

# TIỂU THUYẾT *MÌNH VÀ HỌ* CỦA NGUYỄN BÌNH PHƯƠNG NHÌN TỪ LÝ THUYẾT TRÒ CHƠI

Nguyễn A Say

Trường Đại học Văn Hiến

SayNA@vhu.edu.vn

Ngày nhận bài: 21/12/2016; Ngày duyệt đăng: 23/02/2017

## TÓM TẮT

Trong tiến trình văn học hiện đại, tiếp nhận tác phẩm văn học cần cái nhìn đa chiều và việc vận dụng lý thuyết trò chơi trong phê bình văn học là một trong những hướng tiếp cận mới. Tác giả, bằng những cách tân, tìm tòi mới mẻ của riêng mình sẽ trình bày một tác phẩm – trò chơi đa sắc. Thông qua tiếp nhận, với những “quy tắc” nhất định, người đọc sẽ tiến hành “sự chơi”. Cả tác giả lẫn người đọc sẽ cùng sáng tạo và đưa ý nghĩa tác phẩm lên một vị trí mới. Trong tiểu thuyết *Mình và họ*, bằng việc phân tích văn bản và xây dựng mê cung với nhiều cách tân nghệ thuật, Nguyễn Bình Phương đã mở ra một trò chơi đầy thi vị và hướng người đọc – người chơi cùng sáng tạo nghệ thuật với mình.

**Từ khóa:** *Mình và họ*, Nguyễn Bình Phương, lý thuyết trò chơi

## ABSTRACT

### *Me and them* novel inspired from game theory of Nguyen Binh Phuong

In the process of modern literature, it is essential to read literary works from multi perspectives and the application of game theory in literacy criticism is one of the new approaches. By unique innovations and new exploring, work on a colorful game is presented. With “game” theory and certain “rules”, readers “enjoy the game” through text. And through reception, author and his readers both create and enhance the meaning of the literacy work. In *Me and them* novel, by analyzing and setting up a maze of much artistic innovation, Nguyen Binh Phuong has started a poetic game and guided his readers- players create art with him as well.

**Keywords:** *Me and them*, Nguyen Binh Phuong, game theory.

### 1. Đặt vấn đề

“Thuyết trò chơi là chủ đề được quan tâm bậc nhất trong nghiên cứu văn hóa-văn học từ thế kỷ XX. Huizinga nói rằng bản thân việc con người sử dụng ngôn ngữ để biểu đạt các ý niệm về thế giới đã là một trò chơi” [5]. “Nỗ lực mê hình thức và chủ nghĩa duy mỹ thôi thúc người nghệ sĩ phát kiến nhiều hình thức trò chơi trên văn bản nghệ thuật. Việc thể nghiệm tính trò chơi này khiến nhà văn hiện đại chủ nghĩa phát hiện nhiều khả thể khác của thể loại, của ngôn ngữ” [4].

Những đổi mới của văn học Việt Nam từ năm 1986 đến nay được ngầm hiểu là “trò chơi” của những cách tân nghệ thuật mới mẻ, liên tục cả về nội dung lẫn hình thức. Có rất nhiều tác giả vận dụng lý thuyết trò chơi trong sáng tác như:

Nguyễn Thị Hoài, Hồ Anh Thái, Tạ Duy Anh, Nguyễn Bình Phương,... Khi từng lớp ngữ nghĩa được bóc tách, người đọc sẽ giải mã được thế giới trò chơi mà tác giả xây dựng. Nguyễn Du, tác gia vĩ đại thế kỷ XIX cũng đã từng chia sẻ trong *Truyện Kiều*: *Lời què chấp nhật đông dài/ Mua vui cũng được một vài trống canh*. Có thể Nguyễn Du cho rằng văn chương cũng là một cuộc vui, một trò chơi và người đọc hãy hòa vào trò chơi đó hồn nhiên như trẻ thơ, với bản thể là chính mình, không là một ai khác, để tạm quên đi bối cảnh xã hội lúc bấy giờ.

Nói cách khác, trò chơi là phương cách để con người trở về bản thể bởi sự thu hút, thú vị của “luật chơi”, “cách chơi”. “Trò chơi được con người sáng tạo ra với mục đích được giải thoát tạm thời khỏi tình trạng tồn tại cụ thể, để được

*mình chính là mình trong giấy lát. Trò chơi mang lại nhiều ý nghĩa, nhưng về cơ bản thì, xét về mặt thể chất nó hướng con người tới hoàn thiện thể trạng, về mặt tinh thần nó đem lại cho con người sự ý vị cảm xúc. Như vậy, trò chơi là mang tính mục đích và nó làm cho ý nghĩa về tồn tại sát gần với thực tại hơn”* [2, tr. 65].

Một tác phẩm văn học là trò chơi ngôn từ của tác giả. Thông qua tác phẩm, tác giả tạo ra một, thậm chí nhiều trò chơi, mà người chơi, không ai khác là người đọc. Ngược lại, “*chính người đọc phải đặt ra quy ước chơi cho văn bản và cả cho chủ thể tiếp nhận*” [1]. Việc phân tích tác phẩm văn học từ thuyết trò chơi sẽ giúp độc giả thoát khỏi cách nghĩ truyền thống, gợi mở nhiều vấn đề, mở rộng và sáng tạo hơn.

Nội dung tiểu thuyết *Minh và họ* là một cuộc chạy trốn thực tại của Hiếu, bằng cách tìm về vùng cao nguyên đá nơi địa đầu tổ quốc, lần theo những địa danh trong nhật ký của người anh trai – một người lính chiến đấu trong cuộc chiến tranh biên giới phía Bắc viết lại. Chuyến xe lên là chuyến xe về vùng cao nguyên đá, của những câu chuyện đầy bạo lực với những chi tiết kỳ ảo, hoang đường. Chuyến xe xuống là chuyến đi của hiện tại nhưng nhập nhằng giữa thực và ảo. Qua tác phẩm, cuộc chiến tranh biên giới hiện ra đầy dứt, ám ảnh; cuộc sống của những con người sống nơi cao nguyên đá tận cùng tổ quốc khốc liệt hoang hóa; bản chất của con người giữa lằn ranh biên giới mà có chút xô lệch sẽ khó phân biệt.

## 2. Trò chơi mê cung qua những cách tân nghệ thuật

Từ góc độ tác giả, Nguyễn Bình Phương đã có nhiều cách tân táo bạo về mặt nghệ thuật để xây dựng tác phẩm. Có lẽ vì vậy mà các tác phẩm của ông có cấu trúc lắt léo, đồng hiện và tràn ngập các yếu tố kỳ ảo, hoang đường. Nếu yêu cầu tóm tắt *Minh và họ*, hẳn độc giả sẽ vô cùng bối rối. Đây là câu chuyện về chiến tranh biên giới phía Bắc hay ám ảnh hậu chiến; câu chuyện của vùng cao nguyên đá hay chuyện phi? Rất khó để thâm tóm lại. Nếu người đọc không “*cứng*” sẽ bị rơi vào mê cung mà tác giả giăng sẵn.

Tác phẩm mở đầu bằng cú gieo mình xuống vực của nhân vật Hiếu, sau đó mạch truyện diễn

ra song song với chuyến xe lên và xe xuống. Chuyến lên là chuyến mà nhân vật chính-Hiếu chạy trốn thực tại, tìm về miền ký ức qua cuốn nhật ký của người anh tên Thuận. Đó là vùng cao nguyên đá Hà Giang, với con đường quanh co, khúc khuỷu, đá lở, gập ghềnh, nguy hiểm. Chuyến xuống, là câu chuyện của hồn ma Hiếu, bắt đầu bằng việc công an đến bắt Hiếu và Trang. Với những ám ảnh cá nhân về việc “*dừng bao giờ để bị bắt*”, “*không muốn lặp lại sai lầm của anh, của cả mẹ nữa*”, Hiếu đã gieo mình xuống vực, đánh dấu sự kết thúc của chuyến lên. Nhưng mạch truyện vẫn chưa dừng lại. Hiếu đã chết hay chưa? Tại sao rớt xuống vực rồi, Hiếu vẫn có thể “*ngồi sát Trang, cùng chuyến, cùng ghế*” [7, tr. 9] và tiếp tục cuộc hành trình? Tác giả ngắt tách văn bản bằng cách in nghiêng - khi Hiếu đã chết và những in thẳng - khi Hiếu còn sống. Nhưng sự phân tách ấy cũng không hề rõ ràng. Chúng nhập nhằng, chồng lấn vào nhau. Ngay cả khung cảnh thiên nhiên nơi địa đầu tổ quốc cũng lắt léo, khúc khuỷu với những đoạn cua tay áo sát rạt, với ranh giới nhập nhằng giữa “*ta*” và “*họ*”.

Cũng giống như nhiều tác phẩm khác của Nguyễn Bình Phương, *Minh và họ* cũng ngập tràn yếu tố kỳ ảo, hoang đường: “*Toàn thân anh bọc một lớp tơ giống như con kén trắng khổng lồ*” [7, tr. 25]; “*Đống thịt lùm lùm của anh phát ra ánh sáng xanh lét*” [7, tr. 26]; “*Minh đặt tay ngang mắt vì lại thấy kẻ nào đó đang đứng dạng háng dài thẳng xuống mặt mình*” [7, tr. 13]; “*Cặp sừng hươu lóe lên, máu đỏ rỉ ra chảy thành từng vệt ngoằn ngoèo. Minh dụi mắt nhìn lại chỉ thấy nắng. Nhìn thêm một lần nữa thì vẫn thành máu*” [7, tr. 63]. Câu chuyện Hiếu hay nằm mơ thấy anh trai, chuyện lên đồng, ăn thịt người,... xuất hiện liên tục trong *Minh và họ*. Thế giới huyền ảo không phải là một thực thể tồn tại bên ngoài nhân vật mà từ trong tâm thức biểu hiện ra. Chính thế giới ảo đó phản ánh tâm lý thật của Hiếu, hiện lên nội tâm của nhân vật: có chút sợ hãi, nghi hoặc, bất lực lẫn ăn năn, hối hận,... Tất cả dồn ứ lại và thể hiện trong tác phẩm một không gian đặc quánh, bí ẩn.

Mê cung mà tác giả bày ra cho người chơi chưa dừng lại ở đó. Theo Lê Hương Thủy: “*Trò*

chơi là một cách tạo ra mô hình thế giới mới, phá vỡ những giới hạn của hiện thực, đồng thời kiến tạo một không gian mới chi phối người chơi với những nguyên tắc, những quy ước ngầm và cũng có thể gọi là “hợp đồng ủy thác” [9]. Nguyễn Bình Phương dụng tâm khai triển trong văn bản nhiều “địa đạo”, “cơ quan”, nhiều “ngách ngầm” ẩn ý để người đọc “tìm lối thoát”. Trong tác phẩm, Nguyễn Bình Phương mô tả rất nhiều đến cái chết. Chết do tự tử: “*cô giám đốc công ty tự tử vì trầm cảm*” [7, tr. 32]; do tai nạn giao thông: “*...thấy một đồng lùm xùm màu xám cách đầu xe gần chục mét... Đó là một phụ nữ, đầu gập qua nách, trắng bệch*” [7, tr. 17]; do sét đánh “*xác đã cháy đến mức nó giống như một đồng giả rách nhồi chặt*” [7, tr. 133]; chết vì viêm phổi, vì rắn cắn, đua xe,... Chết do chiến tranh biên giới phía Bắc gây ra: “*Mày biết vì sao gọi là thung lũng oan khuất không? Vì cuộc đầu tiên có đến hàng vài trăm người cả dân lẫn lính bị chúng nó bắt được và đem phanh thây. Sau đó một đoàn dân binh mò vào lấy đồ thì bị pháo của mình đập, chết sạch*” [7, tr. 178]; “*chín người bị chôn sống... Khi họ rút, người ta đào lên thấy trong miệng cô nào cũng nhét đầy truyền đơn*” [7, tr. 183]; “*cả trung đội tự vệ chết không còn một ai*” [7, tr. 184].

Chuyện về phi với những chi tiết man rợ cũng tràn ngập trong những trang viết của Nguyễn Bình Phương. “*Hoàng A Tường ở Lào Cao thích cắt tai nạn nhân nhưng không bao giờ giết. Trào Sành Phú, trùm phi Cờ Trắng ở Bắc Quang lại là kẻ lại giống, khoái nhìn các dân tộc giết nhau...*” [7, tr. 52]. “*Ông ngoại Hiếu bị mưu sát khi đang ngủ, xác treo ngược lên cành cây lim ở sườn núi, đầu thì biến mất*” [7, tr. 56]. Châu Quang Lồ, trùm phi người Miêu, bị kẻ thù sát “*lách dao vào đốt sống thứ hai tính từ đầu xuống và dần mạnh. Cái đầu lìa ra gần như ngay lập tức*” [7, tr. 61]. “*Phi đặt người ta lên một phiến đá và nhả nha chặt như chặt thịt lợn. Có người bị chặt đứt phăng hai tay, hai chân mà vẫn còn sống, mồm miệng loe máu kêu gào*” [7, tr. 99].

Tiếp nhận nhiều cái chết cùng lúc sẽ có người đọc cảm thấy tác phẩm u ám, bế tắc và tiêu cực. Theo Từ điển biểu tượng văn hóa thế giới, cái chết rõ ràng có nhiều ý nghĩa: “*sự kết thúc tuyệt*

*đối một cái gì đó tích cực*” nhưng đồng thời cái chết cũng “*dẫn người ta vào các thế giới chưa biết đến*”, nó giải thoát khỏi những khổ nhọc và lo buồn; mở lối vào vương quốc trí tuệ, vào cuộc đời đích thực,...” [3, tr. 160]. Cái chết có thể khiến con người hoảng loạn, sợ hãi nhưng cái chết cũng chính là lối thoát. Và như vậy, độc giả có thể ngầm hiểu, Hiếu đang ở giữa lằn ranh của sự sống và cái chết, thời gian - điểm nhìn - không gian đang “ngưng” ở điểm giữa đó. Cái chết có thể là một phương thức, một thời điểm để Hiếu nhìn nhận lại bản thân mình, và từ đó điều chỉnh hướng “lên” hay “xuống” phù hợp.

Đọc *Mình và họ*, người đọc có thể bị cuốn vào câu chuyện chiến tranh biên giới phía Bắc với những trận chiến khốc liệt giữa mình và họ. Nhưng không hẳn như vậy. Nguyễn Bình Phương trần tình: “*nếu nói Mình và họ viết về chiến tranh thì không đúng. Chiến tranh chỉ là một phần nhỏ, một cái cớ để tôi nói những chuyện khác. Như chuyện về sự bàn luận giữa con người với con người, chuyện ác một cách hồn nhiên...*”. Dù vậy, sự tiếp nhận của người đọc sẽ khác nhau. Giống như việc người chơi có thoát được mê cung hay tiếp tục “lần mò” với tầng tầng lớp lớp ẩn ý mà văn bản mang lại. Có người chơi bỏ cuộc nhưng cũng sẽ có người chơi nhẫn nại kiếm tìm lối thoát, để “chiến thắng” trò chơi, đồng thời phát hiện nhiều “luật lệ mới” thông qua văn bản.

### 3. Trò chơi phân mảnh văn bản

Việc đưa ra những ẩn ý nghệ thuật, phân mảnh các chi tiết, sắp xếp văn bản không theo một trật tự nào là ý đồ của nhà văn và qua văn bản chính nhà văn và độc giả lại cùng chơi, cùng sáng tạo. “*Với lý thuyết trò chơi, phân mảnh cũng chính là một cách để các nhà sáng tạo thực hiện cuộc chơi của mình và lôi kéo những người khác cùng tham gia trò chơi lắp ghép. Là một đặc trưng của tư duy hậu hiện đại, phân mảnh khiến cho mọi giá trị đều bị phá vỡ và con người chỉ còn là vô số những mảnh vỡ của nhân loại. Quá trình lắp ghép diễn ra sau đó nhằm khâu chuỗi các tình tiết, sự kiện thành một thể nhất định. Đó là một cuộc chơi không chỉ của riêng nhà văn mà còn có cả sự tham gia của độc giả nữa*” [6, tr. 64].

Tác giả với vai trò chủ thể sáng tạo, nhưng qua



tiếp nhận văn bản, độc giả sẽ cùng họ tiến hành “sự chơi”. Qua quá trình giải mã tác phẩm và có thể, dưới lăng kính tiếp nhận người đọc sẽ có những sáng tạo, phát kiến những ý nghĩa, ẩn ức hơn mong đợi của tác giả.

*“Với việc đề cao mối quan hệ tương tác giữa tác giả - văn bản và người đọc (writer – text – reader), việc vận dụng lý thuyết trò chơi trong tác phẩm văn học sẽ tạo nên những hiệu ứng: tạo nên tính bất ngờ (dĩ nhiên điều này có logic nội tại của nó, bởi mỗi trò chơi đều có logic riêng, đều tuân theo những quy tắc nhất định của luật chơi), tính mờ của văn bản, đồng thời cho phép vượt qua hiện thực có tính định trước. Trò chơi trước hết là ý định của chủ thể, rồi đề nghị người đọc tham gia vào cuộc chơi, cùng đồng hành, sáng tạo và diễn giải”* [9].

Nguyễn Bình Phương khéo léo đưa vào tác phẩm những dấu hiệu để người đọc liên tưởng. Nhân vật Hiếu trong *Minh và họ* thường xuyên đọc báo Công an nhân dân, tờ báo với những tin tức giật gân với những câu chuyện chém giết, tự tử, chết chóc. *“Thứ Bảy, báo tử nhật, mấy chuyện tình, mấy cú nhòm ngó đê tiện vào đời tư của ai đó... mẩu tin về đứa trẻ sơ sinh bị vứt vào xe rác ven hồ...”* [7, tr. 13], *“Vờ vét mãi mới được mấy tờ Công an nhân dân... Cà Mau có một vụ xô xát rồi chém đứt tay hàng xóm... Tờ thứ hai, trước tờ kia mấy ngày thì có tin giết người vì nghi đó là ma lai”* [7, tr. 96], *“Minh nhớ trong số báo Công an nhân dân cách đây hai năm có đăng một vụ giết người ở Thái Nguyên, thủ phạm giết năm xe ôm chôn trong vườn nhà hắn...”* [7, tr. 120],... Tại sao tác giả lại say sưa kể về những câu chuyện giật gân, đẫm máu trong tờ Công an nhân dân như vậy? Phải chăng những câu chuyện đó chỉ có trên báo, xảy ra ở nơi xa xôi nào đó, còn thực tại thì không? Hay ngược lại, thông qua những bài báo đó, người đọc sẽ tìm ra được “đường dây” liên quan của những câu chuyện trên báo với “người thật, việc thật”? Cũng có thể, Hiếu tìm báo Công an nhân dân để đọc những tin tức về Vân Ly và hy vọng Vân Ly còn sống. Tờ báo như một cứu cánh, một điểm tựa để Hiếu nắm lấy và hy vọng. Chắc hẳn, đây là vấn đề mà tác giả muốn người đọc tự tìm câu trả lời. Nhà văn chỉ đưa ra các dấu hiệu, còn đi

đúng hướng hay không, người đọc phải dựa trên kinh nghiệm và sự sáng tạo của chính mình.

Khi tiếp nhận *Minh và họ*, người đọc sẽ băn khoăn với câu hỏi mình là ai, họ là ai. Có rất nhiều nhân vật không tên xuất hiện xuyên suốt tác phẩm: hắn, tài xế, người to lớn, người nhỏ bé, người cầm bộ đàm, họ,... Hắn là bạn học của nhân vật Hiếu, người xuất hiện xuyên suốt chuyển lên vùng cao, nhưng không được giới thiệu tên, chỉ biết *“đã có vợ, có một cô con gái bảy tuổi, chỉ thể thôi”* [7, tr. 20]. Nhân vật tài xế cũng vậy, không có tiểu sử, không rõ ràng các mối quan hệ nhưng hầu như trang nào cũng xuất hiện.

Ngay nội hàm từ họ cũng có quá nhiều câu hỏi cần giải đáp. Họ là ai? Có phải ám chỉ Trung Quốc, ám chỉ “người hàng xóm khổng lồ” qua cuộc chiến tranh biên giới phía Bắc trước đây hay cuộc chiến hàng “tàu” xuất hiện tràn lan nơi địa đầu tổ quốc với “nồi cơm điện Tàu, quạt lifan”, máy xay lúa,... của cuộc sống hiện tại? Trong tiểu thuyết *Minh và họ*, từ họ ám chỉ nhiều đối tượng khác nhau. “Bọn họ” là lính Trung Quốc trong chiến tranh biên giới: *“anh cũng không thể biết rằng bọn họ đã phục sẵn ở đó”* [7, tr. 6], “bọn họ” là nhóm công an đến bắt Trang và Hiếu: *“Bọn họ xăm xăm tiến lại, mặt ai cũng lâm lừ”* [7, tr. 8], “Họ” là đám người dân tộc gặp trên đường: *“Vài ba người dân tộc say rượu gật gà, lâm lâm đi, mỗi khi thấy xe họ lại nép vào vệ đường, giương đôi mắt sầm sì, vô cảm nhìn theo. Giữa mình với họ là ngàn trùng”* [7, tr. 122]. “Họ” còn là thế giới bên kia: *“Bọn họ đã đến từ lúc nào, lờ mờ ở bên ngoài, đến vì mình, chính xác hơn là đón mình đi”* [7, tr. 20].

Qua dòng hồi ức của Hiếu, tác phẩm bị chia làm hai nửa: sự sống và cái chết; giữa mình và họ; giữa quốc gia này với quốc gia kia. Nhưng lần ranh ấy rất mong manh. Và người đọc lại bắt gặp những dấu hiệu, để rồi vỡ òa ra ẩn ý cho riêng mình. Nguyễn Bình Phương cho rằng: *“Tâm hồn người ta luôn có một vùng tối. Nếu con người chỉ có mặt sáng thì sẽ là một loài rất đơn giản”*. Trong tác phẩm, không ít lần chúng ta bắt gặp vùng tối và khoảng sáng ấy. Người đàn bà của gia đình bỗng chốc trở thành kẻ giết người không góm tay; nhóm thợ săn trong bóng



tối là phi,... Có lẽ vì vậy mà tiêu thuyết của ông phân thành hai mảnh rõ rệt, phần in thẳng và in nghiêng, như một dấu hiệu ngầm hiểu sự phân tách của tác giả, ý đồ của tác giả về diễn biến câu chuyện. Nhưng mạch truyện không tuyến tính mà chồng lấn vào nhau. Cú gieo mình xuống vực của Hiếu là sự kết thúc của chuyến xe lên nhưng lại mở ra văn bản. Nếu không hiểu “quy tắc trò chơi” của tác giả, chắc hẳn người đọc sẽ hoang mang và bỏ cuộc.

Vấn đề ranh giới được đặt ra trong suốt tác phẩm nhưng người đọc khó tìm được câu trả lời “*mà làm sao phân biệt được lên với xuống*”, “*làm sao để phân biệt được mình với họ*” [7, tr. 300]. Dù đôi lúc sự phân tách ấy rõ ràng: “*Một dãy núi xanh lam trong veo giăng ngang tầm nhìn, chia thế giới thành hai phần bằng nhau*” [7, tr. 129]. Hay lời khẳng định sự phân tách ấy là một: “*Ánh sáng dâng mình lên, thứ ánh sáng trắng tinh, nhẹ, băng khuâng, xóa bỏ hết mọi ngưng ngừng và phải mất một lúc mình mới nhận ra ánh sáng với mình chỉ là một*” [7, tr. 9]. Ở hai trang cuối tác phẩm, Nguyễn Bình Phương đã khéo léo lắp ghép hai mảnh văn bản “thẳng” và “nghiêng” vào làm một:

“...Trang không ngồi ghé trước mà ngồi giữa mình với thằng Hiệp, đó là chỗ Vân Ly vừa mới ngồi. Không một chiếc xe ngược chiều.

Mình nhớ là mình đã nghĩ như thế và giờ thì chắc hẳn cũng sẽ không còn xe ngược chiều nữa bởi đã gần sáng.

*Trước ban mai bao giờ cũng vắng ngắt...*”.

Hai mảnh văn bản tưởng chừng không liên quan nhưng lại dính với nhau bằng một sợi dây vô hình. Ngay tại thời điểm đó phần “con” trong nhân vật Hiếu trỗi dậy và phần “người” mất đi. Anh đứng đung, thỏa hiệp nhìn Trang và đồng bọn thanh toán Vân Ly. Giây phút Vân Ly kêu gào, cầu cứu cũng chính là giây phút nhân vật Hiếu chấm dứt cuộc sống trần thế của mình, dù anh đang sống, đang ngồi trong xe cùng ghé với Trang và Hiệp. “*Sự vắng mặt của “xe ngược chiều” trong đêm là mô típ duy nhất kiên kết hai sự việc độc lập, xảy ra trong hai không gian và hai thời gian khác nhau – một bên là cuộc trở về Hà Nội sau khi đã thanh toán Vân Ly, còn bên kia là giây phút hiện tại của linh hồn đang lơ*

*lửng trên núi cao*” [8].

Bên cạnh câu chuyện về miền ký ức của các nhân vật, thì vấn đề thực tại hôm nay cũng đáng đề cập. Cuộc thanh tủy của những băng nhóm; ẩn ức về tình dục; hay mối quan hệ chính trị Việt Nam, Trung Quốc. Đó còn là ranh giới mong manh giữa “tốt” và “xấu”, giữa “lên” và “xuống”, giữa “sự sống” và “cõi chết”, giữa những ký ức của người anh trai và thực tại mà nhân vật Hiếu đang cảm nhận. Không gian nơi vùng cao nguyên Hà Giang mờ mờ ảo ảo, lúc hiện ra rõ nét, lúc lại chìm đắm trong sương mù... thì “*làm sao phân biệt được lên với xuống ở cái vùng biên ải lúc nào cũng hoang hoang, bồng bênh này?*” [7, tr. 300]. Và ngay lúc này, người đọc phát huy vai trò của mình, vượt lên trên văn bản và tìm cho mình một câu trả lời đúng đắn.

Không phải ngẫu nhiên mà trong *Mình và họ* mây cứ xuất hiện như một ẩn ức: “*Nhìn theo khói nên mình phát hiện ra đám mây lạ lửng ngay trên đầu. Đám mây ngũ sắc, có những tia sáng chói bắn tóe ra, giống chiếc nôm đang úp thẳng xuống... Đó là đám mây cô đơn nhất...*” [7, tr. 6]. “*Trên trời, một đám mây trắng hình chữ nhật đang từ từ trôi lại. Đám mây vừa trôi vừa biến hình và chỉ trong chốc lát nó đã mang dáng của một con ngựa... Một con ngựa khỏe khoắn, thanh thoát với hai vó trước xoải thẳng và hai vó sau co lại trong tư thế của cú nước rút*” [7, tr. 109]. “*Mây đến, một vài vụn lơ vơ, sau đó tích lại và chỉ sau dăm lần chớp mắt nó đã là một đám mây đẹp tròn vo, lúc lắc trên bầu trời*” [7, tr. 169]. “*Mây vẫn trôi, ục ịch, lắc lư, vô tình như Di Lạc*” [7, tr. 170]. “*Một đám mây xòe ra hết như chiếc quạt giấy trắng phau*” [7, tr. 201]. “*Khi lấp huyệt xong, mình nghe thoảng có tiếng gọi, ngược mắt lên, thấy một đám mây trắng xòe tán ngay trên đỉnh đầu*” [7, tr. 237]. Theo *Từ điển biểu tượng văn hóa thế giới*, mây là “*cái vách ngăn cách hai cấp vũ trụ*”, “*biểu tượng của sự hi sinh*” [3, tr. 858]. “Mây” đến vào những lúc quan trọng nhất và ngầm giải mã nhiều bí ẩn.

Bên cạnh đó, từ “cù rùm” cũng xuất hiện xuyên suốt trong tác phẩm, một từ không tìm ra trong từ điển tiếng Việt nhưng người đọc có thể ngầm hiểu nó mang ý nghĩa tiêu cực, bực dọc, bất lực. Việc dùng từ “cù rùm” cho độc giả thấy

được cấu trúc thường nhật của văn bản đã bị tác giả tách ra. Ông nhét vào giữa câu 1 từ, 2 từ, 3 từ thậm chí đến 4 từ cừ rừm để thể hiện dụng ý. “Còn gì nữa đâu mà xử lý. Thằng em tôi chưa kịp chạm vào cái dải rút quần của nó... cừ rừm. Tôi về đây” [7, tr. 40]. “Cừ rừm. Đại trưởng lấp đạn vào khẩu B41 cho thằng Tấn bắn” [7, tr. 176]. “Đại trưởng bảo tao, đánh nhau mà không có xe tăng nó cứ nhàn nhạt thế nào ấy. Cừ rừm” [7, tr. 178]. “Đại trưởng lắc đầu, cừ rừm bảo thám báo thường đi theo nhóm ba thằng” [7, tr. 179]. “Thằng chỉ huy xô ra một tràng cừ rừm cừ rừm cừ rừm, rồi hát hàm ra hiệu cho phiên dịch” [7, tr. 222]. “Thực ra tao cũng hoang mang, không hiểu bọn Tàu làm quái gì với những người kia. Cừ rừm cừ rừm cừ rừm cừ rừm...” [7, tr. 265].

“Cừ rừm” cũng là hai chữ cuối cùng của *Mình và họ*, được chọn để kết thúc tiểu thuyết. Lần này do hồn ma của Hiếu, người em, thốt ra. “Nó thể hiện một tâm thần bán loạn, một tiếng kêu tuyệt vọng” [8].

#### 4. Kết luận

Lý thuyết trò chơi văn đã và đang được tiếp tục nghiên cứu phát triển theo nhiều hướng tiếp cận khác nhau. Trên đây người viết chỉ tập trung phân tích tiểu thuyết *Mình và họ* qua trò chơi phân mảnh tác phẩm và mê cung của những cách tân nghệ thuật. Nguyễn Bình Phương với sự tận tụy và sáng tạo không ngừng nghỉ trong việc cách tân thể loại tiểu thuyết đã cho ra đời nhiều tác phẩm có ý nghĩa. Việc giải mã tác phẩm từ lý thuyết trò chơi sẽ gợi mở nhiều ý nghĩa và cũng từ thuyết trò chơi, người đọc với vai trò người tiếp nhận, người chơi sẽ tìm cho mình một “con đường” đúng đắn để “chiến thắng trò chơi” hoặc xây dựng quy tắc khác cho trò chơi.

Trong *Mình và họ*, bắt đầu văn bản người đọc đã tiến hành “sự chơi”, nhưng đến cuối văn bản, “sự chơi” chưa hẳn đã kết thúc. Cả nhà văn và độc giả vẫn tiếp tục trò chơi của mình để giải mã văn bản, đồng thời sáng tạo hình thức tiếp nhận mới.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Lê Huy Bắc, 2013. *Trò chơi ngôn ngữ trong tư duy hậu hiện đại*, <http://nguvan.hnue.edu.vn/Nghiencuu/Vanhocnuocngoai/tabid/105/newstab/128/Default.aspx>, ngày truy cập: 24/05/2016.
- [2] Nguyễn Hồng Dũng, 2016. *Ảnh hưởng của chủ nghĩa hậu hiện đại đối với tiểu thuyết Việt Nam từ 1986 đến 2010*, Luận án tiến sĩ trường Đại học Khoa học, Đại học Huế.
- [3] Chevalier J., Gheerbrant A., Phạm Vĩnh Cư dịch, 2002. *Từ điển biểu tượng văn hóa thế giới*, NXB Đà Nẵng.
- [4] Trần Ngọc Hiếu, 2011. “Tiếp cận bản chất trò chơi của văn học (Những gợi mở từ công trình Homo Ludens của Johan Huizinga)”, *Tạp chí Nghiên cứu văn học*, số 11, trang 16-27.
- [5] Trần Ngọc Hiếu, 2012. “Khúc ngoặt ngôn ngữ của lý thuyết trò chơi hậu hiện đại”. *Tạp chí Văn hóa nghệ thuật*, Số 332, <http://tapchisonghuong.com.vn/tin-tuc/p7/c98/n10310/khuc-ngoat-ngon-ngu-cua-ly-thuyet-tro-choi-hau-hien-dai.html>, ngày truy cập 20/12/2016.
- [6] Tô Ngọc Minh, 2013. *Tiểu thuyết đương đại Việt Nam nhìn từ lý thuyết trò chơi*, Luận văn thạc sĩ trường Đại học KHXH&NV Hà Nội.
- [7] Nguyễn Bình Phương, 2015. *Mình và họ*. NXB Trẻ TP.HCM.
- [8] Đoàn Cẩm Thi, 2015. *Bạo lực và mỹ cảm: Đọc Mình và họ của Nguyễn Bình Phương*, <http://www.tienve.org/home/literature/viewLiterature.do?action=viewArtwork&artworkId=18968>, ngày truy cập 20/12/2016.
- [9] Lê Hương Thủy, 2012. “Thiên Sứ của Phạm Thị Hoài: Tiếp nhận từ lý thuyết trò chơi”, *Tạp chí Văn hóa Nghệ An*, <http://vanhoanghean.vn/chuyen-muc-goc-nhin-van-hoa/nhung-goc-nhin-van-hoa/thien-su-cua-pham-thi-hoai-tiep-nhan-tu-ly-thuyet-tro-choi>, ngày truy cập: 20/12/2016.