hành của Fafilm Việt Nam. Những bộ phim đầu tiên như Đô-rê-mon, Burin, Thủy thủ mặt trăng... đã trở nên vô cùng quen thuộc với khán giả nhỏ tuổi. Tuy nhiên thời gian này, khán giả Việt Nam ít biết đến thuật ngữ Anime mà chỉ coi đó đơn thuần là một sản phẩm hoạt hình Nhật Bản.

#### *... Cho đến trào lưu Anime tại Việt Nam những năm gần đây*

Anime tiếp tục được phát sóng rộng rãi trên các kênh truyền hình Việt Nam, có thể kể đến series phim hoạt hình Pokémon rất được các em nhỏ yêu thích. Thuật ngữ "Anime" bắt đầu xuất hiện tại Việt Nam trong một vài năm trở lại đây trên các tạp chí dành cho tuổi học trò. Trên tờ "Hoa học trò" – một tờ báo dành cho bạn đọc tuổi hoa tại Việt Nam có hẳn một chuyên mục Anime dành để giới thiệu các hoạt động, tin tức mới nhất liên quan đến Anime như những phim hoạt hình sắp phát hành hay tổ chức những cuộc thi vẽ tranh theo phong cách Anime. Ngoài ra còn có những tạp chí chuyên về Anime và Manga như 4AM (For Anime and Manga). 4AM là tạp chí mới được xuất bản tại Việt Nam đầu năm 2005 với nội dung phong phú, cung cấp các thông tin liên quan đến hai loại hình giải trí này. Bên cạnh những tờ tạp chí như vậy, còn có rất nhiều website do chính những người hâm mộ Anime Việt Nam viết ra nhằm tạo một môi trường giao lưu, một sân chơi lành mạnh cho những người có chung sở thích Manga và Anime. Ở đó, họ có thể trao đổi băng hình, tư liệu hoặc các bản nhạc phim yêu thích. Số lượng người truy cập vào những trang web này ngày một tăng cho thấy hoạt hình Nhật Bản đang chiếm được cảm tình đặc biệt của khán giả Việt Nam. Những tin tức liên quan đến hoạt động của người yêu thích Anime trên thế giới cũng được cập nhật liên tục như các cuộc thi Cosplay - một trong những hoạt động thường xuyên của các fan hâm mộ Anime và Manga. Cosplay là một thuật ngữ vốn có nguồn gốc từ Nhật Bản nhưng lại dựa trên một từ tiếng anh: "Costume Play". Về thực



chất đó là những trò chơi có liên quan đến trang phục và quần áo. Ở Nhật Bản, Cosplay không chỉ giới hạn trong Anime và Manga mà còn là những phần không thể thiếu trong nhiều ngành công nghiệp giải trí khác, cả những tiểu thuyết khoa học giả tưởng cũng như kinh dị. Còn ở Bắc Mỹ, thuật ngữ này chỉ ám chỉ việc phục sức hóa trang có liên quan đến Manga và Anime. Những cuộc thi Cosplay kiểu này được tổ chức hàng năm tại Nhật Bản thu hút rất nhiều người tham gia.

Khán giả Việt Nam giờ đây được tiếp xúc với nhiều phương tiện giải trí hơn trước, đó là các tạp chí, các kênh truyền hình nước ngoài, các trang web giải trí trong và ngoài nước. Chính vì vậy, lượng thông tin tiếp nhận được cũng ngày một phong phú. Điều này đồng nghĩa với việc thông tin tiếp nhận chưa được chọn lọc, đây là hệ quả tiêu cực tất yếu của sự phổ cập internet. Bên cạnh những phim hoạt hình có nội dung lành mạnh, mang ý nghĩa nhân văn cao thì hiện nay ở Nhật Bản đang có xu hướng chuyển đổi tượng khán giả từ thanh thiếu niên sang người lớn. Và tất nhiên nội dung phim cũng sẽ thay đổi. Thể loại này hiện đang bị nhiều nước phản đối không chấp nhận bởi nội dung phim không còn mang ý nghĩa phim hoạt hình thuần túy. Trong thời buổi Internet trở nên phổ biến ở Việt Nam như hiện nay, để có được những bộ phim hoạt hình hay, thực sự có ý nghĩa đến với khán giả các cơ quan văn hóa cần phải có sự quan tâm hơn nữa đến loại hình giải trí này.

Mặc dù còn nhiều hạn chế như nội dung bị trùng lặp, mang tính chất giả tưởng quá nhiều nhưng cũng không thể phủ nhận sự thành công của Anime. Nét

độc đáo trong cách tạo hình nhân vật, sự kết hợp giữa yếu tố hiện thực và siêu tưởng, tính cách nhân vật mang đậm chất Á Đông đã làm nên sức hấp dẫn của Anime. Những câu chuyện với nội dung sâu sắc không chỉ thu hút khán giả Châu Á mà còn gây sự chú ý của những khán giả Anh, Mỹ và các nước Châu Âu nơi có sự khác biệt lớn về văn hóa so với Nhật Bản.

Hoạt hình Anime Nhật Bản đã và đang thỏa mãn nhu cầu của người hâm mộ khắp nơi trên thế giới – những người luôn mong muốn sự mới mẻ hứng thú.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Yonezawa Yoshihiro: *Hiện tượng phim hoạt hình trên khắp thế giới: Quá khứ và hiện tại* - Tạp chí Nipponia No 27, 2003
2. Shakata Shuji: *Phim hoạt hình được ưa thích tại Nhật Bản* – Tạp chí Nipponia No 27, 2003.
3. Shimizu Isao, *Đi tìm nguồn gốc phim hoạt hình trong nghệ thuật cổ Nhật Bản*, Tạp chí Nipponia No27, 2003.
4. Các chuyên mục Anime Tạp chí Hoa học trò số 465, 589, 590/2005.
5. Tạp chí 4AM số tháng 1/ 2005
6. Các trang web:  
<http://www.animenewsnetwork.com>  
<http://www.animation.com>  
<http://www.theotaku.com>  
<http://www.anipike.com>

\*\*\*\*\*