

VÀI NÉT VỀ MANGA NHẬT BẢN

HẠ THỊ LAN PHI

Viện Nghiên cứu Đông Bắc Á

Theo số liệu thống kê của các nhà xuất bản sách, tạp chí ở Nhật Bản thì năm 1998 ngành công nghiệp in đã thu được 2,6 nghìn tỷ yên, với 870 triệu đầu sách và 3,8 tỷ đầu tạp chí *manga*. Từ năm 1995, *manga* cũng luôn chiếm khoảng 40% thị trường xuất bản của Nhật. Cùng với sách và tạp chí, phim hoạt hình *manga* đã ảnh hưởng ra khắp thế giới. Là một trong những loại hình văn hoá được nhắc đến nhiều ở trong nước cũng như nước ngoài, *manga* thực sự đã đóng góp một phần quan trọng trong lợi ích chung của Nhật Bản. Đến Nhật Bản, bạn sẽ thấy từ những nhà sách nổi tiếng, đến những quầy sách ở ga tàu điện, những cửa hàng bán hàng tạp hoá và đồ ăn nhanh mở cửa 24/24 giờ, đều tràn ngập sách và tạp chí *manga*. Không chỉ có các em thiếu niên và nhi đồng, mà cả thanh niên, sinh viên, những bà nội trợ, những cụ già đã nghỉ hưu và cả những công chức nhà nước, những nhân viên trong các công ty đều say mê *manga*. Các em học sinh Nhật Bản có thể đọc *manga* trong các giờ giải lao giữa các tiết học, giữa giờ nghỉ trưa, trên đường đến trường. Người lớn có thể đọc *manga* trong tàu điện, trên xe buýt và trên đường đến công ty. Và có lẽ chỉ ở Nhật Bản mới có những thư viện, những quán cà phê dành riêng cho người đọc *manga*.

Vậy *manga* là loại hình văn hoá gì mà ở một nước có tỷ lệ người biết đọc cao như Nhật Bản (96% trẻ em học hết phổ thông trung học, gần 4% trẻ em bỏ học ở độ tuổi 15¹) đều bị *manga* thôi miên đến như vậy?

Ở Việt Nam, trong những năm gần đây đã xuất hiện nhiều truyện tranh (*manga*) của Nhật Bản, bằng nhiều con đường nhập khẩu chính thức, nhập và in lậu. Trong tiềm thức của người Việt, truyện tranh là loại hình văn hoá dành cho trẻ em - lứa tuổi nhi đồng - một đối tượng bạn đọc dành được rất nhiều sự quan tâm của các bậc cha mẹ và các nhà giáo dục. Chính vì sự chưa hiểu thấu đáo này đã gây ra rất nhiều bàn cãi xung quanh vấn đề nhập khẩu và dịch *manga*, các bậc phụ huynh thì cho rằng truyện tranh Nhật Bản (hay *manga*) đề cập đến quá nhiều vấn đề giới tính, bạo lực... ảnh hưởng xấu đến sự phát triển nhân cách của trẻ. Nhưng thực sự *manga* có hoàn toàn như vậy không? Bài viết này sẽ góp phần muốn tìm hiểu, làm rõ nguồn gốc lịch sử cũng như tính văn học, tính thẩm mỹ và các giá trị văn hoá khác của *manga*. Qua đó, bạn đọc Việt Nam có thể hiểu rõ hơn về *manga* và vai trò của nó trong đời sống sinh hoạt, cũng như trong sự phát triển kinh tế của Nhật Bản.

I. MANGA LÀ GÌ?

Ở các nước có bề dày lịch sử truyện tranh, và đã từng được coi là cội nguồn của loại hình văn hoá này như Mỹ, Pháp..., khi nói đến truyện tranh, người ta đều nghĩ ngay đó là: *comics* - *Truyện tranh hải* mà tiếng Việt gọi chung là *truyện tranh*. Còn truyện tranh của Nhật Bản lại được nhắc đến với nguyên gốc tiếng Nhật là *manga* - như một danh từ riêng để chỉ một nét văn hoá phổ thông của Nhật Bản hiện đại.

Theo từ điển Nhật - Việt thì *manga* là hoạt hoạ (tranh hoạt hoạ).

Theo từ điển Quốc ngữ tổng hợp Nhật - Nhật xuất bản năm 1990, tái bản năm 1992 thì *manga* có 3 nghĩa:

¹ Richard Bowring, Peter Kornicki. *Bách khoa thư Nhật Bản*; Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản dịch, Hà Nội, 1995, Tr., 288

+ *Manga* là loại tranh hoạt hình, hài hước.

+ *Manga* là loại tranh gây cười hóm hình (comics).

+ *Manga* là loại tranh đả kích, châm biếm nhân tình thế thái (Caricature tranh biếm họa).

Theo Bách khoa thư Nhật Bản do Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản dịch từ tiếng Anh của Richard Bowring và Peter Kornicki chủ biên, xuất bản năm 1995 thì : ...*Manga* có nguồn gốc từ tranh châm biếm của Hokusai và các họa sĩ thời Tokugawa, nhưng dưới hình thức mới chúng nổi tiếng nhờ Tezuka Osamu, người đem nghệ thuật điện ảnh áp dụng vào truyện tranh truyền thống.¹

II. NHỮNG YẾU TỐ CẤU THÀNH MANGA

Thật khó khăn để chúng ta phân biệt được *manga* của Nhật Bản và truyện tranh của các nước khác, nếu chúng ta không đi từ sự khác biệt về văn hoá và ngôn ngữ. Nhưng dù *manga* hay truyện tranh của ở bất kỳ nước nào cũng được cấu thành bởi hai yếu tố:

+ Nghệ thuật hội họa: (Tranh vẽ, bố cục tranh (panel))

+ Văn học: (Lời thoại, cốt truyện)

Truyện tranh của Nhật Bản cũng bao gồm hai yếu tố trên, nhưng có một điều khác biệt là bắt đầu từ những năm 40 của thế kỷ XX, các họa sĩ *manga* đã đưa nghệ thuật điện ảnh vào trong *manga*, tạo nên sự khác biệt và thành công trong *manga* hiện đại (trong *manga* hội họa gần như có tính quyết định trong việc thể hiện ý tưởng, nội dung và chủ đề mà *manga* đề cập đến).

1. Nghệ thuật hội họa

Một trong những đặc trưng đặc biệt nổi bật của *manga* đó là sự kết hợp tài tình giữa

chủ nghĩa hiện thực của tranh phương Tây và nghệ thuật hội họa cổ truyền thống của Nhật Bản - một nền văn hoá của một nước sử dụng chữ Hán, chịu sự ảnh hưởng mạnh mẽ của nền văn minh Trung Hoa.

1.1. Hội họa truyền thống

Nhìn từ phương diện văn hoá, thì văn hoá Nhật Bản gắn liền với môi trường văn hoá Đông Bắc Á, với trung tâm là nền văn hoá Trung Hoa. Ngược lại, nền văn minh Trung Hoa cũng du nhập vào Nhật Bản bằng nhiều con đường, thành công nhất có lẽ là con đường truyền tải qua lối tư duy và ý niệm Phật giáo. Các nhà tu hành Trung Quốc vào Nhật Bản thông qua con đường Triều Tiên vào để truyền bá Phật giáo và phổ biến những kiến thức về y học, toán học, văn học, kỹ thuật sản xuất... Nhưng dù chủ động hay thụ động, dù gián tiếp hay trực tiếp người Nhật vẫn biến nền "văn hoá nhập khẩu" thích ứng với nền văn hoá của chính mình, phù hợp với điều kiện sống, và tích cách dân tộc mình. Điều này cũng để lại những dấu ấn rõ nét trong hội họa cổ của Nhật Bản.

Theo các nhà nghiên cứu văn hoá sử Nhật Bản thì: ...*thật là mù mịt không biết loại hội họa nào đã phát triển trong thời sơ sử*². Trong khi đó, các di vật khảo cổ ở Trung Quốc đã chứng minh rằng hội họa cổ Trung Quốc có từ thời Chiến Quốc (481-221 Tr.CN), đến thế kỷ thứ IV nghệ thuật hội họa của Trung Quốc đã có những họa gia như Cố Khả Tri (341 -402) được đánh giá ngang với hội họa thời Phục Hưng ở châu Âu về sáng tác và lý luận. Có một điểm mà các nhà nghiên cứu *manga* cho rằng, một trong những nguyên nhân mang đến thành công cho *manga* là nhờ vào loại hình ngôn ngữ - chữ tượng hình mà Nhật Bản cũng như Trung Quốc đang sử dụng. Chữ tượng hình với những nét để biểu ý và

¹ Richard Bowring; Peter Kornicki. *Bách khoa thư Nhật Bản*; Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản dịch; Hà Nội, 1995; Tr., 314

² Noritake Tsuda, *Sổ tay nghệ thuật Nhật Bản*, Nxb KHXH, Hà Nội, 1990., Tr., 39

dùng bút lông để viết, một loại chữ có kết cấu và hình thể phức tạp được thể hiện bằng một hệ thống các đường nét theo qui tắc thuận bút rất chặt chẽ. Bút vừa viết vừa dùng để vẽ (bút phải là bút lông, đầu tháp nhọn, phình ở đế gắn với quàn, khác với bút vẽ ở châu Âu, phình ở giữa). *Dù vẽ hay viết, phải luyện tay bút rất công phu để khi đặt bút xuống mới vận được khí trong người thoát ra ngòi bút, tung hoành trên tờ giấy hay tấm lụa. Theo tư duy triết học cổ đại Trung Hoa thì vạn vật theo ngũ hành: kim, mộc, thủy, hỏa, thổ tạo nên theo luật âm- dương, nhưng phải có "khí". Ở đâu khí chuyển hoá thì có vận động, có sự sống. Ở đâu khí ngừng chuyển hoá thì ở đó sự sống diệt vong. Điều quan trọng là họa gia không chỉ vẽ hình dáng bên ngoài của sự vật mà chủ yếu phải nắm được cái mạch xoay vần của khí, tuy khí vô hình, nhưng cái mạch của nó nằm trong sự cân bằng âm dương, trong sự chế hoá tương sinh tương khắc của ngũ hành dưới các dạng tồn tại khác nhau của muôn loài (có nghĩa là tranh phải có thần).*

Tiếp nhận nền văn hoá Trung Quốc như là một đại diện cho nền văn hoá chữ Hán, nền hội họa cổ Nhật Bản cũng chịu ảnh hưởng của hội họa Trung Hoa. Tuy nhiên, khi xem các tranh cổ Nhật Bản và tranh cổ Trung Hoa ta thấy có những điểm tương đồng trong nét vẽ, trong chủ đề, trong việc thể hiện các quan niệm Á đông. Nhưng ở tranh Trung Hoa màu sắc rực rỡ hơn, hoành tráng hơn. Tranh Nhật Bản màu sắc tinh tế hơn, nhã nhặn hơn, đường nét uyển chuyển hơn, phóng khoáng hơn và bề sâu hơn. Có thể nói rằng hầu hết các họa gia Nhật Bản từ vốn tích lũy nhận được từ người thầy trước đó mà có sự thay đổi, biến hoá theo phong cách riêng của mình. Như Noritake Tsuda đã viết trong cuốn "Sổ tay nghệ thuật Nhật Bản": "..., tiếp nhận các nền nghệ thuật khác chỉ để từ đó mà tạo nên một nền nghệ thuật

mới. Đó là một nét nổi bật nhất của lịch sử nghệ thuật Nhật Bản".

Tuy nhiên, trong tiến trình lịch sử nền hội họa cổ Nhật Bản đã tồn tại những phong cách chính sau:

- Phong cách bản địa như Tosa, Kasuga luôn duy trì phong cách bản địa đặc biệt của mình theo trường phái Yamato. Hội họa Yamamoto-e là nghệ thuật của triều đình, nghệ thuật của những nhà quý tộc sáng tác lúc rỗi rảnh, nét bút duyên dáng, nhẹ nhàng phóng khoáng, cách điểm màu đầy ý tứ các bậc thầy của trường phái đã thể hiện rất huy hoàng phong cách bản địa.

- Phong cách đậm dấu ấn của hội họa Trung Hoa như trường phái Takuma, Eiga xuất hiện ở thời Kamakura chịu ảnh hưởng của các họa sĩ Trung Hoa đời Tống, với màu sắc rực rỡ, chủ đề thường tập trung vào Phật giáo.

- Phong cách thứ ba: Là sự kết hợp của hai phong cách trên như trường phái hội họa Kano (xuất hiện vào cuối thời Muromachi - thế kỷ XVI), các họa sĩ ở thời kỳ đầu đã từng học hỏi nghiêm túc phong cách hội họa Trung Hoa, và tự giải phóng khỏi ảnh hưởng của phong cách này tạo nên một phong cách mới (hay có thể nói họ đã Nhật hoá hội họa cổ Trung Hoa). Theo bố cục tranh cổ của Nhật Bản cũng như của Trung Quốc có 3 loại kakemono (tranh nhìn từ trên xuống), emaki (tranh cuộn, tranh nằm ngang cuộn lại, không phải để xem cùng một lúc mà phải xem từng phần một, xem từ phải sang trái), tranh vẽ thành tập (như album, hoặc còn gọi là soshi), ngoài ra còn có tranh vẽ trên những tấm panô lớn dùng để trang trí, những tấm bình phong (senzui-byobu) và ván lùa (fusuma). Manga hiện đại cũng vậy, khi bạn đọc manga bạn cũng phải đọc từ phải sang trái, từ trên xuống dưới, điều này dường như tạo nên một dòng chảy liên tục của một cốt chuyện.

Ở Nhật Bản, truyện kể bằng tranh có từ rất lâu đời, các nhà nghiên cứu về manga

cho rằng nguồn gốc của *manga* có từ thế kỷ 12 qua những bức tranh hài hước miêu tả cảnh trần gian, địa ngục, cảnh tăng lữ Phật giáo lúc bấy giờ. Nổi tiếng về thể loại tranh này là những bức tranh của vị sư Toba. Những chủ đề và phong cách vẽ trong tranh của Toba mang ảnh hưởng từ tranh Trung Quốc, nhưng tính hài hước trong tranh ông lại là sự nhạo báng và châm biếm giới tăng lữ Phật giáo lúc bấy giờ. Có bức tranh như muốn nhắc lại cho con người về lời giáo huấn của đạo Phật là không luyến tiếc với thế giới vật chất, nhưng sự trầm tư ngu ngốc của người đàn ông trong tranh lại nói lên điều ngược lại. Có các tranh cuộn như: *Jigoku Zooshi* (tranh cuộn vẽ về địa ngục), *Gaki Zooshi* (tranh cuộn vẽ về ma đói), *Yamai Zooshi* (tranh cuộn vẽ về bệnh tật), tranh đã miêu tả những sự thô tục của ma quỷ, sự nhạo báng sự thu mình đến rúm ró của con người. Bút pháp trong tranh đã mang được sự mềm mại, cảm giác khoẻ khắn, tự do gần với *manga* ngày nay. Bên cạnh đó có những bức tranh đề cập đến những đề tài thuần túy thế tục, như: "*tranh cuộn về động vật*", *Chojuugiga* - cuộn tranh cổ nhất về về nghệ thuật vẽ tranh hài của Nhật Bản. Cuộn tranh không chỉ mang những thủ pháp vẽ tranh hoặc những khung vẽ giống như *manga* ngày nay, mà nó còn thể hiện được được tính liên tục của một cốt truyện. Đáng chú ý nhất là những đường nét của Bức liên *Chojo Jinbutsu Giga* và trong cuộn tranh *Shigisan Engi Emaki*, đều được vẽ vào thế kỷ 12.

Đến giữa thế kỷ 17 thì ở Nhật Bản mới phát triển thành một dòng tranh biếm họa về tôn giáo, với mục đích gây cười, như loại hình Zenga (tranh Zen) - loại tranh của cung đình. Nhưng phổ thông nhất phải kể đến loại tranh ukiyo-e, có một loạt các nhà họa sĩ của thời kỳ này như Hokusai Katsushiba (1760-1849) - người đầu tiên dùng từ *manga*, Sharaku TooShuusai (thế kỷ 18) - chủ nhân của lối vẽ tranh biếm họa,

Kuniyoshi Utagawa (1797-1861) - người say mê loại tranh đó, Yoshitoshi Tsukioka (1839-92)...là những người đã đã có những bức tranh gần với nghệ thuật vẽ tranh trong *manga* ngày nay.

Như vậy, chúng ta có thể thấy rằng lịch sử nền hội họa cổ Nhật Bản tuy gắn chặt với nền hội họa cổ Trung Hoa, nhưng hầu hết các họa sĩ Nhật Bản đã tiếp nhận, học hỏi và Nhật hoá phong cách của mình tạo nên những tác phẩm mang đậm dấu ấn Nhật.

1.2. Hội họa phương Tây

Những bức tranh biếm họa đầu tiên được vẽ theo kiểu phương Tây ở Nhật Bản, là nhờ 2 "*họa sĩ lang thang*" Charler Wirgman (1835-91), người Anh, và George Bigot (1860-1927), người Pháp. Wirgman là người đã từng được gọi là nhà ngoại giao đầu tiên của Anh ở Nhật Bản, ông đã kết hôn với một cô gái Nhật và sống ở Nhật Bản cho đến cuối đời. Vào năm 1863, ông đã xuất bản cuốn tạp chí hài "*The Japan Punch*" ở Yokohama, chủ đề mà tranh của ông đề cập đến là cuộc sống sinh hoạt đương thời của người dân Nhật Bản, nhưng tranh vẽ của ông đầy đặc và nét vẽ chậm mang đậm phong cách vẽ tranh của Anh.

Bigot đến Nhật Bản năm 1882 để dạy nghệ thuật trong các trường quân đội, ông kết hôn với một cô gái Geisha, ông sống và sinh hoạt như một công dân gốc Nhật chính thống, ông cũng mặc quân áo truyền thống và đi guốc Nhật. Ông có rất nhiều bút danh như: Biko, hoặc ông ký bằng chữ Hán các bút danh có nghĩa như "đẹp", "tốt"...Khác với Wirgman, chủ đề trong tranh vẽ của ông nhằm châm biếm cả cuộc sống sinh hoạt đương thời của người dân Nhật và Chính phủ Nhật Bản đương thời. Bởi vậy cho nên, Bigot đã vấp phải sự phản ứng của các họa sĩ Nhật Bản, vì họ cho rằng ông đã châm biếm, giễu cợt chính phủ của họ.

Cả hai họa sĩ này là người đầu tiên đã đưa tranh biếm họa vẽ về cuộc sống sinh hoạt hiện đại và chính trị theo kiểu Anh,

Pháp vào Nhật Bản. Sau này khi công nghệ in ấn của Nhật Bản phát triển, các họa sĩ Nhật Bản dưới sự ảnh hưởng của hai họa sĩ này, đã xuất bản những tạp chí biếm họa của riêng mình. Vào năm 1877, thì tạp chí cười đầu tiên của Nhật Bản đã được phát hành với tên "*Marumaru Chimbun*", do Kinkichiroo Honda vẽ. Tạp chí này đã hấp thu hoàn toàn công nghệ vẽ tranh biếm họa kiểu phương Tây.

Đến cuối thế kỷ 19 thì tranh biếm họa của Nhật Bản đã có một bước ngoặt khi chuyển từ phong cách vẽ tranh biếm họa của châu Âu sang phong cách vẽ tranh biếm họa của Mỹ. Một trong những đặc điểm nổi trội của tranh biếm họa của Mỹ là hình ảnh sống động hơn, các chủ đề ít yếu tố chính trị hơn, với các mảng vẽ liên tục, có các quả bóng từ (lời thoại) và tranh đã được in màu.

Tranh trong *manga* hiện đại với đường nét đơn giản, lối diễn đạt cường điệu hoá tốt cùng hình ảnh của nhân vật, các họa sĩ *manga* đã dùng phương pháp nhân cách hoá trong từng đường nét của mình.

2. Yếu tố văn học

Manga là một loại hình văn hoá đặc biệt, trong một tác phẩm *manga* có lời thoại, có tranh minh họa. Vì vậy, để tạo nên một ấn phẩm *manga* cũng không tránh khỏi những cá biệt, hay nói chính xác hơn, tác giả không chỉ biết "vẽ" mà còn phải biết "viết". Sự thành công của *manga* phần chủ yếu là nhờ vào tài thể hiện của các nhà họa sĩ. Nhưng chúng ta cũng không thể bỏ qua chủ đề, cốt truyện cũng như văn phong trong các tác phẩm *manga*. Về khía cạnh này *manga* thực sự là đại diện cho nền "văn chương bình dân", "văn chương đại chúng" của Nhật Bản thời hiện đại.

Như chúng ta đã biết, trong lịch sử của hầu hết các nền văn học của các nước trên thế giới luôn tồn tại hai dòng văn chương:

- Dòng văn chương bác học: đây là dòng văn chương chính thống, với lời văn chau chuốt, cú pháp chặt chẽ, được đánh giá là có

giá trị văn học cao, thường là của những tầng lớp trên trong xã hội như: Quý tộc, phong kiến...

- Dòng văn chương bình dân (văn chương thuần túy, văn học dân gian), đây là dòng văn học đại diện cho đại đa số dân chúng bình dân, với lời lẽ văn phong cởi mở, cú pháp không chặt chẽ, gắn với ngôn ngữ sinh hoạt hàng ngày.

Manga trở thành một đại diện cho dòng văn chương bình dân của Nhật Bản thời hiện đại. Nếu đi sâu vào ngôn ngữ Nhật Bản, chúng ta thấy có một số đặc điểm có ảnh hưởng đến việc sáng tác văn chương ở Nhật Bản. Nó khiến cho chữ viết Nhật Bản gần gũi với kiểu ngôn ngữ hội thoại hàng ngày nhiều hơn. Ví dụ như: Khi nói đại từ nhân xưng trong tiếng Nhật được loại bỏ bớt. Tiếng Nhật là tiếng đa âm tiết với sự cấu thành từ ngữ phức tạp với một trật tự: Chủ ngữ - tân ngữ - động từ. Kính ngữ thể hiện quan hệ cao - thấp trong xã hội giữa người nói và người nghe. Người Nhật nhấn mạnh đến ngôn ngữ nói hơn là ngôn ngữ viết. Hơn nữa, nền văn học hiện đại của Nhật đã sáng tạo ra một hình thức ngôn ngữ mới nhằm rút ngắn khoảng cách giữa văn nói và văn viết vào khoảng năm 1910, khi nền xuất bản báo chí ở Nhật Bản chịu ảnh hưởng của công nghệ báo chí phương Tây, phong trào "thống nhất văn nói và văn viết" xuất hiện đầu tiên ở phong cách viết báo. Và gián tiếp nó đã tạo một cơ sở vững chắc cho lời thoại trong *manga*. Và điều này cũng lý giải tại sao khi ở Việt Nam các bậc cha mẹ thường phàn nàn rằng truyện tranh không có giá trị văn học (làm hỏng tư duy văn học của con em mình), thì ở Nhật Bản nó lại được đón chào nồng nhiệt đến như vậy, và đôi khi các nhà nghiên cứu *manga* còn đưa ra kết luận rằng ở một số tác phẩm *manga* còn là câu nối, là sợi dây thắt chặt mối quan hệ giữa cha mẹ và con cái - một mối quan hệ dường như ngày càng lỏng lẻo ở xã hội Nhật Bản đương thời. Thêm vào

đó, là tiếng Nhật được sử dụng cả 4 loại chữ: Kanakata, Hiragana, Kanji (chữ Hán), Romanji - sự đa dạng của chữ viết đã giúp các họa sĩ sáng tạo hơn trong cách trình bày tiêu đề và lời thoại trong tranh.

Hiện nay, ở Nhật Bản có 281 loại tạp chí *manga* khác nhau nhằm vào những đối tượng khác nhau không phân biệt giới tính và tuổi tác được xuất bản. Chủ đề của *manga* rất phong phú, nó trải rộng từ những câu chuyện học hành, quan hệ bạn - bè, thầy - trò trong trường học, đến tình yêu, tình dục, nghệ thuật nấu ăn, truyện kinh dị, truyện lịch sử, truyện kinh tế, truyện khoa học viễn tưởng... Có thể phân chủ đề của *manga* theo các nhóm đối tượng chính sau⁴:

+ Tạp chí và sách *manga* dành cho nhi đồng (6~10 tuổi) thường hướng vào những chủ đề như: các nhân vật thiếu niên anh hùng xuất chúng, khoa học viễn tưởng, các nhân vật anh hùng trong lịch sử hay các truyền thuyết dân gian...

+ Tạp chí và sách *manga* dành cho lứa tuổi thiếu niên (10~14 tuổi) thì thường phân ra làm 2 nhóm:

- Dành cho các cậu bé: Thường hướng về các câu chuyện thể thao, truyện khoa học viễn tưởng, truyện ở trường học, truyện lịch sử, và các tấm gương anh hùng...

- Dành cho các cô bé (lứa tuổi ó mai): Thường đề cập đến những câu chuyện tình cảm lãng mạn, những rung động đầu đời, những trang nhật ký thâm kín của lứa tuổi mới lớn, những va chạm trong quan hệ bạn bè ở trường, lớp...

+ Tạp chí và sách *manga* dành cho lứa tuổi mới lớn (young adults): 15-20 tuổi thường là những câu chuyện thể thao, tình

yêu, tình dục, những mối quan hệ phức tạp của lứa tuổi trong xã hội...

+ Tạp chí và sách *manga* dành cho thanh niên và người lớn, đối tượng là nhân viên công ty, các bà nội trợ, những người về hưu. Chủ đề thường xoay quanh những câu chuyện tình yêu, tình dục, nghệ thuật nấu ăn, kinh doanh, những mối quan hệ giữa ông chủ và nhân viên...

Như đã trích dẫn ở trên, chuyên gia về truyện tranh Frederik Schodt tại Mỹ nói: "Nhật Bản là nước đầu tiên xếp *manga* vào vị trí ngang hàng với tiểu thuyết..." và Nhật Bản cũng là nước đầu tiên có những thư viện chuyên ngành dành cho *manga*. Người Nhật đã đánh giá cao vai trò của *manga* trong đời sống hiện đại của mình.

3. Nghệ thuật điện ảnh

Không giống như hầu hết truyện tranh của các nước châu Âu và Mỹ, khi vẽ tranh thường chú trọng đến yếu tố nghệ thuật, bị giới hạn bởi các khung hình vẽ, và sự dày đặc của bức tranh. Các họa sĩ *manga* đã cắt bớt khung hình tranh, bố trí những khung tranh lệch trên cùng một trang giấy, tạo nên 1 dòng chảy liên tục của nội dung mà tranh muốn thể hiện. Điều quan trọng nhất gần như mang lại sự thành công trong *manga* Nhật Bản hiện đại là các họa sĩ đã sử dụng các kỹ thuật điện ảnh như làm mờ dần hình ảnh, làm rõ dần hình ảnh, hay đưa thêm hình ảnh vào, nhấn mạnh đến một vài điểm quan trọng, làm cho bức tranh có sự sống động giống như một bộ phim. Hơn nữa, khi vẽ tranh các họa sĩ không chú tâm đến giá trị nghệ thuật như trong tranh phương Tây, và trong một vài trường hợp bức tranh đã phản ánh toàn bộ nội dung câu chuyện. Cũng giống như một bộ phim đôi khi có những phút trong hoàn toàn yên lặng chỉ có hành động đang xảy ra, ở *manga* của Nhật Bản cũng vậy, có những bức tranh không có lời thoại, nhưng có những bức tranh có lời thoại, nhưng bạn đọc vẫn cảm nhận (vẫn đọc

⁴ Đây là cách phân loại theo nhóm tuổi của Fusanosuke Natsume, cháu nhà văn nổi tiếng Soseki Natsume, là họa sĩ vẽ tranh *manga*. Ông cũng thường viết bài giới thiệu về *manga* trên các trang báo.

được) cốt truyện qua tranh. Điều này được thể hiện tài tình trong loại hình *manga* khoa học viễn tưởng nổi tiếng của Reji Matsumoto. Truyện *Kozure Okami* (Chú bé và bầy sói), cốt truyện của Kazuko Koike...Tranh minh họa của Gooseki Kojima là một ví dụ điển hình cho hình thức *manga* như vậy. Có một điều kỳ diệu như là các họa sĩ đọc được tâm tư tình cảm của bạn đọc, cả hai như có sự qua lại, như cùng ngậm mặc định, như cùng ngậm hiểu - đây là một yếu tố điển hình trong *manga* Nhật Bản, có những trang vẽ, tác giả chỉ vẽ một cành cây chết, một chiếc lá rơi hay những tia lóng lánh của giọt nước mắt... nhưng cũng thể hiện được nội tâm đa dạng của nhân vật, và bối cảnh câu chuyện. Cũng như trong điện ảnh, biểu tượng trong *manga* cũng rất quan trọng. Khi mô tả hai võ sĩ Samurai đọ kiếm dẫn đến cái chết, cây cối xung quanh họ luôn luôn được vẽ cần cỗi, khi mô tả cái chết của người anh hùng, thì trên khung tranh các họa sĩ chỉ vẽ một vài cánh hoa anh đào rơi rơi xuống đất - một nỗi buồn đau thương tiếc được thể hiện qua lối diễn tả ẩn dụ của các họa sĩ...

Frederik Schodt, chuyên gia về truyện tranh tại Mỹ nói: " *Nhật Bản là nước đầu tiên xếp manga vào vị trí ngang hàng với tiểu thuyết và phim*⁵. Điều này có nghĩa rằng *manga* của Nhật Bản có sức mạnh để kể một câu chuyện như một tiểu thuyết và một bộ phim. Xem *manga* người ta vừa được thưởng thức lời thoại, vừa được thưởng thức những bức tranh vẽ đang chuyển động, *manga* sống động như người ta đang xem một bộ phim hơn là đọc một quyển sách. Chính vì điều này *manga* Nhật Bản được xếp ngang hàng với phim. Và có một điều đặc biệt như là Minamihata Toshiharu, một cố vấn của Shogakukan, một nhà xuất bản

manga hàng đầu nói: " Ở Nhật, *manga* không phải là một thể loại, nhưng là một phương tiện để diễn đạt"⁶.

III. Ý NGHĨA CỦA MANGA

Các nhà phê bình, nghiên cứu văn học và bạn đọc Nhật Bản đã từng tranh luận nhiều khi đánh giá về loại hình *manga*. Nhưng cuối cùng đều đi đến chỗ thống nhất rằng trong *manga* là một loại hình văn hoá phổ thông trong thời kỳ hiện đại của Nhật Bản. Trong *manga* có tính lịch sử, có hình tượng, có biểu tượng, có những giá trị thẩm mỹ, đạo đức, *manga* đã gắn liền với bạn đọc mọi lứa tuổi, mọi tầng lớp ở Nhật Bản.

Nếu như hình ảnh Cao bồi là hình tượng anh hùng trong truyện tranh của Mỹ, thì Samurai là hình tượng anh hùng của *manga* Nhật Bản. Ngay từ những năm 1920, khi mới chỉ xuất hiện *manga* dành cho trẻ em, thì đã xuất hiện hình ảnh các cậu bé anh hùng Samurai. Có thể nói rằng hình tượng người võ sĩ Samurai đã có ảnh hưởng rất lớn đến *manga* của Nhật Bản, từ loại hình *manga* dành cho trẻ em, đến loại hình *manga* dành cho thiếu niên, thanh niên và cả người lớn.

Trong suốt một thời gian dài của chế độ phong kiến, xã hội Nhật Bản được phân ra thành 4 đẳng cấp: Sĩ, nông, công, thương. Trong đó vai trò của giai cấp võ sĩ được đánh giá cao. Mang trong mình đức tính gan dạ, dũng cảm, trung thành, sẵn sàng hy sinh bản thân mình cho cái chung....Một hình ảnh đã được lý tưởng hoá các quan niệm của Phật giáo và Nho giáo về miễn người quân tử. Sự hy sinh cao đẹp đó vẫn luôn là huyền thoại trong tâm thức của người Nhật và cũng là nguồn cảm hứng vô tận cho văn học Nhật Bản. *Người võ sĩ coi điều cao cả nhất trong cuộc sống là được*

⁵ Theo bài " *Tại sao người Nhật mê truyện tranh đến thế?*" của tác giả Mick Corliss đăng trên tạp chí Nipponia, trang 17 số 25. 2003, tr.17.

⁶ Mick Corliss. Tại sao người Nhật mê truyện tranh đến thế? Tạp chí Nipponia, số 25, 2003, tr.17.

hiển dáng, coi số mệnh của mình là gắn với cung kiếm, sẵn sàng ra trận, hy sinh vì nghĩa là cái chết đẹp⁷. Cũng giống như trong văn học đã có Dòng văn học võ sĩ, trong manga cũng xuất hiện một dòng manga Samurai. Trải qua nhiều giai đoạn lịch sử, mỗi một giai đoạn đều có những hình tượng samurai tiêu biểu cho mình.

Ở thời kỳ đầu của manga hiện đại từ những năm 1920, thì hình tượng Samura trong sách, tạp chí manga là những người anh hùng, tiêu biểu cho tầng lớp thiếu niên và nhi đồng. Đến những năm của Chiến tranh Thế giới lần thứ hai, khi đất nước bước vào cuộc chiến tranh, Chính phủ Nhật Bản triển khai cuộc tổng động viên tinh thần thì hình tượng Samura anh hùng này được chính phủ làm hồi sinh trở lại. Một trong những tạp chí manga nổi tiếng thời kỳ này là "*Hinomaru Hatanosuke*" của Kikuo Nakajima. Mẫu anh hùng Samurai trong "*Hinomaru Hatanosuke*" là người mang tinh thần yêu nước, đề cao chủ nghĩa quân phiệt, đề cao khẩu hiệu: "*Là một đứa trẻ tốt, là một đứa trẻ mạnh mẽ, là một đứa trẻ của mặt trời mọc*"⁸. Sau khi chiến tranh kết thúc, Nhật Bản là nước bại trận, thì tiêu chuẩn đạo đức của các hình tượng Samura giống với những tiêu chuẩn đề ra trước chiến tranh, nhưng ở thời kỳ này không còn đề cao chủ nghĩa yêu nước và chủ nghĩa quân phiệt như ở giai đoạn trước nữa, mà tập trung vào những chủ đề luyện kiếm, và các môn thể thao sử dụng kiếm như kendo.

Từ những năm 1960, khi ở Nhật Bản bắt đầu xuất hiện manga dành cho lứa tuổi thanh niên, trong manga đã xuất hiện tình dục, tình yêu lứa đôi, triết học...và như đã trình bày ở phần trên, đây là thời kỳ mà các

phong trào của tầng lớp sinh viên, học sinh diễn ra sôi nổi (Ví dụ: phong trào chống chiến tranh ở Việt Nam...). Thì *Ninja Bugeicho* của Sampei Shitaro là hình tượng người anh hùng Samurai mang tư tưởng của "Chủ nghĩa duy vật lịch sử", đại diện cho tầng lớp trí thức trẻ, thông minh, hiểu biết lúc bấy giờ - tầng lớp sinh viên các trường đại học. Từ những năm 1960, là thời kỳ nền kinh tế Nhật Bản ở thời kỳ tăng trưởng cao. Bên cạnh đó có những vấn đề xã hội nảy sinh như vấn đề thời gian lao động, sự căng thẳng trong học tập, thi cử và trong công việc...thì hình tượng người anh hùng Samura không chỉ là sức mạnh, là đạo đức, là tinh thần thượng võ, là can đảm, là thông minh, có học vấn, mà còn phải hiểu tâm lý học, giải quyết được những vấn đề "Stress" trong xã hội, như *Bushido Zankoku Shikon Monogatari* của Hiroshi Hirata.

Cũng giống như một bộ phim đôi khi có những phút trong phim hoàn toàn yên lặng, không có âm thanh, chỉ có hành động đang xảy ra. Ở manga của Nhật Bản cũng vậy, có những bức tranh không có lời thoại, nhưng có những bức tranh có lời thoại, nhưng bạn đọc vẫn cảm nhận (vẫn đọc được) cốt truyện qua tranh. Điều này được thể hiện tài tình trong loại hình manga khoa học viễn tưởng nổi tiếng của *Reiji Matsumoto*. Truyện *Kozure Okami* (*Chú bé và bảy sói*), cốt truyện của Kazuko Koike, tranh minh họa của Gooseki Kojima là một ví dụ điển hình cho hình thức manga kiểu này. Có một điều kỳ diệu như các họa sĩ đọc được tâm tư tình cảm của bạn đọc, cả hai như có sự qua lại, như cùng ngẫm mặc định, như cùng ngẫm hiểu - đây là một yếu tố điển hình trong manga Nhật Bản, có những trang vẽ, tác giả chỉ vẽ một cành cây chết, một chiếc lá rơi hay sự lóng lánh của giọt nước mắt... nhưng cũng thể hiện được nội tâm đa dạng của nhân vật, và bối cảnh câu chuyện. Cũng như trong điện ảnh, biểu tượng trong manga cũng rất quan trọng. Khi mô tả hai võ sĩ

⁷ Nguyễn Văn Kim. *Chính sách động viên của Nhật Bản thời kỳ Tokugawa: nguyên nhân và hệ quả*; Nxb Thế giới, 2000; Hà Nội tr., 60

⁸ Frederik L. Schodt. *Manga! Manga! The World of Japanese comics*. Kodansha 1998; p.,69

Samurai độ kiếm dẫn đến cái chết, cây cối xung quanh họ luôn luôn được vẽ cần cỗi, khi mô tả người anh hùng chết, thì trên khung tranh các hoạ sĩ chỉ vẽ một vài cánh hoa anh đào rơi rơi xuống đất, một nỗi buồn đau thương tiếc được thể hiện qua lối diễn tả ẩn dụ của các hoạ sĩ...Nếu như những cậu bé, chàng trai Samurai, những chiến binh dũng cảm luôn đề tài của *manga* dành cho nam giới, thì hoa, những giấc mơ, những rung động lãng mạn, những tình yêu rực lửa luôn là đề tài cho những *manga* dành cho phụ nữ.

Ngoài tính châm biếm, hài hước, *manga* còn phản ánh mọi mặt của đời sống xã hội, mọi nỗi khát khao của từng lứa tuổi. Tập trung vào lứa tuổi học sinh phổ thông trung học và trung học - một lứa tuổi mới lớn, "tập làm người lớn". Những trang nhật ký, những tò mò, băn khoăn, những mâu thuẫn lứa tuổi, những biến động tình cảm được phản ánh trong *manga* đã giúp cho các bậc cha mẹ hiểu con cái mình hơn. Bởi vậy, *manga* còn được coi là chiếc cầu nối giữa cha mẹ và con cái, giữa các thầy cô giáo và các em học sinh.

Trong nhiều sách và tạp chí manga có tác động tích cực đến tâm lý lứa tuổi và sự hình thành nhân cách nhân cách ở các em nhi đồng và thiếu niên. Tác giả Matsusoka Hitoshi, đã có bài "Một loạt tạp chí manga làm trẻ em say mê cờ go" đăng trên tạp chí "Nipponia", đã viết về hiện tượng nhờ sự ảnh hưởng của một loạt tạp chí manga có tên là *Hikaru no Go*, tạp chí này phát hành vào tháng 12 năm 1999. Nhân vật chính trong chuyện - một cậu học sinh tiểu học - đã cố gắng làm mọi thứ để trở thành người chơi cờ go chuyên nghiệp. Nhân vật này đã nhanh chóng thu hút được sự ngưỡng mộ của trẻ em, khiến chúng nghĩ "Cờ go thật cứ khôi". Cờ go giúp cho con người rèn luyện đức tính kiên trì, và tăng cường khả năng hoạch định - một đức tính mà các nhà giáo dục cho rằng cần thiết cho trẻ em ngày nay.

Hay như khi tạp chí *manga* mang tiêu đề *Captain Tsubasa*, một tạp chí mang chủ đề thể thao. Nhân vật chính *Ozura Tsubasa*, sống vì bóng đá, cậu chơi bóng ở trường tiểu học, rồi trung học và liên tục giành giải vô địch quốc gia. Khi tạp chí và phim hoạt hình cùng tên được chiếu ở hơn 100 quốc gia (vào thập niên 1980). Một số ngôi sao bóng đá chơi ở Cúp Thế giới cho biết, họ bắt đầu chơi bóng đá sau khi xem tạp chí và bộ phim này.

Vì đối tượng đọc của *manga* không chỉ là các em thiếu nhi, mà là đông đảo thanh, thiếu niên, và người lớn, nên các hoạ sĩ Nhật Bản không chú trọng vào những chủ đề hướng thượng nhằm mục đích giáo dục đạo đức hoặc thẩm mỹ, mà khuyến khích khán giả khám phá những khả năng mới và đắm mình trong một bầu không khí huyền bí. Những tác phẩm như của Otomo Katsuhiko và Shiro Masamune đã được công nhận là những tác phẩm thành công nói về tương lai không tưởng.

Hơn nữa, Nhật Bản là nước có một hệ thống giáo dục tương đối nặng, các bậc phụ huynh học sinh thường phàn nàn rằng con cái họ phải học quá nhiều, thời gian nghỉ ngơi quá ít. Trong một thời gian dài ở Nhật Bản đã xuất hiện và lưu hành cụm từ "ngủ 4 tiếng một đêm thì qua, ngủ 5 tiếng thì trượt" (ngủ 4 tiếng một đêm thì thi đỗ, ngủ 5 tiếng một đêm thì thi trượt). Theo các nhà nghiên cứu, thì *manga* là phương tiện giải trí giúp cho mắt đỡ bị mệt mỏi hơn, đỡ căng thẳng hơn. Các bạn trẻ chỉ cần đọc 10 phút thì đã hết một cuốn tạp chí *manga*, thay vì phải mất nhiều giờ đồng hồ cho một cuốn tiểu thuyết hoặc một bộ phim. *Manga* không những giúp bạn trẻ quên đi những căng thẳng trong học hành, thi cử, mà còn giúp người lớn tuổi giải toả những áp lực trong công việc. Nếu như, đọc một cuốn tiểu thuyết bạn phải đọc một mình nơi yên tĩnh, thì *manga* có thể cùng đọc với bạn bè, cùng bình phẩm, cùng cười về một nhân vật, một

cốt truyện..., *manga* làm cho quan hệ giữa con người với con người trong xã hội gần nhau hơn.

Tuy nhiên, hầu hết những truyện tranh không phải của Nhật Bản, đều lành mạnh và phù hợp với trẻ em. Nhưng *manga* của Nhật Bản khi xuất khẩu ra nước ngoài lại gặp phải sự phản ứng mạnh mẽ của các nhà giáo dục, các bậc phụ huynh bởi tính khiêu dâm và bạo lực trong nó. Ngay từ khi *manga* dành cho thanh niên và người lớn xuất hiện (từ những năm 1960), thì trong *manga* đã xuất hiện một dòng *manga* mang tính khiêu dâm. Các nhà nghiên cứu *manga* tỏ ra ngạc nhiên rằng có một số lượng không nhỏ tầng lớp thanh niên trẻ và những người trung niên rất thích đọc những cuốn tạp chí, sách *manga* có tính khiêu dâm và có máu chảy. Những chủ đề mà *manga* mang tính khiêu dâm thường đề cập đến là quan hệ tình dục với các nữ sinh trung học mang quần áo đồng phục lính thủy (đồng phục của học sinh Nhật Bản), những bà vợ với người hàng xóm, những cuộc tình diễn ra trên yên xe máy, trong những quán trọ ven đường và thịnh hành nhất vẫn là chủ đề "nhìn trộm" (peeping tom) của các ông già với các nữ sinh trung học. Ngoài ra, xuất phát từ quan niệm của Phật giáo về tình dục (khổ dục), *manga* đã đả kích, châm biếm quan niệm này như phong cách siêu thực ác - thống dâm (sado-masochism: Khổ dục dẫn đến ác dâm) trong "Dirty" của tác giả Matsumoto. Tác giả của dòng *manga* này chủ yếu là nam, nhưng cũng có một số tác giả nữ như: Yoko Kondo, Ikumi Nakamura.

Như đã trình bày ở trên, dòng *manga* này vấp phải rất nhiều sự phản đối của các bậc cha mẹ, và các nhà giáo dục không chỉ trong nước Nhật, mà cả ở các nước trên thế giới. Họ cho rằng dòng *manga* này không có tính giáo dục, không có tính thẩm mỹ. Tuy nhiên, theo Minamihata Toshiharu, một cố vấn của Shogakukan, một nhà xuất bản truyện tranh hàng đầu ở Nhật Bản đã phân

tích, thì truyện tranh cũng giống như tiểu thuyết và phim ảnh, đều là những loại hình văn hoá có sức mạnh để kể một câu chuyện. Nếu truyện và phim ảnh về con người có nước mắt, tiếng cười, sự giận dữ, v.v... thì đương nhiên cũng phải có một số tác phẩm có nội dung kích dục và bạo lực. Đó là một quan điểm của Shogakukan và đương nhiên là không phù hợp với đồng đảo người Việt Nam chúng ta.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Animated Export. Hisateru furuta. Asia - Pacific Prespective. May 2004
2. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Freederik L. Schodt. Tokyo; Nxb Kodansha; 1988.
3. Fusanosuke Natsume *Japan's Manga Culture..* The Japan Foudation Newsleter, Vol. XXVII, March 2000.
4. Richard Bowring, Peter Kornicki. *Bách khoa thư Nhật Bản*, Trung tâm Nghiên cứu Nhật Bản, Hà Nội, 1995.
5. Nguyễn Văn Kim. *Chính sách đóng cửa của Nhật Bản thời kỳ Tokugawa: Nguyên nhân và hệ quả.*; Nxb Thế giới, 2000.
6. Hoàng Công Luận, Lưu Yên. *Hội họa cổ Trung Hoa, Nhật Bản*. Nxb Mỹ Thuật, 1993.
7. *Sổ tay nghệ thuật Nhật Bản*. Noritake Tsuda. Nxb KHXH; Hà Nội, 1990.
8. Yonezawa Yoshihiro. *Anime- Phim hoạt hình, văn hoá phổ thông Nhật Bản*. Tạp chí Nipponia- *Tìm hiểu Nhật Bản*; Số 27, Hà Nội, 2003
9. Mick Corilss. *Tại sao người Nhật lại mê truyện tranh đến thế?* Tạp chí Nipponia- *Tìm hiểu Nhật Bản*; Số 25, Hà Nội, 2003
10. *Một loạt tạp chí manga làm trẻ em say mê cờ go*. Tạp chí Nipponia - *Tìm hiểu Nhật Bản*; Số 22, Hà Nội, 2002.