

Mục lục

Table of Contents

Các yếu tố ảnh hưởng đến quyết định tham gia bảo hiểm cây lúa của nông hộ ở Đồng bằng sông Cửu Long	1
<i>Factors affecting to farmer's decision making to participate to the agricultural insurance programs on rice crops in Vietnam's Mekong Delta</i>	
Phan Đình Khôi, Khuu Thị Phương Đông, Đặng Duy Khoa, Nguyễn Thị Ngọc Hoa	
Vai trò trách nhiệm xã hội, định hướng khách hàng và sự trung thành của khách hàng trong lĩnh vực ngân hàng tại tỉnh Tiền Giang	14
<i>The role of corporate social responsibility, customer orientation and customer loyalty in banking sector in Tien Giang province</i>	
Võ Kim Nhạn, Nguyễn Thị Ngọc Phương	
Đánh giá nhận thức của đồng bào Raglay về vai trò công trình hồ thủy lợi Sông Sắt trong hoạt động sản xuất nông nghiệp tại huyện Bác Ái, tỉnh Ninh Thuận	30
<i>Assessing the awareness of Raglay people on the role of Song Sat irrigation system for agricultural production in Bac Ai district, Ninh Thuan province</i>	
Phạm Trung Hậu, Trương Thị Thanh Vân, Nguyễn Hữu Lộc, Đặng Tường Anh Thư, Nguyễn Thị Trà, Trần Hoài Nam	
Nguồn gốc và ý nghĩa của các khái niệm chỉ lúa ngô, ngô, bắp, bẹ... của các tộc người Việt Nam	40
<i>Origin and meaning of the various concepts of maize of Vietnam's ethnic groups</i>	
Lý Tùng Hiếu	
Về công trình Văn học Việt Nam hiện đại (1945-1960) của Giáo sư Nhà giáo Nhân dân Hoàng Như Mai	49
<i>On "Contemporary Vietnamese Literature (1945-1960)" works by Professor Hoang Nhu Mai</i>	
Nguyễn A Say	
Tiểu thuyết Miền hoang tưởng của Nguyễn Xuân Khánh nhìn từ lý thuyết trò chơi	58
<i>"Mien hoang tuong" novel by Nguyen Xuan Khanh throught the lens of game theory</i>	
Hoàng Thị Hồng An, Phạm Thị Thu Thủy, Bùi Thị Bích Tiệp	

Nhân vật nhà sư hoàn tục trong tiểu thuyết *Hồ Quý Ly* và *Đội gạo lên chùa* của Nguyễn Xuân Khánh 67

The character of the monk who returned the secular life in novel “Ho Quy Ly” and “Doi gao len chua” by Nguyen Xuan Khanh

Trần Văn Hải

Quan niệm nghệ thuật về con người trong tiểu thuyết *Hoa Trân của dòng họ* của Nguyễn Thị Diệp Mai 79

Artistic conception about human in the novel “Hoa Tran cua dong ho” by Nguyen Thi Diep Mai

Bùi Ngọc Luyến

Tinh thần sinh thái trong tiểu thuyết *Con đập ngăn Thái Bình Dương* của Marguerite Duras và *Biên sử nước* của Nguyễn Ngọc Tư 93

The ecological spirit in Marguerite Duras’ The sea wall and Nguyen Ngoc Tu’s Bien su nuoc

Nguyễn Thị Tuyết, Nguyễn Lâm Hồng Thắm

Cơ sở hình thành biểu tượng tu viện Thélème trong *Gargantua* và *Pantagruel* của Francois Rabelais 109

The basis for formation the Abbey Thelema symbol in “Gargantua” and “Pantagruel” by François Rabelais

Lê Hữu Nhật Duy, Huỳnh Thị Mai Trinh

Tiểu thuyết *Những người đàn bà tắm* của Thiết Ngưng từ góc nhìn phê bình nữ quyền 120

Approaching the novel “The bathing women” of Tie Ning from the perspective of feminist criticism

Nguyễn Thị Thu Giang

Kiến trúc Phật giáo Borobudur và những sáng tạo mới 134

Borobudur Buddhist architecture and new creation

Trần Thị Huệ

Tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* của Nguyễn Xuân Khánh nhìn từ lý thuyết trò chơi

Hoàng Thị Hồng An, Phạm Thị Thu Thủy, Bùi Thị Bích Tiệp

Học viên cao học, Trường Đại học Sư phạm Tp. Hồ Chí Minh

Email: hoangthihonganhk@gmail.com

Ngày nhận bài: 24/9/2021; Ngày sửa bài: 12/12/2021; Ngày duyệt đăng: 22/12/2021

Tóm tắt

Tiểu thuyết “*Miền hoang tưởng*” của nhà văn Nguyễn Xuân Khánh mang đậm dấu ấn hậu hiện đại. Bằng những nỗ lực trong việc cách tân nghệ thuật, tác giả đã biến cuốn tiểu thuyết của mình trở thành một trò chơi đa sắc với đầy rẫy những mảnh vỡ lộn xộn của giọng điệu, nhân vật và kết cấu. Cả tác giả lẫn người đọc sẽ đều cùng phiêu lưu trong một mê cung, cùng giải mã và đưa tác phẩm chạm đến những giá trị mới mẻ, đích thực. Từ việc nhận diện những biểu hiện của tính trò chơi trong tiểu thuyết “*Miền hoang tưởng*”, bài viết đi đến xác định một số thông điệp mà nhà văn Nguyễn Xuân Khánh gửi gắm đến bạn đọc - những người chơi đồng sáng tạo tác phẩm.

Từ khoá: lý thuyết trò chơi, *Miền hoang tưởng*, Nguyễn Xuân Khánh

“*Mien hoang tuong*” novel by Nguyen Xuan Khanh thought the lens of Game theory

Abstract

The novel “*Mien hoang tuong*” of writer Nguyen Xuan Khanh bears a bold postmodern impression. Through his efforts in artistic innovation, the author has turned his novel into a colorful game filled with jumbled fragments of tone, characters and texture. Both the author and the reader will adventure together in a maze to decode and to make the work new and authentic values. By realizing the manifestations of gameness in the novel *The Paranoid Domain*, the article aims at identifying some of the messages that writer Nguyen Xuan Khanh sends to readers - the players who co-create the work.

Keywords: gameness, *Mien hoang tuong (Paranoia Land)*, Nguyen Xuan Khanh

1. Lý thuyết trò chơi và tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* của Nguyễn Xuân Khánh

Ngay từ trong triết học cổ đại, ở cả phương Đông và phương Tây, khái niệm trò chơi đã có ý nghĩa đặc biệt quan trọng trong đời sống con người. Vấn đề trò chơi đã được các học giả Hy Lạp cổ đại như Heraclitus, Aristotle, Plato đề cập đến từ rất sớm; vào thế kỷ XVIII, các triết gia duy tâm Đức là Immanuel Kant và Friedrich Schiller tiếp

tục nghiên cứu về nó; cho đến thế kỷ XX, các lý thuyết gia như Martin Heidegger, Jacques Derrida, Mikhail Bakhtin, Hans-Georg Gadamer nhìn nhận lại và có những nhận định khác nhau về lý thuyết trò chơi. Tuy nhiên, chỉ đến giữa thập niên 50 của thế kỷ XX - thời kỳ mà thế giới có nhiều biến động về lịch sử, chính trị, văn hoá, khoa học kỹ thuật, ... cộng với sự ra đời của thuật ngữ “Chủ nghĩa hậu hiện đại” - thì lý thuyết trò

chơi mới trở nên phổ biến và được nghiên cứu lại một cách có hệ thống ở nhiều lĩnh vực khác nhau, trong đó có văn học. Tô Ngọc Minh từng cho rằng: “*Lý thuyết trò chơi đã xuất hiện từ thời Hy Lạp cổ đại nhưng phải đến bây giờ khi văn học chịu ảnh hưởng sâu sắc của chủ nghĩa hậu hiện đại thì lý thuyết này mới được bộc lộ rõ ràng hơn. Hiểu một cách cụ thể có nghĩa là khi văn học bắt đầu hình thành những dấu hiệu của hậu hiện đại (postmodern) cũng là lúc lý thuyết trò chơi được các nhà nghiên cứu nhìn nhận lại như một cách thể hiện cá tính sáng tạo của người sáng tác*” (Tô Ngọc Minh, 2013: 3).

Để hiểu rõ hơn về lý thuyết trò chơi, việc phân biệt “trò chơi” và “sự chơi” thật sự quan trọng. Theo nghĩa tiếng Việt, “chơi” là không làm gì (đi chơi) để tâm hồn thoải mái, “chơi” là giả định, không thật (nói chơi, ăn chơi, làm chơi, ...). “Sự chơi” là danh từ của hành động “chơi”. Trò chơi là trò diễn để chơi. Từ các trò chơi người ta rút ra những quy tắc của một cuộc chơi, đó là “Lý thuyết trò chơi”. Và từ lý thuyết trò chơi, người ta đem áp dụng vào nhiều lĩnh vực đời sống: kinh doanh, quân sự, văn học, ... Tô Ngọc Minh cũng nói về sự khác nhau này: “*Sự phân biệt ở đây theo quan điểm của triết gia Hy Lạp Plato là trò chơi (game) thường ít tính ngẫu hứng hơn sự chơi (play), hay nói ngược lại là sự chơi không chịu tác động nhiều của các quy tắc, luật lệ như trò chơi*” (Tô Ngọc Minh, 2013: 14).

Trò chơi trong văn học cũng giống như trò chơi nói chung, đều có “người chơi” và “sân chơi”. Văn học gồm ba yếu tố cơ bản: nhà văn, tác phẩm và người đọc. Tác phẩm là “sân chơi”, nhà văn và người đọc là “người chơi”. Nhà văn khi viết tác phẩm là bày ra cuộc chơi, “bày binh bố trận” với

những chiến lược riêng của bản thân để đạt mục đích. Còn người đọc khi đọc tác phẩm là để thâm nhập tác phẩm, giải mã những ký hiệu, khám phá những tầng của ý thức sáng tạo, tư tưởng và nghệ thuật của nhà văn và giá trị của tác phẩm và để cảm thụ được hạnh phúc từ tác phẩm đem lại. Mỗi quan hệ giữa nhà văn - tác phẩm - độc giả là một mối quan hệ mật thiết, tác động qua lại và là một cuộc chơi mở. Tác giả/ nhà văn và độc giả đồng sáng tạo tác phẩm, cùng tham gia vào cuộc chơi đó, nhờ đó giúp tác phẩm trở nên phát triển phong phú, đa dạng và mở rộng không ngừng. Như vậy, khi áp dụng lý thuyết trò chơi vào văn học, nhà nghiên cứu phải nghiên cứu kỹ tác giả, tác phẩm, người đọc, môi trường lịch sử văn hóa là bối cảnh của văn học. Nghiên cứu các chiến lược, chiến thuật của nhà văn (tức là phương pháp kiến tạo tác phẩm, các thủ pháp nghệ thuật, những cách tân, ...), đồng thời nghiên cứu người đọc, nghiên cứu cái “cộng đồng diễn dịch” (cộng đồng người đọc có cùng một phương pháp đọc; nghiên cứu xem người đọc đón đợi điều gì ở tác phẩm, tác giả; ...).

Những tư tưởng quá thiêng liêng, nghiêm túc về chính trị, đạo đức, tôn giáo, ... đã làm cho đời sống con người trở nên căng thẳng thì trò chơi xuất hiện như một “tiếng trống” giúp mọi điều trở nên nhẹ nhõm hơn trong sự quên lãng tạm thời. Huizinga định nghĩa về sự chơi: “*một hoạt động tự do, tách ra một cách tương đối khỏi cuộc đời “thường nhật” như là một sự “không nghiêm túc” song đồng thời lại có khả năng cuốn hút người chơi mãnh liệt và tuyệt đối. Nó là một hoạt động không gắn với một quan tâm vật chất nào và vụ lợi nào. Nó triển diễn bên trong những giới hạn không gian và thời gian của riêng mình, tuân theo những luật lệ cố định và theo một cách thức mang tính mệnh lệnh*” (Huizinga,

1955: 13). Con người chơi như một cách để tìm kiếm ý nghĩa sự tồn tại của bản thân, để khai phá sự tự do của chính mình trong sự đối lập với hiện thực cuộc sống, với cái nghiêm túc, khuôn phép. Như Trần Ngọc Hiếu viết: “...*tương hợp giữa nghệ thuật và trò chơi bởi cả hai đều mở ra lãnh địa của các khả năng, cho phép con người thoát khỏi, dù là tạm thời, khỏi những trói buộc của thực tại, những cấu trúc đã sẵn có, đã định hình, để khám phá những khả thể khác của thế giới cũng như của bản thân mình*” (Trần Ngọc Hiếu, 2012: 32).

Với quan niệm nghệ thuật tiên bộ và sức sáng tạo không ngừng, dám nghĩ dám viết của đội ngũ sáng tác, văn học Việt Nam thời kỳ đổi mới đã có sự chuyển mình mạnh mẽ, đặc biệt là sự phát triển của thể loại tiểu thuyết. Cho đến ngày nay, tiểu thuyết đương đại đã mang một diện mạo hoàn toàn mới lạ so với tiểu thuyết truyền thống, tiểu thuyết của Nguyễn Bình Phương, Thuận, Châu Diên, Tạ Duy Anh, Nguyễn Xuân Khánh, ... gây tiếng vang lớn trong nền văn học Việt Nam, độc giả như lạc vào một mê cung đa sắc của tác phẩm và cũng tò mò, thích thú khám phá **những sáng tác thể nghiệm mô hình trò chơi**. Tính thách đố, khiêu khích của trò chơi đã được các nhà văn đẩy lên cao từ cốt truyện, ngôn ngữ, nhân vật đến giọng điệu.

Miền hoang tưởng ban đầu được Nguyễn Xuân Khánh đặt với nhan đề *Hoang tưởng trắng* viết từ năm 1971 đến 1974. Đây là tác phẩm chịu chung số phận “nằm chờ” như phần lớn những tác phẩm viết năm 1958 - 1986 của Trần Dần, Hoàng Cầm, Lê Đạt, ... Cho tới tận cuối năm 1990, tác phẩm mới được đổi tên thành *Miền hoang tưởng* với bút danh Đào Nguyễn. Với sở trường là viết tiểu thuyết, Nguyễn Xuân Khánh đã dày công chấp bút để cuốn tiểu

thuyết khẳng định được giá trị của nó như là một trải nghiệm sâu sắc của những người thanh niên trẻ với hoài bão, lý tưởng bước ra khỏi cuộc chiến tranh và phản ứng với hoàn cảnh sống công nghiệp của xã hội Việt Nam đương thời.

Dòng chảy của *Miền hoang tưởng* là sự đan xen của những lá thư mà Nguyễn Tư viết cho Ngà. Những lá thư gửi đi là những lời yêu đương, là những kỷ niệm của tình yêu, còn những lá thư không gửi viết về cuộc sống khó khăn hàng ngày: lang thang, ăn nhờ ở đậu, bất đắc chí với hiện thực tàn nhẫn. Song song đó là những lời đối thoại của Nguyễn Tư với Chúa, Trương Chi, Hàn Phi Tử, những con quỷ da màu. Những hồi ức về chiến tranh được tái hiện đậm máu: lính bên A treo lính bên B lên cây, cắt tiết hứng vào lon rồi mổ bụng moi gan, còn bên B giết tù binh bằng gậy tre đánh vào gáy rồi vứt xuống suối. Những nhân vật sống trong cái đói, cái nghèo, sống trong sự tù túng, quần bách muốn thoát khỏi nó mà không có cách nào tìm được lối ra. Để duy trì sự sống nhưng không đồng ý làm việc trái đạo lý, họ đã bán cả tủy và máu của mình để nuôi sống bản thân.

2. Tính trò chơi trong tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* của Nguyễn Xuân Khánh

2.1. Tính trò chơi trong kết cấu

2.1.1. Phân mảnh kết cấu

Kết cấu là một trong những yếu tố cơ bản trong tác phẩm văn học, là cách thức mà nhà văn xây dựng và sắp xếp tác phẩm của mình thành một chỉnh thể độc đáo, mới mẻ để hấp dẫn được độc giả. Đối với thể loại tiểu thuyết - một công trình nghệ thuật đại tự sự, kết cấu có thể xem là phương diện thể hiện tốt nhất phong cách, quan niệm và tư duy nghệ thuật của tác giả. Tiểu thuyết hiện đại và cả tiểu thuyết hậu hiện đại, trong hệ hình tư duy của mình đã chuyển dần sự tập

trung từ cốt truyện sang cách kể như ở tiểu thuyết cổ điển. Người sáng tác đặt ra câu hỏi cho tác phẩm: kể như thế nào, cách thức kể ra sao thay vì chú trọng kể câu chuyện về những số phận con người, về thời đại như trước đây. Lối tư duy ấy chính là tư duy về hình thức, tư duy trò chơi về kết cấu.

Trong tiểu thuyết hậu hiện đại, kết cấu phân mảnh là hình thức các sự kiện, biến cố được kể một cách lộn xộn, rời rạc, không theo một trình tự nào khiến độc giả khó tiếp nhận và giải mã. Trần Xuân Tiến cũng khẳng định: “*Sự xen kẽ này mang đến cho người đọc cảm giác đang tiến dần vào một trò chơi lắp ghép hoặc như thể đang ngắm nhìn một bức tranh thuộc trường phái hội họa lập thể. Nhà văn ngẫu hứng với những mảng màu kết cấu của anh ta, còn độc giả, tùy mỗi người, bằng nền tảng tri thức và kinh nghiệm cảm xúc khác biệt, sẽ dựng lại từng bức tranh của riêng mình*” (Trần Xuân Tiến, 2016: 76).

Miền hoang tưởng chỉ vồn vện hai phần: Phần một (Những bức thư tình); Phần hai (Khắc khoải) nhưng người đọc phải lần tìm từng dấu vết nằm rải rác như tìm những mảnh vụn của một miếng gương vỡ tung toé, mỗi mảnh nằm ở một nơi. Rõ ràng cốt truyện chính bị lảng tránh, đúng như ý đồ của nhà văn. Đây là cuốn tiểu thuyết được viết như một sơ đồ cần phải lắp ráp khi những bức thư gửi và không gửi của nhân vật Tư dành cho người yêu tên Ngà được sắp xếp lộn xộn, dường như chẳng ăn nhập gì với nhau. Song song với đó là những đối thoại của Tư với Chúa cứ luẩn quẩn như một vòng tròn không lối thoát: suy ngẫm về sự tồn tại của con người trong xã hội. Tất cả được lắp ghép nhằm mục đích “giải trung tâm” vai trò của cốt truyện chính. Vấn đề về thời đại cách mạng không còn chỗ đứng, thay thế vào đó là cuộc sống bình thường

của con người. Trò chơi lắp ghép liên tục được xây dựng và phát triển qua những dòng suy nghĩ đứt đoạn của nhân vật “tôi”.

Là một đặc trưng trong cảm quan hậu hiện đại, kết cấu phân mảnh và trò chơi lắp ghép văn bản khiến cho mọi trật tự bị đảo lộn, cảm tưởng như giá trị và số phận của con người cũng chỉ là những mảnh ghép vụn vỡ của nhân loại. Đó là cuộc chơi không chỉ của riêng nhà văn mà độc giả cũng bị kéo vào tham gia cùng để xâu chuỗi các tình tiết, hoàn thiện lại cốt truyện.

Trong tiểu thuyết *Miền hoang tưởng*, nhà văn Nguyễn Xuân Khánh đã “chơi” với chính câu chuyện của mình, “giải trung tâm” cốt truyện theo kiểu truyền thống. Điều này hoàn toàn hợp lôgic với tư tưởng chú trọng “viết như thế nào” hơn là “kể cái gì”. Làm “phân rã” cốt truyện như vậy, tác giả có tham vọng lôi cuốn người đọc bước vào thế giới chơi của họ, cùng nhau tham gia trò chơi lắp ghép văn bản để liên kết lại mạch truyện. Đó chính là tinh thần, chức năng của trò chơi trong văn học.

2.1.2. Kết hợp mô hình kết cấu của các loại văn bản

Với quan niệm văn học như là một trò chơi ngôn từ, ở đó tác giả thể hiện những câu chuyện, những sự tưởng tượng, những pha trộn của mọi thể loại vừa có tác dụng làm phong phú nội dung, vừa “đánh đố” người đọc phải chú tâm theo dõi. Một trong những cách chơi kết cấu của các tiểu thuyết gia đương đại là xu hướng kết hợp mô hình kết cấu của các thể loại. Điều đó có nghĩa là các nhà văn khoác cho tác phẩm của mình một lớp vỏ giả mạo song thực chất đó chỉ là cách mà họ được thoả mãn với “sự chơi” của chính mình, với độc giả mà thôi.

Tô Ngọc Minh cũng đã đề cập đến sự pha trộn giữa các thể loại: “*Độc giả thấy tiểu thuyết đương đại Việt Nam có sự giao*

thoa với các thể loại văn học khác, loại hình nghệ thuật khác và không chỉ là “mượn” những thủ pháp nghệ thuật đặc trưng nữa mà đôi khi nó giống đến mức người đọc còn tỏ ra hồ nghi bản chất của thể loại” (Tô Ngọc Minh, 2013: 43).

Ở giai đoạn giao thoa đổi mới của nền văn học, Nguyễn Xuân Khánh cũng không tránh khỏi những ảnh hưởng này. Mặc dù tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* có thời gian sáng tác khá lâu nhưng có thể thấy Nguyễn Xuân Khánh đã có cái nhìn mới mẻ, tiếp thu và đổi mới để tạo dấu ấn cho “đứa con tinh thần”. Trong tiểu thuyết đầu tiên *Miền hoang tưởng*, bao trùm lên tác phẩm là sự pha trộn giữa thể loại tiểu thuyết và thơ, kết hợp cả những bức thư.

Ở phần một là thế giới của những bức thư: những bức thư đã gửi và bức thư chưa gửi xuất hiện đậm đặc càng làm rõ cuộc đời của nhân vật Tư. Những bức thư đã gửi vẽ nên một cuộc sống màu hồng không có thật của Nguyễn Tư: đi học trường âm nhạc, được gặp gỡ nhiều thầy giáo ân cần, sống trong nhung lụa, đầy đủ, ... nhưng thực tế thì trái ngược hoàn toàn. Sự thật, Tư sống vất vả, lang thang như “ma cà bông”. Mỗi lá thư là mỗi tâm trạng khác nhau nhưng chủ yếu vẫn là sự thương nhớ, day dứt, đau lòng đến khôn nguôi của anh dành cho Ngà.

Nếu như phần một là sự kết hợp, đan xen của nhiều lá thư với lời độc thoại nội tâm của nhân vật chính thì ở phần hai “Khắc khoải”, Nguyễn Xuân Khánh đã quay trở lại với cách viết tiểu thuyết truyền thống để tập trung khắc họa các nhân vật Tư, Ngộ, Hưng, Minh trên hành trình tìm kiếm đam mê và lý tưởng sống của mình. Phần hai dường như chúng ta ít thấy sự hỗn dung thể loại hơn.

Đặc biệt, những khúc nhạc Trương Chi xuất hiện thường xuyên từ mở đầu đến kết

thúc tác phẩm, khúc nhạc đã chứng kiến những đổi thay trong cuộc đời của Nguyễn Tư, nó có ngôn từ như một bài thơ:

“Xao xuyến ngân hà một bóng trắng trôi
Tiếng hát đam mê trời cao bỗng tít
Giai nhân hề... giọt lệ tuôn rơi
Ma quỷ nào làm nhòe con mắt?
Ma quỷ nào biến hình gương mặt? ...
Đò đêm, một lá đò đêm...
Duyên ơi! Sao chẳng tìm duyên?” [1]

Khúc nhạc không nổi liền mạch mà được phân rải trong toàn tác phẩm. Điều này tạo dấu ấn cho *Miền hoang tưởng*, vừa là tiểu thuyết, nhưng vừa mang những giai từ nhạc điệu của một bài hát.

Miền hoang tưởng là tiểu thuyết đầu tay của Nguyễn Xuân Khánh, tác phẩm mặc dù được xuất bản khá muộn nhưng cũng có những dấu ấn, những thay đổi thể hiện cái nhìn mới mẻ, sáng tạo của nhà văn về thể loại tiểu thuyết.

2.2. Tính trò chơi trong nhân vật

2.2.1. Tích hợp mâu thuẫn và thống nhất trong tính cách nhân vật

Đề cập đến trò chơi nhân vật, Trần Xuân Tiên viết: “*Khi những nguyên tắc sáng tạo văn học được phóng chiếu theo các chiều kích đa dạng và phong phú của tư duy chơi thì nhân vật cũng trở thành đối tượng để nhà văn thi triển tài năng bày cuộc*” (Trần Xuân Tiên, 2016: 77).

Nguyễn Tư - nhân vật chính trong tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* không được tác giả quá tập trung xây dựng trên những mối quan hệ xã hội rộng lớn bên ngoài, những mâu thuẫn, xung đột với các nhân vật khác mà chú trọng tái hiện một thế giới tâm lý huyền ảo, nửa thực nửa mơ, dày đặc những hồi tưởng đau buồn, những ám ảnh tội lỗi, những mặc cảm ảm ức. Nguyễn Tư luôn dằn vặt về bản thân vì đã bỏ Tây Bắc, bỏ người con gái yêu dấu - Ngà để chạy theo tìm kiếm

khát vọng, đam mê âm nhạc ở Hà Nội.

Hành trình đi tìm lẽ sống của Tư gắn liền với những giấc mộng, với căn bệnh khắc khoải ăn mòn tâm trí. Tư chìm đắm trong những lá thư không gửi, trong những dòng hồi ức, những giấc mơ được nói chuyện với Chúa để xoa dịu nỗi cô đơn, dằn vặt. Những suy nghĩ của nhân vật “tôi” luôn đeo bám vào cõi mơ mộng: “- *Quý dĩa! Ta đâu có ý muốn làm ngược lại ý Chúa. Ta chỉ muốn con người hạnh phúc, chỉ muốn con người thức tỉnh khỏi nỗi đau*” [2]. Hình ảnh Chúa như một “cái gương” để nhân vật tự soi chiếu, nhận thức bản thân. Tư vừa bị chi phối bởi những giấc mơ, vừa bị giằng xé ở xã hội thực tại. Đâu mới là cách giải quyết tốt nhất, hữu hiệu nhất? Đâu là con đường để Tư duy trì khát khao âm nhạc? Đâu là lẽ sống mà con người đang theo đuổi? Tất cả vẫn chưa có lời giải thích.

Ngoài những giấc mơ mộng mị, mê sảng, những cuộc đối thoại với Chúa thì nhân vật Tư còn được khai thác về ẩn ức tình dục. Tuy nhiên, vấn đề này chỉ mờ ảo, không hiện diện sâu sắc như các tác giả của giai đoạn hậu hiện đại: Phạm Thị Hoài, Bảo Ninh, Hồ Anh Thái, Nguyễn Bình Phương, Tạ Duy Anh, ... Nguyễn Xuân Khánh xây dựng chi tiết này khá mờ nhạt, chỉ thông qua một vài câu văn, hình ảnh của nhân vật Tư khi chứng kiến cuộc hôn nhân giữa Ngọ và Lan. Trong tác phẩm, đứng trước khung cảnh Ngọ và Lan quyết định lên rừng sinh sống, làm nhà, sinh con, Tư chột nhìn lại bản thân của hiện tại và ẩn ức tình dục xuất hiện trong trạng thái lạc lõng, bất lực: “*Còn tôi, ngay cả đám tinh trùng trong bụng cũng chỉ là một đám dòm bọ bơ vơ. Làm gì có trứng của một người đàn bà cho chúng gặp gỡ. Tôi là kẻ tuyệt giống. Tôi không có đưa con đẻ mà lo âu*” [3]. Tư bơ vơ trong chính cuộc sống của mình, không nhà cửa, không

gia đình, không công việc, không niềm tin.

Như vậy, những giấc mơ, những cơn mê sảng, ... đã trở thành một “chiếc cầu nối” lạ lùng đưa người đọc khám phá nơi sâu kín nhất của tâm hồn nhân vật. Ở đó chúng ta thấy được những mơ ước thầm kín, những nỗi sợ hãi dày vò, những bí mật đen tối hay những niềm hy vọng và tuyệt vọng không thể giải bày, những vùng ký ức không thể nguôi ngoai...dưới ngòi bút sắc sảo của Nguyễn Xuân Khánh đã tạo nên một thế giới hư ảo với vô vàn điều kỳ lạ.

2.2.2. *Biểu tượng hóa nhân vật chiến tranh*

Hầu hết các nhân vật trong tiểu thuyết đều là những nhân vật biểu tượng cho con người thời hậu chiến với những vết thương và ký ức về chiến tranh, đó là “tôi”, Ngọ, đội trưởng Mai, lão “me”, anh Trần. Họ không phải là nhân vật trung tâm mà đã trở thành “ngoại biên” trong chính xã hội này. Họ là những người lính “thất bại” trên hành trình gắn kết thực tại. Họ muốn làm việc tự do và lương thiện, yêu thích và sáng tạo nghệ thuật theo hoài bão và khả năng của mình, nhưng hầu như họ luôn gặp bất hạnh, bất công, bị săn đuổi và trừng phạt. Những con người cống hiến hết mình cho chiến trường nhưng ở thực tại, họ bán khoán, gặp vấn đề trong quan hệ gia đình, tình yêu, tình bạn, công việc. Họ không phải cầm súng chiến đấu với kẻ thù mà phải cầm súng đi tìm sự tồn tại cho bản thân.

Trong *Miền hoang tưởng*, nhân vật biểu tượng cho chiến tranh thể hiện qua hai kiểu: nhân vật hòa nhập với cộng đồng và nhân vật chìm đắm vào quá khứ, chưa có lối thoát. Anh Trần - người đã vào sinh ra tử với Tư ở chiến trường B chính là kiểu nhân vật thứ nhất. Đối với anh Trần những người lính trở về sau chiến trường đều xứng đáng nhận được sự ưu ái, tôn trọng của mọi

người, hưởng mọi chế độ đãi ngộ của nhà nước. Có thể, anh Trần chính là số ít người may mắn tìm thấy con đường để tồn tại với cuộc sống mới.

Ngược lại, Tư, Ngọ, Minh, Hưng, ... là biểu tượng cho người lính lạc loài, luôn chơi vui, hoài nghi về cuộc sống. Nguyễn Tư tự nguyện tách mình khỏi sự ca ngợi xã hội đã đi tìm sáng tạo, đam mê của bản thân nhưng sự thật “*anh là một thằng lang thang của phố phường Hà Nội. Chẳng ai quản lý anh, anh chẳng làm việc cố định ở đâu, anh không có lương. Anh tình nguyện sống như thế, tình nguyện là con chim lạc, tình nguyện nhận những khó khăn, tình nguyện nhận cảnh no đói...*” [4]. Sự chấp nhận từ bỏ Tây Bắc có cuộc sống nhàn hạ để xuống Hà Nội theo học trường âm nhạc đã cho thấy Tư muốn thoát khỏi ám ảnh chiến tranh để xây dựng một cuộc sống mới, nhưng cuối cùng Tư vẫn chưa thực hiện được con đường ấy. Bên cạnh đó, Ngọ là nhân vật biểu tượng cho sự hoang mang, lạc lối sau khi rời chiến trường. Nhân vật Ngọ sau khi từ chiến trường về, trở thành “*một nhà văn, một nhà văn đang tìm lối, một con chim đang tìm âm sắc cho giọng hát của mình. Sau khi đi tù về, anh ngừng làm thơ, và anh chuẩn bị một cuốn sách mà anh đặt tên là “đi tìm nhân dạng”*” [5].

Ngoài Ngọ thì đội trưởng Mai cũng là nhân vật được Nguyễn Xuân Khánh xây dựng mang ký ức của người lính. Qua lời kể của Nguyễn Tư, Mai là một người gan dạ, can đảm, chẳng có điều gì làm anh sợ hãi trong chiến đấu. Thế nhưng khi trở về, sống với hiện tại, Mai lại không thể toàn tâm toàn ý trọn vẹn với cuộc đời. Mai như người điên, lúc tỉnh, lúc mê, vẫn ám ảnh về di chứng của hậu chiến nên mới có những hành động tàn bạo, ác liệt đối với con vợ mẹ “*khi bắn chết con vợ còn xé xác nó ra*

làm mấy mảnh vứt đi ở mấy chỗ khác nhau, để hồn con vợ hết tìm lại một hình hài ma quái” [6].

Miền hoang tưởng đã xây dựng nhân vật với tất cả sự giằng xé, đau đớn, lạc lối vì không hòa nhập được với cộng đồng và ám ảnh từ thời chiến. Tiểu thuyết như một sự đối thoại với những lần ranh văn chương truyền thống, khước từ những quy phạm cũ và mở đường cho con người sống với giá trị thực của bản thân.

2.3. Tính trò chơi trong giọng điệu

2.3.1. Chú trọng hiệu quả giễu nhại, hài hước

Giọng điệu trong các tác phẩm nghệ thuật mang đậm dấu ấn cá nhân của tác giả, nhưng thực tế, nó còn bị ảnh hưởng và chi phối bởi yếu tố thời đại và tư duy văn chương. Tô Ngọc Minh cho rằng: “*Có thể thấy rất rõ rằng giọng điệu chủ đạo trong các sáng tác gần đây là giọng điệu giễu nhại, hài hước. Đây là giọng điệu riêng của tiểu thuyết đương đại Việt Nam: sự mở rộng các phạm trù thẩm mỹ khiến tiểu thuyết gần với đời thường hơn, cái hài hước gia tăng khi những chuẩn mực bị lệch pha bị phê phán*” (Tô Ngọc Minh, 2013: 84). Nguyễn Xuân Khánh đã đưa độc giả vào “cuộc chơi của giọng điệu” trong *Miền hoang tưởng*.

Ngoài nhân vật Tư thì những người bạn chung lý tưởng với anh - Ngọ, Minh, Hưng rất yêu nghệ thuật, văn chương, tranh vẽ. Họ sống ngay thẳng đến cay nghiệt. Họ không chấp nhận bất cứ điều gì vấy bẩn lên lương tâm trong sạch mặc dù phải ngủ ga như Ngọ, bớt ăn để thết bạn như Hưng hay bán bức tượng yêu thích để giúp bạn như Minh. Họ chọn cho mình những việc làm đôi khi thật khó tả - bán máu - “*sự tàn nhẫn trong sạch*” để có tiền trang trải cuộc sống. Tư sẵn sàng bán máu hai lần vừa giúp đỡ, vừa “*trả công*” cho Hưng trong những ngày

tháng “ăn nhờ ở đậu” nhà bạn. Đau đớn nghiệt ngã hơn, những người bán máu và tay môi giới máu lại chính là những người lính từng một thời xông pha trên chiến trường.

Nguyễn Xuân Khánh mỉa mai về đám cưới của Ngọ và Lan: *“Thời tiền sử, tổ tiên ta đã cưới nhau trong một hang đá... dưới một tán che của vòm đại thụ... hoặc bên một con suối rì rào, thì bây giờ giữa một quán bia cũng có thể có một đám cưới”* [7]. Chuyện đại sự của một đời người mà chỉ tổ chức ở quán bia, không có bố mẹ hai bên, không có anh em thân thích, bạn bè chúc phúc mà chỉ toàn những người xa lạ, chẳng có tý máu mủ, ruột thịt nào. Nhà văn đã phơi bày hiện thực xã hội bấy giờ, những người “ma cà bông” mà cũng có thể cưới được một cô sinh viên *“dám bỏ trường đại học, để đổi lấy anh Ngọ, bỏ một tương lai sáng sủa, để đổi lấy một hiện tại mung lung”, thật trớ trêu!*” [8]. Nhưng có lẽ, tình yêu chính là con đường gắn kết trái tim, khiến cả Ngọ và Lan dám đứng lên đấu tranh, bước qua mặc cảm cá nhân, dò xét dư luận để bảo vệ cho tình yêu của mình.

Tác giả Nguyễn Xuân Khánh đã xây dựng hình tượng người lính qua giọng điệu cười cợt, giễu nhại khi trước kia họ sẵn sàng ra chiến trận để bảo vệ đất nước nay lại phải loay hoay đi tìm sự tồn tại trong cuộc sống hòa bình. Tiếng cười tạo ra vừa giải trí vừa đả kích, châm biếm sâu cay, lại vừa gia tăng tính bất ngờ cho tác phẩm và tô đậm tính cách mỗi nhân vật.

2.3.2. Gia tăng triết lý, suy tư trong giọng điệu

Trong tiểu thuyết của Nguyễn Xuân Khánh, giọng triết lý, suy tư nổi bật hơn hẳn so với giọng giễu nhại, hài hước. Đây là phong cách viết đặc trưng của Nguyễn Xuân Khánh khi các trang văn thấm đẫm

chất chiêm nghiệm.

Nhân vật Nguyễn Tư luôn thể hiện sự triết lý qua suy nghĩ và hành động của mình. Trong những lá thư gửi Ngà, có bức tên *“Niềm hy vọng”*, anh đặt hết cả những mong ước, những hy vọng vào tương lai, cuộc sống tốt đẹp với Ngà. Bên cạnh đó, Tư nhận ra cuộc sống hiện tại luôn dựa vào ba yếu tố cơ bản *“trong sạch - lương thiện - lương tâm. Chúng ta bị đói rách khôn cùng vì những chữ ấy. Nhưng chúng ta cũng không có quyền xóa bỏ chúng. Và hiện nay, nếu còn ai biết quý mến ta thì cũng chỉ là giá trị những chữ đó mà thôi”* [9]. Những câu văn ấy thể hiện sự chiêm nghiệm sâu sắc về cuộc đời, Nguyễn Xuân Khánh khắc họa nhân vật của mình như một người rất am hiểu, quý trọng giá trị của bản thân, luôn giữ gìn sự trong sạch, lương tri thánh thiện dù cuộc sống có đói khổ, vất vả thế nào đi nữa.

Đặc biệt, giọng điệu triết lý khi nhắc đến những nhân vật mang dấu ấn chiến tranh cũng rất chân thực. *“Thuở trẻ khi còn tràn trề sinh lực, người ta dễ dàng cao thượng, hy sinh... Thực ra, khi còn sự hy sinh vì công bằng, người ta còn là người cách mạng, khi lòng đã dửng dưng đối với lý tưởng công bằng, người ta hết là người cách mạng”* [10]. Đối với sự hy sinh của người lính thì cách mạng chỉ xứng đáng khi họ sẵn sàng cống hiến để tìm sự công bằng, tự do mà không coi trọng được mất. Những dòng hồi ức của Nguyễn Tư và những hành động ở thực tại đã thể hiện quan điểm về cuộc sống của anh: theo đuổi đam mê bằng chính niềm tin của mình.

Không thể phủ nhận rằng, bên cạnh giọng điệu giễu nhại, hài hước thì giọng điệu triết lý, suy tư cũng góp phần không nhỏ tạo nên chiều sâu cho tiểu thuyết của Nguyễn Xuân Khánh. Những triết luận mà

nhà văn đưa ra đã tạo nên một cuộc chơi cùng suy ngẫm, thảo luận giữa người sáng tác và người tiếp nhận.

Kết luận

Dù tiểu thuyết *Miền hoang tưởng* đã có những khoảng thời gian không mấy tốt đẹp nhưng phải công nhận Nguyễn Xuân Khánh phác họa con người, xã hội Việt Nam trong giai đoạn đổi mới rất chân thực, tỉ mỉ, khách quan. Đặt tác phẩm dưới góc nhìn của lý thuyết trò chơi thì rõ ràng ông là một trong những thế hệ nhà văn thời đầu, tiếp thu và đổi mới cách sáng tác văn học. Tinh thần giải trung tâm đã khai phá mọi góc ngách, phá vỡ quy luật trong văn học giai đoạn trước, chú trọng đến đời sống bình thường, những con người sống thật với bản thể của mình, phản ánh tình hình xã hội của nhà nước thời bao cấp.

Sự độc đáo của lý thuyết trò chơi là cách xây dựng về kết cấu, nhân vật và giọng điệu. Trong *Miền hoang tưởng*, Nguyễn Xuân Khánh phân rã cốt truyện đồng thời kết hợp nhiều thể loại như thư từ, âm nhạc, thơ, ... để làm phong phú, đưa người đọc lạc vào một cuộc chơi ngôn ngữ. Thông qua hình tượng nhân vật phức thể tâm lý - tính cách, nhân vật biểu tượng chiến tranh thì bóng dáng Nguyễn Xuân Khánh ẩn hiện đâu đó trong từng nhân vật của tác phẩm. Bên cạnh đó, Nguyễn Xuân Khánh sử dụng đa dạng giọng điệu như giễu nhại, hài hước để phơi bày bản chất xã hội, giọng lạnh lùng, khách quan, triết lý, suy tư khi đánh

giá trực diện suy nghĩ, hành động của con người.

Nhà văn Nguyễn Xuân Khánh dù không thể tiếp tục hành trình sáng tác nhưng sự cố gắng, đóng góp của ông cho nền văn học là xứng đáng và rất quan trọng. Văn học đất Việt thật may mắn khi có một tác giả vừa gần gũi, vừa giàu sự sáng tạo, đam mê với nghề như vậy.

Chú thích

- [1] Nguyễn Xuân Khánh (2017). *Miền hoang tưởng*. Hà Nội: Nxb Phụ nữ, 32.
 [2] Sdd, 72. [7] Sdd, 108.
 [3] Sdd, 266-267. [8] Sdd, 111.
 [4] Sdd, 13. [9] Sdd, 101-102.
 [5] Sdd, 132. [10] Sdd, 164.
 [6] Sdd, 273-274.

Tài liệu tham khảo

- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. R. F. C. Hull. Boston, MA: Beacon Press.
 Tô Ngọc Minh (2013). *Tiểu thuyết đương đại Việt Nam nhìn từ lý thuyết trò chơi*. Luận văn Thạc sỹ, Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội.
 Trần Ngọc Hiếu (2012). *Lý thuyết trò chơi và một số hiện tượng thơ Việt Nam đương đại*. Luận án Tiến sỹ, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
 Trần Xuân Tiến (2016). Tính trò chơi trong tiểu thuyết “Tôi có quyền hủy hoại bản thân”. *Tạp chí khoa học Đại học Văn Hiến*, số 10, 73 - 78.