

## NGHỆ THUẬT HOẠT HÌNH NHẬT BẢN

Ở các nước khác, hiếm có thứ phim hoạt hình dành cho người lớn vì nguồn gốc phim hoạt hình là từ thể loại truyện bằng tranh dành cho trẻ em. Nhưng ở Nhật, truyện tranh, gọi là manga, đã trở thành cả một ngành công nghiệp khổng lồ. Có thứ truyện tranh dành cho các bà nội trợ, doanh nhân và các nữ sinh. Nên không ngạc nhiên gì khi có những phim hoạt hình dành cho người lớn.

Trong loại phim hoạt hình dành cho nữ sinh chẳng hạn, có những phim dài đến 100 tập như Kikis Delivery Service và có rất nhiều phim bán chạy ở cả nước ngoài. Những phim xuất khẩu mạnh thường mô tả những anh hùng có sức mạnh siêu nhiên, những người máy và quái vật khủng khiếp, đầy những bạo lực, sex và tàn sát hàng loạt.

Nhưng thực ra truyền thống truyện tranh của Nhật đã có từ lâu đời. Tận thế kỷ 12, ở nước này đã có loại tranh bốn bức, tựa như tứ bình ở Việt Nam, gọi là Chojugiga, mỗi bộ bốn bức lại tả những con khỉ, cóc, thỏ và rồng được nhân cách hoá làm những việc như con người. Những bộ tranh ấy thể hiện tài năng và óc thâm thúy tuyệt vời của người nghệ sĩ và vẫn còn quyến rũ người xem hiện đại. Những thợ in lừng danh của Nhật ở thế kỷ 18 và 19, như Hiroshige, Hokusai và Utamaro đã có ảnh hưởng lớn đến sự ra đời của tranh hiện đại. Và khi Nhật mở cửa giao thương với Tây phương trong thế kỷ 19, nghệ thuật Nhật cũng ảnh hưởng tới hội họa Tây phương, như người ta đã tìm ra bằng chứng đó trong tranh của Van Gogh, Degas hay Whistler.

Nhưng họa sĩ thực sự làm cách mạng trong truyện tranh Nhật là Osamu Tezuka. Ông sinh năm 1928, có bố và ông nội đều làm bác sĩ nhưng lại ông lại quyết tâm bỏ nghề y để đi làm truyện tranh. Ông là người Nhật đầu tiên vẽ một cảnh ở nhiều góc nhìn khác nhau tựa như khi người ta quay phim bằng nhiều máy quay ở các vị trí khác nhau vậy. Điều này khiến truyện tranh, và cả phim hoạt hình của ông sau này, trở nên hấp dẫn hơn. Ông cũng đưa truyện tranh khỏi lãnh vực vui nhộn thuần túy, và trong phim của ông có cả nước mắt, oán thù, căm hờn, v.v. và kết thúc phim không phải bao giờ cũng có hậu.

Bộ truyện tranh đầu tiên của ông, Shintakarajima (Đảo châu báu mới), là tổng hợp các yếu tố phiêu lưu của các tác phẩm lừng danh bên phương Tây như Đảo Châu báu, Tarzan và Robinson Crusoe, và nó đã thành công rực rỡ. Sau đó ông lao vào hai bộ truyện và phim hoạt hình. Bộ thứ nhất là Kimba- Chú sư tử trắng (bộ này rõ ràng là tiền thân của Simba Vua sư tử của hãng Disney) và bộ thứ hai là Astro Boy, một chú robot vạn năng. Những bộ manga này khiến ông nổi tiếng và giàu có. Năm 1963, ông lập công ty riêng và sản xuất phim Astro Boy, bộ phim hoạt hình truyền hình nhiều tập đầu tiên của Nhật. Bộ này dài 192 tập, chiếu từ 1963 đến tháng 12.1966 mới hết. Sau bộ phim này, công ty của ông,

cũng như cả nền công nghiệp phim hoạt hình của Nhật phát triển dữ dội và trở thành một hiện tượng ở Nhật.

Ngày nay, phim hoạt hình Nhật đã chiếm lĩnh một vị trí đáng kể trên thị trường thế giới. Bất kỳ một cửa hàng cho thuê băng video nào cũng đều có một dãy kệ ngày càng rộng để chứa các bộ phim hoạt hình nhiều tập của Nhật. Để cho phim dễ dàng thâm nhập thị trường nước ngoài, các nhân vật trong phim được vẽ không giống người Nhật chút nào (ngoại trừ những tên gọi): to lớn, lực lưỡng, tóc đủ màu chứ không đen như dân châu Á, cao ráo, chân dài như người mẫu, vân vân. Tuy rằng ban đầu những phim này được làm để tiêu thụ trong nước trước khi chúng được xuất khẩu, nhưng hầu như người Nhật đã quen với những hình tượng đó và không hề thắc mắc gì cả.

Một nét nổi bật khác trong các nhân vật hoạt hình Nhật là đôi mắt. Những đôi mắt to khác thường, long lanh đủ màu sắc. Tezuka nói là ông vẽ bắt chước theo các phim của Walt Disney. Đó là đôi mắt của các nhân vật nữ chính (Bạch Tuyết, Công chúa ngủ trong rừng, Cô bé quàng khăn đỏ) và những con thú nhỏ dễ thương ở phe chính diện. Nhưng người Nhật đã gắn đôi mắt đó cho mọi nhân vật, cả chính và phản diện.

Các nhân vật nữ trong phim hoạt hình cũng rất dữ dội, cả về ngoại hình lẫn cá tính, có lẽ hoàn toàn trái ngược với hình ảnh thông thường về một phụ nữ Nhật. Họ giống như bất cứ phụ nữ nào ở xã hội phương Tây. Nhiều yếu tố của văn minh và tập quán phương Tây cũng được đưa vào phim (như việc dùng cây thập giá để tiêu diệt ác quỷ) khiến phim dễ dàng gần gũi với người xem Âu Mỹ.

Trong khi các phim hành động của Mỹ phải nhờ tới đủ thứ xảo thuật của máy vi tính, kinh phí làm phim lên tới vài trăm triệu đô-la thì làm một phim hoạt hình với đủ thứ chuyện kỳ khoa học viễn tưởng mà chỉ tốn tới 5 triệu đô-la là cùng (chưa đủ một góc tiền thù lao cho một siêu sao hành động như Tom Cruise hay Arnold Schwarzeneggers). Chưa một tay kế toán nào phải la ó về kinh phí cho việc làm phim hoạt hình. Có lẽ đây cũng là lý do khiến các hãng phim Mỹ đều đặn đầu tư vào những bộ phim hoạt hình bề thế và năm nào cũng có vài bộ phim hoạt hình thắng lớn về doanh thu. Xem ra người Mỹ lại đi sau người Nhật trong lãnh vực này.

GIANG HÀ

(theo Discovery)