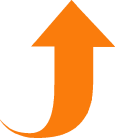
<http://www.khoanguvandhsphue.org/chi_tiet_hoat_dong.aspx?ID=4161&nc=2&w=TRO_CHOI_KET_CAU__TRONG_TIEU_THUYET_VIET_NAM_DAU_THE_KI_XXI.html>

Hôm nay là thứ 7 - ngày 31/03/2018 09:26:04 AM



**LIÊN KẾT**

Tin tức hoạt động của Khoa

**TRÒ CHƠI KẾT CẤU TRONG TIỂU THUYẾT VIỆT NAM ĐẦU THẾ KỈ XXI**

**TRÒ CHƠI KẾT CẤU**

**TRONG TIỂU THUYẾT VIỆT NAM ĐẦU THẾ KỈ XXI**

**TS. Thái Phan Vàng Anh**

Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

Chối bỏ đại tự sự, giải trung tâm, văn học hiện đại/hậu hiện đại có xu hướng lựa chọn những lối viết mang tính chất trò chơi nhằm giải thiêng, giễu nhại, phá vỡ cấu trúc ngôn ngữ chính thống. Cái cá biệt, ngoại lệ được chú ý, thay vì cái phổ quát, trung tâm. Trong đời sống cũng như trong văn học, “ý niệm trò chơi trở thành cực tương phản với cái nghiêm túc; mặt khác, cái nghiêm túc, khi xét đến cùng, lại mang hình thức của trò chơi”(1). Nói cách khác, văn học hiện đại/hậu hiện đại tuân theo “tiếng gọi của trò chơi”, xem tính trò chơi là bản chất đầu tiên của những thể nghiệm nghệ thuật. Đầu thế kỉ XXI, “tiếng gọi của trò chơi” đã gây sự chú ý, chi phối đến “lối viết” của các nhà tiểu thuyết Việt Nam. Và một khi luật chơi không còn được thiết lập chặt chẽ theo những quy ước của xã hội, của truyền thống, chỉ còn là sự ngầm thỏa thuận giữa tác giả - độc giả; các nhà văn của thế kỉ XXI dường như được tự do hơn trong việc tổ chức các cách chơi: chơi ngôn ngữ, chơi thể loại, chơi cấu trúc...

Từ kinh nghiệm sáng tác, Nguyễn Bình Phương cho rằng: “Kết cấu là thứ làm đau đầu các nhà văn bởi nó biểu hiện cho khát khao thiết lập thế giới theo cách độc đoán của mỗi người”(2). Liên tục tìm kiếm, thử nghiệm các kiểu kết cấu, “tìm thấy rồi đánh mất”, quy củ, nghiêm ngắn rồi lại sắp xếp lại từ những thứ đã bị băm nát ra; phá tung kết cấu rồi lại hướng đến trật tự, cân đối; với Nguyễn Bình Phương và có lẽ với nhiều nhà văn khác, “viết là tìm thấy một quy tắc trên cơ sở đánh mất một quy tắc”(3). Như thế, nếu xem văn học là trò chơi, tuân thủ quy tắc trò chơi, hẳn nhiều quy tắc nghiêm túc, chính thống sẽ bị xem nhẹ. Cấu trúc văn bản trở thành cấu trúc của một trò chơi ngôn ngữ. Trật tự tuyến tính của chuyện bị phá vỡ, thay vào đó là các trục trần thuật đan xen, lúc giao thoa, lúc tách rời nhau. Độc giả có thể tiếp cận văn bản không theo trật tự của các chương, mục sẵn có và tham gia vào quá trình đồng sáng tạo với tác giả. Trong văn học hậu hiện đại, nhà văn càng xem sáng tác là một trò chơi, vai trò của người đọc tiềm ẩn càng được nhân bội. Thay vì hướng đến nhận diện, lý giải đời sống, lúc này các tác phẩm hậu hiện đại chỉ trình bày đời sống từ tinh thần bất tín nhận thức; một thế giới đời sống đã được nghệ thuật hóa, hư cấu hóa, tồn tại song song chứ không đồng nhất với thế giới thực; thế giới của những đối thoại văn bản.

“Kết nối phán đoán thẩm mỹ và nghệ thuật với sự chơi, xem chúng độc lập với nhận thức và những khẳng định chân lý của khoa học” Immanuel Kant là một trong những người sớm ý thức rằng nghệ thuật là một hình thức của sự chơi, “nghệ thuật, tự thân nó, mang tính bộc phát, tự do, vui tươi; nó được giải phóng khỏi việc nhất thiết phải xoay quanh thực tại, phải mang tính tượng trưng (representational), phải nói lên một điều gì đó; nó có thể xác nhận sự độc lập của nó và chơi với những quan niệm khác nhau về thực tại mà không bị trói buộc bởi một nội dung đặc thù nào”(4). Trong văn học, tính trò chơi đặc biệt được chú ý với lý thuyết của các nhà giải cấu trúc luận (Jacques Derrida, Michel Foucault, Roland Barthes, Jacques Lacan, Julia Kristva). Derrida đồng nhất ngôn ngữ và mọi ý nghĩa như là một “trường chơi tự do” (a field of freeplay), khẳng định trò chơi tự do “là sự phá vỡ cái “hiện hữu” hay cấu trúc siêu nghiệm”. Phân biệt giữa ngôn ngữ nói và ngôn ngữ viết, Michel Foucault xem “ngôn ngữ nói được hình thành trên cơ sở trò chơi của các ký hiệu và ngôn ngữ viết thì vận hành trên cơ sở “trò chơi của những sự tái hiện” (play of representations). Chú trọng đến tính liên văn bản, trong quan niệm của Julia Kristeva “văn học trở thành cuộc đối thoại giữa hiện tại và quá khứ, giữa giọng nói này và giọng nói khác, tóm lại, nó trở thành một “trường chơi” mà ở đó nghệ sĩ và độc giả vừa chơi vừa nhận thức sự tương tác giữa các ký hiệu”(5) .

Bàn về nghệ thuật tiểu thuyết, M. Kundera quan niệm tiểu thuyết là “tiếng gọi của trò chơi”. Quan niệm này được đúc kết khi Kundera thông diễn hai tiểu thuyết Tristran Shandg của Lanrence Sterne và Jacques, anh chàng theo thuyết định mệnh của Denis Diderot. Theo ông, hai cuốn tiểu thuyết trên, đặc biệt là tác phẩm Jacques, anh chàng theo thuyết định mệnh, “đã bước qua ranh giới tiểu thuyết”; “Nhà bách khoa nghiêm túc này hóa thân thành nhà tư tưởng đùa chơi: chẳng có câu nào trong tiểu thuyết của ông nghiêm trang, tất cả ở đấy đều là trò chơi”(6).

Quan niệm tiểu thuyết là trò chơi, M.Kundera cho rằng: “Ở bên ngoài tiểu thuyết, người ta sống trong thế giới của những điều khẳng định… Trong lãnh địa của tiểu thuyết, người ta không khẳng định: đây là lãnh địa của trò chơi và của những giả thuyết. Sự chiêm nghiệm của tiểu thuyết do vậy, trong bản chất của nó, mang tính nghi vấn, giả thuyết”(7). Trong văn học hậu hiện đại, bất tín nhận thức thể hiện ở quan niệm “tính trò chơi” của văn học. Thay cho cái nghiêm túc, chính thống vốn được đề cao trong văn học ở các thời kì trước, cái phi chính thống, trò đùa... dịch dần vào vị trí trung tâm, làm nên bản chất của văn chương hậu hiện đại. Chức năng trò chơi của văn học được chú trọng. Thực tại thay vì ở thế chủ động, quy định sự phản ánh, lại chuyển sang thế bị động: thực tại “bị chơi” (Jacques Ehrmann). Nói như Trần Ngọc Hiếu, “mệnh đề văn học phản ánh hiện thực của phản ánh luận rất có thể cần được hiểu lại, rằng văn học chơi hiện thực, văn học sinh thành/phá hủy hiện thực”(8).

**1. Trò chơi lắp ghép, phân mảnh**

Về mặt hình thức, tính phân mảnh của tiểu thuyết hiện đại/hậu hiện đại thể hiện ở việc phân chia văn bản truyện thành những chương đoạn có đánh số thứ tự. Đây là cách thức mà Kundera, nhà viết tiểu thuyết nổi tiếng (gốc Tiệp) đã làm trong một số cuốn tiểu thuyết của mình, khi xem việc viết là một trò chơi sáng tạo. Cách chia cuốn tiểu thuyết thành từng chương đoạn như vậy, Kundera cho là “việc phát âm rành rọt của tiểu thuyết”(9).

Trong tiến trình vận động của tiểu thuyết Việt Nam sau 1986, Phạm Thị Hoài là một trong những nhà văn đầu tiên đề cập quan niệm về tính trò chơi của tiểu thuyết - Một trò chơi vô tăm tích(10). Từ quan niệm đó, Thiên sứ là cuốn tiểu thuyết đầu tiên phá vỡ lối kể chuyện truyền thống một điểm nhìn bằng cách phân mảnh với hình thức các chương đoạn (gồm 19 chương), biến cuốn tiểu thuyết này thành một trò chơi cấu trúc nhằm thể hiện một đời sống đương đại nhiều chiều.

Đầu thế kỉ XXI, cách phân chia tiểu thuyết thành chương đoạn trở thành phổ biến: Giàn thiêu, Giã biệt bóng tối, Người sông mê, Song song, Blogger***…***

Tiểu thuyết **Blogger** (Phong Điệp) là sự lắp ghép những phân mảnh rời rạc, vụn, phi logic (ngay trên bề mặt văn bản). Cuốn tiểu thuyết gồm 265 trang, lắp ghép những phần, đoạn ngắn, có khi rất ngắn - chỉ hai dòng, với cách đặt tên từng phần, mảnh không ăn nhập với nhau. Cách đánh số chương đoạn theo một trật tự riêng. Mỗi điểm nhìn của nhân vật người kể chuyện tạo nên một tiểu truyện trong các mối liên kết vừa logic vừa ngẫu nhiên, rời rạc, phi lý (Blogger – Thư nhà – Chào đời – Comment: - Copy anh paste: Quấy rối tình dục nơi công sở –  Về lúc hai giờ sáng –  Chat - 1 – Chat - 2 – Hai người lạ ngồi bên nhau (...)  Mẹ chồng hờ - 1 – Mẹ chồng hờ-2 –  Đám cưới -2 –  Entry cho H. – Hậu kì...)

Nếu đánh số chương mục là dấu hiện bên ngoài vốn dễ nhận thấy của trò chơi cấu trúc, thì phân mảnh, lắp ghép những mảnh rời rạc, đứt đoạn của chỉnh thể truyện kể... là thử thách lớn hơn dành cho cả tác giả và độc giả với tư cách những người cùng tham gia vào trò chơi. Với kiểu chơi này, tác giả/người kể chuyện thường chỉ làm một thao tác là sắp xếp những mảnh ghép ngỡ như không liên hệ với nhau nhưng lại là những mẩu chuyện nhỏ hoàn chỉnh khi được xâu chuỗi, và cùng thuộc về một câu chuyện duy nhất của chỉnh thể truyện kể. Ở nhiều tác phẩm, tính chất lắp ghép, phi tuyến tính thể hiện rõ qua sự độc lập giữa các chương với những sự kiện bị tách rời, những câu chuyện bị bỏ lửng. Với lối trần thuật lắp ghép cấu trúc lập thể, việc rút gọn hoặc đảo lộn trật tự các thành phần của truyện hầu như không làm tổn hại đến kết cấu văn bản. Đây chính là một trong những kiểu kết cấu thể hiện rõ những cách tân nghệ thuật của tiểu thuyết đương đại.

Người sông mê(Châu Diên) là một trong những tiểu thuyết thể hiện khá rõ lối trần thuật theo kiểu phân mảnh rời rạc, hỗn độn. Các kiếp luân hồi được sắp xếp ngẫu nhiên (được sắp xếp trong 3 phần: Kiếp ảo, Kiếp gốc, Kiếp thực), khiến độc giả như bước vào một mê cung theo những nhớ nhớ quên quên của nhân vật. Người đọc cũng như bị uống nước sông mê cùng nhân vật nếu không sắp xếp lại cốt truyện theo một trật tự của riêng mình. Những chủ thể trần thuật khác nhau, với những câu chuyện khác nhau được lắp ghép nhập nhằng, khác hẳn với cách đặt tiêu đề từng khúc đoạn. Khánh kể (phần thứ nhất), bố Khánh kể (khúc 1 phần thứ ba), Hoa kể (khúc 2 phần thứ hai, khúc 2, khúc 3 phần thứ ba)… Chuyện khi ở kiếp này, khi thuộc về kiếp khác. Lời người sống, lời người chết nhiều khi không thể phân biệt (“…Khi bố chết… lúc đó em đã chết rồi nhé, em chết trước bố đấy anh ạ” – Hoa kể). Các lời kể này lại được bố trí lộn xộn, rời rạc khiến độc giả thật khó hình dung nếu không có trí nhớ tốt, không tự lắp ghép các phần có liên quan lại với nhau. Tất cả tạo nên một sự hỗn độn, sự hỗn độn trong trật tự trần thuật có dụng ý của người kể chuyện nhằm tạo nên một hiệu quả trần thuật nhất định, tăng tính thú vị cho độc giả khi cùng tham gia vào trò chơi cấu trúc của truyện kể.

Cấu trúc “xoắn bện”, đa điểm nhìn, tính chất trò chơi cũng được thể hiện rõ trong tiểu thuyết Đức Phật, nàng Savitri và tôi. Cấu trúc văn bản tiểu thuyết là sự đan lồng ba lớp hiện thực, lịch sử và huyền thoại. Trò chơi của người kể chuyện lộ rõ qua hành vi giải trung tâm; cái thực và ảo nhoè lẫn, những cái rời rạc xa lạ được ghép bên nhau một cách phi logic tạo độ mờ của tác phẩm, câu chuyện về Đức Phật, về nàng Xavitri…; không thời gian hiện tại, quá khứ thực ảo không còn phân biệt, không hoàn kết.

Tổ chức truyện kể theo kiểu trò chơi kết cấu với điểm nhìn phân tán, cốt truyện nới lỏng hoặc phi cốt truyện, là một hình thức để nhiều tiểu thuyết đầu thế kỉ XXI khước từ đại tự sự. Cấu trúc phân mảnh nhằm thể hiện những đổ vỡ, tan rã của đời sống đương đại. Các nhà tiểu thuyết không chỉ nhận diện những đổ vỡ trên bề mặt xã hội mà còn đi sâu vào những đổ vỡ trong tâm hồn con người. Tiêu biểu cho xu hướng tiểu thuyết phân mảnh là tiểu thuyết Nguyễn Bình Phương. Ở nhiều tác phẩm của Nguyễn Bình Phương, kết cấu phân mảnh thậm chí được đẩy lên thành kiểu kết cấu lập thể với một cấu trúc thời gian đồng hiện, với những mảng cắt dán phi logic, ghép nối bất chợt những dòng suy nghĩ, lời câm, những ám ảnh vô thức, những khoảnh khắc điên loạn của nhân vật (Thoạt kì thủy, Ngồi, Mình và họ...).

Kết cấu phân mảnh tạo nên một cấu trúc hỗn độn, nhưng là cái “hỗn độn bề ngoài”, kích thích tư duy sáng tạo ở người đọc. Kiểu kết cấu phi trung tâm này hướng vào những mảnh vỡ của đời sống, những câu chuyện không đầu không cuối khiến người đọc phải ngẫm nghĩ về bản chất của đời sống hơn là chỉ để biết những sự kiện diễn ra trong đời sống. Trong nhiều tiểu thuyết, nghệ thuật lắp ghép không lộ rõ trên bề mặt văn bản với những đường biên lộ diện, mà cách cắt dán chìm vào mạch ngầm văn bản. Trong tiểu thuyết Song songcủa Vũ Đình Giang, nhân vật chỉ là những cái tên, bị tẩy trắng hoàn toàn, kiểu nhân vật phân thân, đồng dạng; kiểu nhân vật dị biệt, nhân vật chấn thương: G.g và H – hai nửa của một con người; nhân vật Kan, nhân vật p; nhân vật đám đông; những họa sĩ, nhà thiết kế, những tâm hồn bệnh hoạn, luôn bị ám ảnh bởi cái chết, bóng tối, sự cuồng sát. Nhân vật không rõ nhân dạng, hoang tưởng. Trên bề mặt văn bản, dường như không có người kể chuyện chính thức trong cuốn tiểu thuyết này. Truyện chỉ là những mảnh vỡ rời rạc được ghép nối bên nhau theo kiểu dòng ý thức hỗn độn, vô thức; những mẩu suy nghĩ, hồi ức của các nhân vật được lắp ghép theo kiểu đánh số thứ tự, nhưng không theo một trật tự bên trong nào. Tất cả nhằm tô đậm thế giới khép kín, một thế giới khủng hoảng về tâm trạng. Như vậy, với văn học hậu hiện đại, “chuyện” chỉ còn là những mẩu chuyện được kết nối (theo một logic nhất định hay hoàn toàn ngẫu nhiên). Việc đọc đôi khi trở thành một cuộc thám hiểm bất định bởi sự dẫn dắt của người kể chuyện trong trò chơi ngôn ngữ, trò chơi cấu trúc do nhà văn bày biện.

Văn học hậu hiện đại xem tác phẩm là một trò chơi cấu trúc. Song không phải lúc nào trò chơi cấu trúc này cũng đủ sức mời gọi độc giả, nhất là khi có độ chênh trong việc “nắm luật” giữa những người cùng tham gia. Người kể chuyện cứ chơi trò xáo tung cốt truyện, xáo tung trục thời gian tuyến tính khiến “truyện” không hề dễ theo dõi. Giã biệt bóng tối (Tạ Duy Anh), Người sông mê (Châu Diên), Thoạt kì thủy (Nguyễn Bình Phương), 3.3.3.9 [những mảnh hồn trần](Đặng Thân)… là những tiểu thuyết đánh đố người đọc, dễ làm độc giả “mệt” vì kĩ thuật lắp ghép và cảm giác vượt ngưỡng của trò chơi. Đây cũng là lý do khiến ý kiến đánh giá về các tiểu thuyết này vẫn có những khác biệt nhất định. Tuy nhiên, dẫu hiệu ứng thẩm mĩ mà tác phẩm đem lại cho độc giả có thể khác nhau, việc xáo tung cốt truyện nhờ kĩ thuật phân mảnh vẫn buộc người đọc phải thật sự thâm nhập vào tác phẩm, khám phá thế giới từ những mảnh vụn của cuộc sống. Và trong những nỗ lực đổi mới bút pháp của tiểu thuyết đầu thế kỉ XXI không thể không ghi nhận đến nỗ lực biến văn học thành một trò chơi, trong đó có trò chơi cấu trúc với kĩ thuật phân mảnh, dán ghép.

**2. Trò chơi siêu hư cấu, lồng ghép truyện trong truyện**

Siêu hư cấu (metafiction) là thuật ngữ dùng để chỉ “lối viết hư cấu, mà lối viết đó nhắm đến vị thế của chính nó một cách tự ý thức và có hệ thống xem như nó là một thể giả lập, để đặt ra những vấn đề về mối quan hệ giữa hư cấu và thực tại”(11) . Thuật ngữ này có khi còn được dịch là siêu tiểu thuyết, khi đề cập đến những tác phẩm được viết theo kiểu lồng ghép truyện trong truyện, tiểu thuyết về tiểu thuyết (fiction about fiction – hư cấu về hư cấu), “một dạng tiểu thuyết bình luận một cách công khai trường hợp hư cấu của riêng nó”(12). Những cuốn tiểu thuyết hiện đại/hậu hiện đại viết về nhà tiểu thuyết với những vấn đề trong việc viết tiểu thuyết, trong một chừng mực nhất định, có thể được xem là có tính chất siêu hư cấu/siêu tiểu thuyết, khi chúng bàn luận về bản chất của sự hư cấu/tiểu thuyết(13). Một cách phổ biến hơn, khái niệm siêu hư cấu được dùng để chỉ những tác phẩm thể hiện sự tự ý thức về chính nó như một hình thức hư cấu. Ở đó, nhà văn giải thích, chỉ dẫn cho độc giả cách thức tổ chức tác phẩm, chứng tỏ bản thân đang tự chơi một trò chơi cấu trúc, trên một hiện thực được hư cấu, công khai sự “bất tín nhận thức” và mời gọi độc giả cùng tham gia vào trò chơi.

Ý thức rõ về tính trò chơi, tiểu thuyết hiện đại/hậu hiện đại không chỉ làm nên sự hư cấu mà còn mô tả quá trình thực hiện sự hư cấu ấy. Từ tinh thần hư cấu về hư cấu, tiểu thuyết siêu hư cấu không chỉ tăng gấp hai lần mà khiến tính hư cấu được nhân bội vô giới hạn. Ranh giới giữa thực tại và thực tại siêu hư cấu được giãn rộng. Những nỗ lực tìm kiếm mối quan hệ giữa hiện thực và tính hư cấu của văn học trong các cách đọc truyền thống trở nên không còn quan trọng với cách đọc hiện đại/hậu hiện đại, khi tiểu thuyết trở thành trò chơi siêu hư cấu, với một diễn ngôn hiện thực siêu hư cấu trong văn bản.

Siêu hư cấu trong văn học trước hết là sự phủ định lại tính hư cấu nhờ những yếu tố “như là thật”. Sự nhòe mờ hư thực (chuyện hư cấu có vẻ xác thực trong khi những yếu tố thực lại được hư cấu hóa) đã biến văn học trở thành trò chơi tự trong bản chất. Hiện thực trong tiểu thuyết siêu hư cấu, do vậy, sau khi đã được đẩy đến “giới hạn độ” của sự hư cấu lại quay trở lại với hiện thực của chính nó. Tính chất nước đôi của sự thực và hư cấu chính là điểm thú vị nhất của trò chơi siêu hư cấu, đối với cả tác giả, nhân vật – tác giả và độc giả trong tư cách những người cùng thực hiện “sự chơi”. Trò chơi siêu hư cấu tự nó lại hướng đến sự giải kiến tạo siêu hư cấu nhằm kiến tạo ẩn dụ (metaphorical construction) về một hiện thực của tiểu thuyết.

“Sự khẳng định cơ bản nhất của các nhà văn siêu hư cấu là việc tạo nên một tiểu thuyết về cơ bản không khác so với việc tạo nên hay kiến tạo một thực tại của ai đó”(14). Tiểu thuyết siêu hư cấu vì thế “không chỉ  cung cấp cho các tiểu thuyết gia và những độc giả của họ một cách thông hiểu tốt hơn về cấu trúc nền tảng của tường thuật, mà khả năng đó còn đưa  đến rất nhiều những mẫu thức xác đáng cho việc thông hiểu kinh nghiệm hiện thời về thế giới như là một sự kiến tạo, một thể giả lập, một mạng lưới những hệ thống ký hiệu liên thuộc”(15). Mang cảm quan hậu hiện đại, việc nhiều tiểu thuyết Việt Nam đầu thế kỉ XXI được tổ chức theo kiểu trò chơi siêu hư cấu, không phải là điều đáng ngạc nhiên. Siêu hư cấu phù hợp để giải thiêng quá trình sáng tạo văn học, khi viết với nhà văn, trước hết là một sự chơi, chơi ngôn ngữ, chơi cấu trúc. Siêu hư cấu cũng thỏa mãn nhu cầu đồng sáng tạo ở độc giả, đáp ứng nhu cầu được chơi, được có những khoái cảm thẩm mĩ từ quá trình thám mã một diễn ngôn hiện thực vừa đồng nhất vừa phân biệt với thực tại.

Thật ra siêu hư cấu không phải đến tiểu thuyết đương đại mới xuất hiện. Ở phương Tây, người đọc đã từng biết đến hình thức này trong Bọn làm bạc giả của A. Gide, Đi tìm thời gian đã mất của M. Proust, The French Lieutenant's Woman (Người đàn bà của trung úy Pháp) của John Fowles và rõ nhất là ở Nếu một đêm đông có người lữ khách của Italo Calvino. Có thể thấy, tính chất siêu hư cấu xuất hiện từ tiểu thuyết hiện đại, song phải đến tiểu thuyết hậu hiện đại mới trở thành một chiến lược trần thuật, một chủ ý trong nghệ thuật tổ chức truyện kể, khiến tác phẩm trở thành một trò chơi kết cấu.

Ở Việt Nam, ngay sau 1986, Nỗi buồn chiến tranh (Bảo Ninh) là một trong những tiểu thuyết sớm sử dụng kiểu kết cấu “tiểu thuyết trong tiểu thuyết”. Nhân vật Kiên - nhà văn phường viết cuốn tiểu thuyết đầu tay kể lại cuộc chiến mà anh đã trải qua. Cuốn tiểu thuyết đó chính là cuốn tiểu thuyếtNỗi buồn chiến tranh của Bảo Ninh. Nhà văn - tác giả có lúc trùng khít với nhà văn - nhân vật. Tuy vậy, trong giai đoạn đầu của sự cách tân tiểu thuyết sau 1986, hình thức lồng khung mới chỉ là một yếu tố nhỏ trong tổng thể giá trị (cả nội dung và hình thức) mà Nỗi buồn chiến tranh đạt được. Tính chất trò chơi của kiểu tự sự siêu hư cấu chưa được đẩy lên đủ để mời gọi người đọc cùng tham gia vào quá trình giải kiến tạo siêu hư cấu ấy. Phải đến đầu thế kỉ XXI, tính chất trò chơi siêu hư cấu mới thật sự được bộc lộ rõ. Tiêu biểu cho kiểu tự sự siêu hư cấu này, có thể kể đến Đi tìm nhân vật, Phố Tàu, Khải huyền muộn,Và khi tro bụi, Blogger, 3.3.3.9 [những mảnh hồn trần]…

Khải huyền muộn (Nguyễn Việt Hà) là tác phẩm tiêu biểu cho dạng kết siêu hư cấu. Cuốn tiểu thuyết gồm bốn chương và một Chương kết. Mỗi chương đều do người kể chuyện ngôi thứ nhất xưng tôi kể. Tuy vậy những cái “tôi” này không đồng nhất. Nội dung tác phẩm kể về công việc của một nhà viết tiểu thuyết trẻ, nhà viết tiểu thuyết này lại kể về hoạt động sáng tác của anh ta, anh ta vừa viết vừa ngẫm nghĩ về công việc viết, lựa chọn nhân vật của mình. Như vậy, trong tác phẩm có hai cuốn tiểu thuyết: tiểu thuyết về nhân vật và tiểu thuyết về người viết tiểu thuyết.

Cuốn tiểu thuyết (1) – Cốt truyện (1): câu chuyện của nhà văn và cô người mẫu –  Một “nhà văn” trò chuyện với một cô người mẫu, yêu cầu cô ta làm nhân vật trong cuốn tiểu thuyết mà “nhà văn” đang khởi sự viết, và được chính cô người mẫu này xưng tôi kể lại. Văn bản 1, xuyên suốt tác phẩm, đan lồng vào văn bản 2.

Cuốn tiểu thuyết (2) – Cốt truyện (2): câu chuyện của Cẩm My, Vũ và nhà văn Bạch - đây chính là cuốn tiểu thuyết mà “nhà văn” đang viết dựa trên lời kể của cái tôi trần thuật kép – cô người mẫu thật và cô người mẫu tên Cẩm My trong tiểu thuyết. Văn bản 2 đan lồng vào văn bản 1, các vai kể có lúc hòa lẫn, khó tách bạch. Các tuyến nhân vật trong Khải huyền muộn được cấu trúc theo mô hình “nhân vật trong nhân vật”, vừa độc lập, vừa hòa nhập.

Khảo sát tiểu thuyết đầu thế kỉ XXI, chúng tôi nhận thấy dạng thức tiểu thuyết siêu hư cấu thường có những cặp nhân vật song trùng cùng đảm nhiệm vai trò kể chuyện. Quan hệ giữa các cặp nhân vật đó có khi là quan hệ chính phụ (An Mi - Michael Kempf trong Và khi tro bụi), quan hệ đồng đẳng (Cẩm My – Vũ trong Khải huyền muộn) hoặc quan hệ tiếp sức (Tôi - nhà văn - người phụ nữ và tôi - họa sĩ - người đàn ông trong Phố Tàu; hoặc Tôi – nhà văn và Hạ - nhân vật của Tôi trong Blogger của Phong Điệp). Mô hình “nhân vật trong nhân vật” khiến cho kết cấu tiểu thuyết không đơn thuần là “truyện lồng truyện” mà các văn bản đan xen, dicdắc, đôi lúc có độ nhòe mờ giữa các vai nhân vật; giữa hiện thực, hiện thực được hư cấu và những xác tín của trò chơi hư cấu hiện thực.

Cuốn tiểu thuyết Blogger (2009) là một hình thức tự sự siêu hư cấu đặc biệt. Phong Điệp không lắp ghép “tiểu thuyết trong tiểu thuyết” mà đan xen nhiều văn bản trong khung cuốn tiểu thuyết có tên Blogger. Mạch chính của câu chuyện xoay quanh cuộc đời của một nữ blogger, viết trên blog của mình cuốn tiểu thuyết về một cô gái tên Hạ, va chạm, vấp váp, đỗ vỡ trong công việc, tình yêu, đời sống, cuối cùng đã tìm đến cái chết. Câu chuyện được kể bởi nhiều chủ thể trần thuật; điểm nhìn không cố định, không được đặt quá lâu ở nhân vật nào. Các nhân vật có nhiều nét lẫn vào nhau. Nhân vật chính của cuốn tiểu thuyết không rõ ràng, các tình tiết nhòe mờ, có sự nhập nhằng giữa người viết tiểu thuyết - blogger và nhân vật của mình. Người kể chuyện - nhà văn nữ tên Phong vừa kể về nhân vật Hạ, vừa kể về cuốn tiểu thuyết của mình, lí giải cách viết cuốn tiểu thuyết mạng đó như thế nào… Toàn bộ cuốn tiểu thuyết là sự lắp ghép, sắp đặt một cách cố ý những mẩu tin đan xen những lời thoại ngắn giữa các nhân vật; chat, mail, comment, copy anh paste… Trong dạng thức liên văn bản này, người kể chuyện trở nên không đáng tin cậy. Lượng thông tin người kể chuyện cung cấp không chắc chắn. Sự trùng lặp giữa tôi và Hạ, giữa tôi và bé con, motif hồn người này trong xác người kia; sự nhập nhằng giữa mơ và thực (cái chết của Hạ)… Ngay cả cái chết của Hạ - nhân vật do tôi (người kể chuyện không đáng tin cậy) tạo ra cũng trở nên mơ hồ. Người kể chuyện chỉ nêu giả thiết bằng motif “lời đồn” :

-  Cả tháng nay, chỉ thấy nó quanh quẩn ở nhà (Lời bà cụ bán nước trên vỉa hè, gần nhà em thuê).

-  Đã chết rồi cơ à? (Lời cô trực điện thoại cơ quan Em).

-  Cô ta không có tên trong sổ lương của chúng tôi. Chúng tôi không chịu trách nhiệm về cái chết của cô ấy (Lời vị lãnh đạo cơ quan em).

Nhân vật nhập vai nhà văn, rồi lại giải hư cấu bằng cách vờ như biến tác giả thực thành vai nhà văn của chính của tiểu thuyết ấy, 3.3.3.9 [những mảnh hồn trần] được xem là một trong những tiểu thuyết đẩy tính chất siêu hư cấu lên đến mức cao nhất của trò chơi cấu trúc. Người kể chuyện/tác giả hiển thị (mặt nạ tác giả)/nhân vật nhà văn (trùng tên với nhà văn/tác giả thực) trong tiểu thuyết của Đặng Thân vừa kể, vừa viết văn, vừa bàn về công việc viết văn và nhân vật, nói rõ về cách tổ chức văn bản, cách chơi của mình. Không hiếm những trò chuyện trong tác phẩm là lời chỉ dẫn để độc giả cùng tham gia vào trò chơi siêu hư cấu: Thưa quý vị thân mến, tôi sẽ làm đạo diễn của cái gọi là “thiên tiểu thuyết này”. Tôi sẽ đóng vai người kể chuyện,và cả một số vai trò khác nữa khi cần thiết – như một nghệ sĩ chân chính (tr.25); Kính thưa quý vị! Vậy là chương 1 đã có thêm nhân vật thứ tư là Đặng Thân “Nhà văn” phát ngôn ở font chữ Tahoma (tr.29) hay Câu chuyện của tôi đến đây là sắp hết. Ai nói gì thì nói đi còn về (tr.631)(16). Kỹ thuật viết và tiến trình xây dựng tác phẩm (vừa là tiểu thuyết thực, vừa là tiểu thuyết trong tiểu thuyết), từ cách đặt tên nhan đề, quy định vai kể đến hình thức tương tác với độc giả hay việc sử dụng ngôn ngữ mạng, ngôn ngữ toán học, ngôn ngữ “phi quan phương”..., được bộ lộ rõ trong cấu trúc văn bản tác phẩm. Nhà văn, nhân vật và cả bạn đọc đều như cùng tham gia “trò diễn” của một lễ hội carnaval vốn không phân biệt người diễn và người xem. Bản thân việc viết cũng trở thành sự “thí nghiệm và diễn trò ngôn ngữ, cố xây dựng một hệ thống kí hiệu độc lập đầy đủ là cốt làm nhạt hóa mối quan hệ giữa văn học với hiện thực đời sống một cách có vẻ vô can, khách quan”(17). Trò chơi siêu hư cấu trong tiểu thuyết 3.3.3.9 [Những mảnh hồn trần] còn được đẩy lên đến mức dân chủ tối đa khi để “lời” người đọc hiện diện trong cấu trúc tác phẩm. Thông thường, trong nhiều tiểu thuyết siêu hư cấu khác, sự hiện diện của độc giả vẫn chỉ là ngầm ẩn. Vị thế ngang hàng giữa độc giả với nhà văn trong tiểu thuyết chỉ hiển lộ rõ qua những trao đổi của người kể chuyện dưới hình thức mặt nạ tác giả. Trong tiểu thuyết của Đặng Thân, bằng cách tạo vai người kể chuyện là Lời bàn [phím…] của các netizen, là các phát ngôn từ mạng internet dưới hình thức những phản hồi của độc giả, trò chơi siêu hư cấu có lẽ đã đạt đến “giới hạn độ”. Thực ảo lẫn lộn. Hư cấu, phản hư cấu, siêu hư cấu trộn vào nhau. Cấu trúc văn bản tiểu thuyết truyền thống hoàn toàn bị phá vỡ. Mọi diễn ngôn đều trở nên bất tín nhận thức dưới cái nhìn giễu nhại, giải thiêng.

\*

Tiếp nhận các quan niệm về tiểu thuyết của phương Tây, tiểu thuyết Việt Nam đầu thế kỉ XXI trở thành một kiểu trò chơi ngôn ngữ. Hàng loạt tác phẩm thể hiện một bước tiến mới của tiểu thuyết xuất hiện, công khai đả phá tinh thần “đại tự sự”, trước hết là ở quan niệm về văn chương, về hoạt động sáng tác, tiếp nhận. Nhiều tiểu thuyết chứng tỏ rằng: “Bằng cách chơi, văn học khuấy động, tháo dỡ những diễn ngôn trung tâm, khai phóng cho những gì bị đè nén, trấn áp, bị tước quyền hiện diện. Chơi là cách văn học kiến tạo và giải kiến tạo thế giới, bản ngã và cả chính bản thân nó nữa”(18) . Với tinh thần ấy, có thể xem việc trò chơi hóa tiểu thuyết Việt Nam đầu thế kỉ XXI là một sự vận động tất yếu của văn học hậu hiện đại/mang cảm quan hậu hiện đại. Điều đáng nói là “các trò chơi ngôn ngữ không có những quy tắc trong bản thân chúng, mà được cấu tạo nên từ sự thỏa thuận mặc nhiên hay minh nhiên giữa những người tham gia cuộc chơi”(19). Luật chơi ở mỗi tác phẩm, mỗi thể loại lại không ổn định mà phụ thuộc vào những thỏa thuận ngầm không ngừng biến đổi giữa nhà văn và độc giả. Không ít trường hợp người đọc, người chơi không thể tiếp cận tác phẩm do không nắm hay không thể chấp nhận “luật chơi”. Mỗi trò chơi văn học lại có thể phù hợp với đối tượng này song lại không phù hợp với đối tượng khác. Những đánh giá về tiểu thuyết Việt Nam đầu thế kỉ XXI, vì thế, nhiều khi không thuận chiều. Những đổi mới về cấu trúc, về nghệ thuật trần thuật, về lối viết tuy được ghi nhận, song giá trị và hiệu quả thẩm mĩ của các tiểu thuyết trò chơi vẫn còn cần đợi câu trả lời của thời gian. Và một khi“Đọc là quá trình lướt qua các từ ngữ, một quá trình tạo ra Khoái cảm của văn bản (R.Barthes)”(20), quyền định giá văn học không còn nằm ở loại độc giả quyền uy của giới văn chương mà thuộc về từng cá nhân cụ thể. Và cũng cần lưu ý rằng “trò chơi nào, sân chơi nào cũng sở hữu một thứ ảo ảnh mà nếu lấy mất nó, đập vỡ nó, sân chơi sẽ bị giải thể, trò chơi sẽ bị phá hỏng, cộng đồng chơi có nguy cơ rã đám”(21).

----------------------------------------

(1) Trần Ngọc Hiếu (2015), “Xu hướng trò chơi hóa đời sống và kiểu tác giả - người chơi trong thơ Việt Nam đương đại”, Nghiên cứu văn học, số 10, tr.118.

(2), (3) Nguyễn Bình Phương (2015), “Đôi lời về tìm thấy và đánh mất”, Nghiên cứu văn học, số 9, tr.81.

(4), (5) Xem E. Slethaug (2012), Các lý thuyết về sự chơi/sự chơi tự do (Hải Ngọc dịch từ nguồn: Encyclopedia of Contemporary Literary Theory – Approaches, Scholars and Terms, Irena R. Markaryk (ed), University of Toronto Press 1995, trang 145 - 149),<http://phebinhvanhoc.com.vn/?p=4632>

(6), (7), (9) Kundera, Milan (1998), Nghệ thuật tiểu thuyết, (Nguyên Ngọc dịch), Nxb Đà Nẵng, tr.83, tr.93.

(8)Xem Trần Ngọc Hiếu (2011), “Tiếp cận bản chất trò chơi của văn học (Những gợi mở từ công trình Homo Ludens của Johan Huizinga)”, Nghiên cứu văn học (11), tr.16 – 27.

(10) Phạm Thị Hoài (1990), “Một trò chơi vô tăm tích”,  Văn nghệ ngày 17/2/1990.

(11), (14), (15) Phạm Tấn Xuân Cao (2016), Tính hư cấu của văn chương trong chân trời siêu hư cấu, http://tapchisonghuong.com.vn/tin-tuc/p0/c7/n22422/Tinh-hu-cau-cua-van-chuong-trong-chan-troi-sieu-hu-cau.html

(12), (13) Chris Baldick, The Concise Oxford Dictionary of LiteraryTerms, Printed in Great Britain by Cox & Wyman Ltd., Reading, England, pp151.

(16) Đặng Thân (2011), 3.3.3.9 [Những mảnh hồn trần], Nxb Hội nhà văn, Hà Nội.

(17) Phương Lựu, Lí thuyết văn học hậu hiện đại, Nxb. Đại học Sư phạm, 2011, tr.71.

(18), (21) Xem Trần Ngọc Hiếu (2011), “Tiếp cận bản chất trò chơi của văn học (Những gợi mở từ công trình Homo Ludens của Johan Huizinga)”, Nghiên cứu văn học (11), tr.16 – 27.

(19) Jean-Francois Lyotard, Hoàn cảnh hậu hiện đại, Phạm Xuân Nguyên dịch, Nxb Tri Thức, Hà Nội, 2007, tr.80.

(20) Xem Voloshinov (Ngô Tự Lập dịch, 2015), Chủ nghĩa Marx và triết học ngôn ngữ, Nxb ĐHQG Hà Nội, tr.244.