

Cấu trúc tiểu thuyết và trò chơi của sự đọc nhìn từ kí hiệu con số trong tiểu thuyết *Palomar* của Italo Calvino

The structure and reading game through the numerical signs in Italo Calvino's novel *Mr Palomar*

Nguyễn Quang Khải^{a*}
Nguyen Quang Khai^{a*}

^aTrường THPT Nguyễn Văn Thoại, Đà Nẵng, Việt Nam

^aNguyen Van Thoai High School, Da Nang, Viet Nam

(Ngày nhận bài: 11/06/2024, ngày phản biện xong: 26/09/2024, ngày chấp nhận đăng: 09/10/2024)

Tóm tắt

Bài viết này phân tích cấu trúc tiểu thuyết và đề xuất một cách đọc tác phẩm từ việc xem xét kí hiệu các con số trong *Palomar* - cuốn tiểu thuyết xuất bản cuối cùng trong sự nghiệp của nhà văn Italia nổi tiếng, Italo Calvino. Trong *Palomar*, người đọc không thể không chú ý đến sự xuất hiện của các con số như một bộ mã quan trọng gắn với cấu trúc tiểu thuyết và sự vận động của tư tưởng. Các con số này không chỉ đơn thuần là các số học trong thứ tự các tiêu đề mà chúng còn mang ý nghĩa tượng trưng và cấu trúc cho suy nghĩ phức tạp của nhân vật chính, Mr. Palomar, về thế giới xung quanh, cũng như kiến tạo mối kết nối giữa các mảnh rời rạc của các phần truyện khác nhau. Các con số xuất hiện trong mục lục kèm ghi chú của tác giả như một hướng dẫn đọc cho những ai muốn đi sâu dưới bề mặt văn bản. Vì thế phần “giống như là” mục lục thực chất cũng là một bộ phận không thể tách rời toàn bộ cấu trúc văn bản. Về mặt hình thức, nó khiến cho cuốn sách dao động giữa lần ranh thể loại: *non fiction* hoặc *fiction*. Về mặt kết cấu, nó vừa là một khối 3 mặt gắn bó chặt chẽ, đồng thời như một “siêu văn bản” chồng xếp đa tầng các lớp truyện, gọi mở các thế giới khác nhau và các cách tiếp cận khác nhau. Bài viết sử dụng phương pháp cấu trúc, kí hiệu học để tiếp cận, phân tích kết cấu tiểu thuyết độc đáo và quan điểm về sự đọc mà Italo Calvino đã bày tỏ thông qua tác phẩm này.

Từ khóa: Italo Calvino; tiểu thuyết *Palomar*; con số; cấu trúc tiểu thuyết; trò chơi của sự đọc; siêu văn bản.

Abstract

This article analyzes the structure of *Mr. Palomar* - the last novel published in the career of the famous Italian writer, Italo Calvino and proposes an interpretive approach by examining the numerical signs in the work. In *Mr. Palomar*, it is impossible not to pay attention to the appearance of numbers as an important code associated with the novel's structure and the movement of thought. These numbers are not simply arithmetic in the order of the titles, but they also carry symbolic meaning and structure of the main character - Mr. Palomar's complex thoughts, about the surrounding world, as well as creating connections between disparate pieces of different story arcs. The numbers appear in the table of contents with the author's notes as a reading guide for those who want to delve deeper into the text. Therefore, the “like” part of the table of contents is actually an inseparable part of the entire text structure, blurring the lines between *nonfiction* and *fiction*. In terms of structure, it is both a closely linked three-sided block and at the same time a “hypertext” that overlaps multiple layers of stories, suggesting different worlds and different approaches. The article uses structural and semiotic methods to approach and analyze the novel's unique structure and perspective on reading that Italo Calvino expressed through this work.

Keywords: Italo Calvino; *Mr. Palomar*; numbers; the novel's structure; game of the reading; hypertext.

*Tác giả liên hệ: Nguyễn Quang Khải

Email: pkhai1207@gmail.com

1. Mở đầu

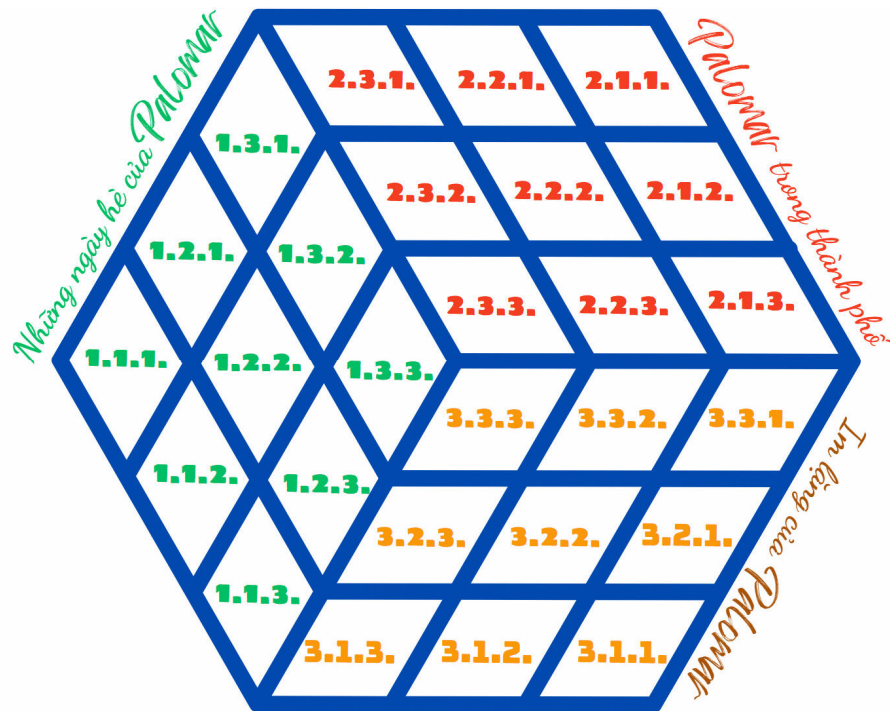
Italo Calvino (1923 - 1985) là một trong những nhà báo, nhà văn viết truyện ngắn và tiểu thuyết lớn nhất nước Ý trong thế kỉ XX. Các tác phẩm của ông thường đậm chất ngụ ngôn, giàu trí tưởng tượng với cấu trúc kỳ quái, hình ảnh và không gian nghệ thuật rời rạc, phóng khoáng. Với cách trần thuật độc đáo, các tác phẩm của ông luôn đề xuất các hướng tiếp cận khác biệt, mở ra nhiều cách đánh giá mới mẻ về “sự viết” và “sự đọc”. Điều này đã hấp dẫn nhiều nghiên cứu tìm hiểu nghệ thuật kể chuyện của Italo Calvino dưới hướng tiếp cận của chủ nghĩa hậu hiện đại, kí hiệu học, giải cấu trúc, nghiên cứu liên ngành... để có thể đi xuyên qua được các lớp truyện kể và các kí hiệu văn bản, nắm được cấu tạo của những “cỗ máy kể chuyện” trong tiểu thuyết.

Cho đến nay, đã có đến 9 sáng tác của Italo Calvino được dịch ra tiếng Việt nhưng sự giới thiệu, tìm hiểu cũng như nghiên cứu về tác phẩm của ông chưa thực sự phong phú. Ngoài những cuốn gây dấu ấn đặc biệt và đã có một số công trình tiếp cận về khía cạnh kĩ thuật tiểu thuyết, trò chơi trần thuật trong *Nếu một đêm đông có người lữ khách*, *Lâu đài của những số phận giao thoa...* [8] [9], thì *Palomar* - tác phẩm cuối cùng trong sự nghiệp sáng tác của Italo Calvino (xuất bản năm 1983, bản dịch tiếng Việt chính thức ra mắt ở Việt Nam năm 2019) chưa nhận được nhiều mối quan tâm. Trong khi đó, nếu nhắc đến Italo Calvino như một nhà “thiết kế” các kiểu trần thuật độc đáo, khác lạ thì *Palomar* chính là một trong những minh chứng quan trọng khẳng định phong cách kể chuyện kỳ lạ thú vị đặc

trung. Trong tác phẩm này, sự đọc của độc giả vừa có thể được thực hiện một cách truyền thống (đọc từ đầu đến cuối quyển sách), đồng thời có thể tiến hành một cách thức tự do phi trật tự theo gợi ý của nhà văn về sự xuất hiện của những con số. Do vậy, bài viết này tập trung khai thác cơ chế kể chuyện bằng những con số mà nhà văn thiết lập, từ đó bàn luận quan điểm của nhà văn về sự bất khả thi của hệ thống kí hiệu con số, chiến lược siêu văn bản và nỗ lực chuyển đổi người kể chuyện qua các hình thái khác.

2. Con số: Sự kiến tạo cấu trúc tiểu thuyết và trò chơi của sự đọc trong *Palomar*

Trong tiểu thuyết *Palomar*, người đọc không thể không chú ý đến sự xuất hiện của các con số như một bộ mã quan trọng gắn với cấu trúc tiểu thuyết. Các con số này không chỉ đơn thuần là các số học trong thứ tự các tiêu đề mà còn mang ý nghĩa tượng trưng và cấu trúc cho suy nghĩ phức tạp của nhân vật Palomar về thế giới xung quanh, cũng như kiến tạo mối kết nối giữa các mảnh rời rạc của các phần truyện khác nhau. Các con số xuất hiện trong mục lục kèm ghi chú của tác giả như một hướng dẫn đọc cho những ai muốn đi sâu dưới bề mặt văn bản. Vì thế phần “giống như là” mục lục thực chất cũng là một bộ phận không thể tách rời với toàn bộ cấu trúc văn bản. Về mặt hình thức, nó khiến cho cuốn sách dao động giữa lằn ranh thể loại: *non fiction* hoặc *fiction*. Về mặt kết cấu, nó vừa là một khối 3 mặt gắn bó chặt chẽ, đồng thời như một “siêu văn bản” chồng xếp đa tầng các lớp truyện, gợi mở các thế giới khác nhau và các cách tiếp cận khác nhau.



Hình 1. Cấu trúc truyện kể như khối rubik 3 mặt

2.1. Cấu trúc siêu văn bản và cơ chế trần thuật trò chơi nhìn từ sự sắp đặt của các con số

Cấu trúc trung tâm của tiểu thuyết *Palomar* được chia thành 3 phần lớn, trong 3 phần có 3 mục, trong 3 mục lại có 3 tiểu mục. Cấu trúc của tác phẩm giống như một hình khối ba mặt 3 x 3 x 3, gắn kết 27 mảnh truyện độc lập, không có mạch truyện diễn tiến thống nhất hoặc được triển khai xung quanh một hay một vài xung đột nhất định.

Trong *Palomar*, Calvino sử dụng các con số để xây dựng cấu trúc các chương và phân chia các phần trong tiểu thuyết. Nhà văn cung cấp cho người đọc mật mã để giải đáp bí ẩn này: 1 – trải nghiệm hình ảnh; 2 – nhân học hoặc văn hóa; 3 – suy đoán. Mỗi con số xuất hiện đều có một ý nghĩa nhất định, từ việc định hình cấu trúc tổng thể đến việc gợi mở các mối liên hệ giữa các yếu tố trong câu chuyện. Các con số trong *Palomar* còn mang tính biểu tượng. Chẳng hạn, con số 3 thường xuất hiện để biểu thị sự cân bằng, sự hài

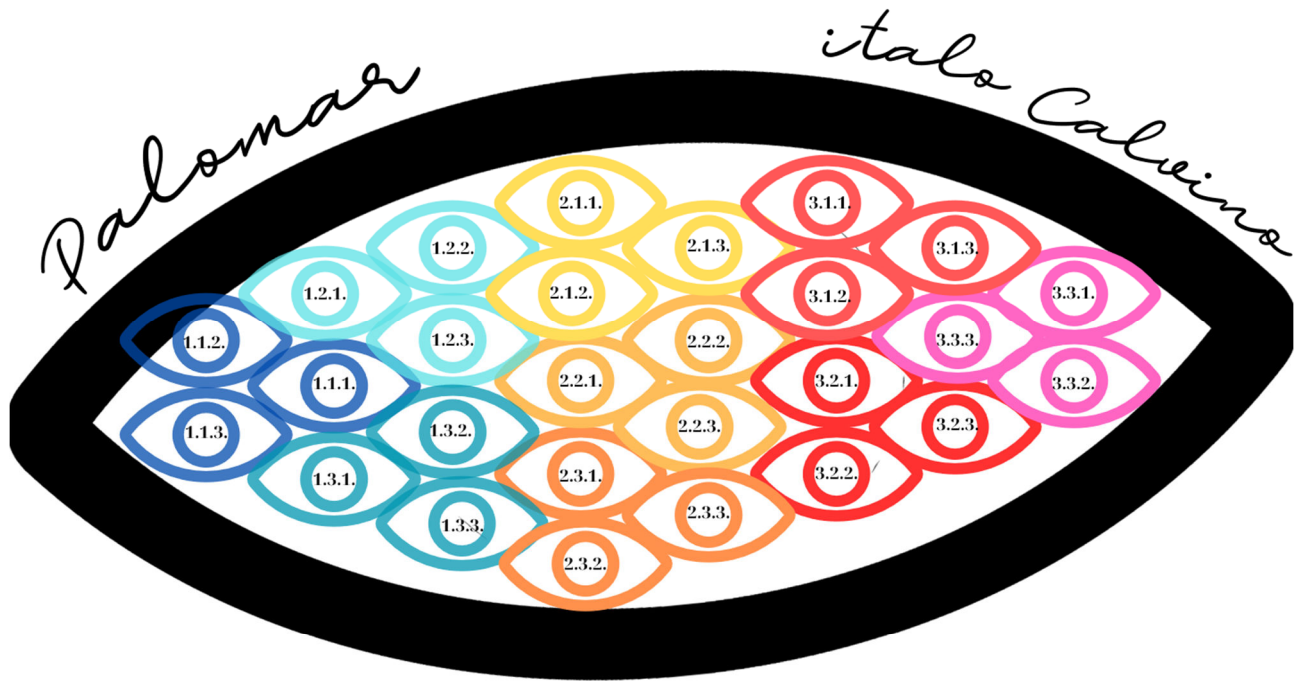
hòa trong tự nhiên và xã hội. Sự lặp lại của các con số này không chỉ tạo ra một nhịp điệu cho câu chuyện mà còn khơi gợi những suy ngẫm sâu xa về ý nghĩa của sự tồn tại và vị trí của con người trong vũ trụ. Italo Calvino là bậc thầy trong việc sử dụng ngôn ngữ như một trò chơi, và các con số trong *Palomar* chính là một phần của trò chơi này. Các con số không chỉ được dùng để đếm hay sắp xếp mà còn để tạo ra các mối liên hệ bất ngờ, thú vị giữa các sự kiện và nhân vật. Thông qua việc sử dụng những con số, Italo Calvino đã biến *Palomar* thành một tác phẩm không chỉ đầy tính nghệ thuật mà còn đầy thách thức về mặt triết lý và kí hiệu học. Các con số trong tiểu thuyết này là những kí hiệu mang nhiều tầng ý nghĩa, mời gọi người đọc tham gia vào một cuộc chơi trí tuệ, khám phá những bí ẩn và thông điệp ẩn giấu bên trong từng trang sách. Bởi với Italo Calvino, “cuộc đấu tranh của văn học thực chất là cuộc đấu tranh thoát khỏi giới hạn của ngôn ngữ; nó vượt xa những giới hạn tối đa của những gì có thể nói được” [6].

Toàn bộ tác phẩm là sự vận động, chuyển mình trong thế giới quan của nhân vật chính - Palomar. Ở phần cuối sách, chính Italo Calvino đã ghi: con số 1 thường tương ứng với loại kinh nghiệm thuộc về thị giác. Các đối tượng quan sát chủ yếu thuộc về thiên nhiên và nội dung là sự miêu tả đối tượng thiên nhiên. Con số 2 trình hiện trước mắt người đọc những vấn đề về văn hóa, nhân học dựa trên những dữ liệu của thị giác. Mục này còn mang đến những kinh nghiệm về ngôn ngữ, những biểu nghĩa và biểu tượng. Do đó những truyện có số 2 ở đầu mục thường có khuynh hướng phát triển thành mô hình truyện kể. Con số 3 giải thích cho những trải nghiệm thuộc về suy đoán liên quan đến vũ trụ, thời gian, sự vô hạn, các mối quan hệ giữa bản thân và thế giới, các chiều tâm trí. “Việc thiết lập một cơ chế kể chuyện như thiết lập một trò chơi” [9; tr.71], câu chuyện sẽ chuyển từ bối cảnh mô tả và truyện kể sang bối cảnh trò chơi tổ hợp của Calvino.

Nghe có vẻ hơi phức tạp nhưng khi đơn giản hóa hơn mô hình trò chơi các con số mà Italo Calvino xây dựng, có thể tượng tưởng như sau: Khởi đầu tác phẩm, Palomar đã quan sát một ngọn sóng, sự vật này thuộc về thiên nhiên, câu chuyện nhấn mạnh những trải nghiệm mô tả bằng hình ảnh. Nó nằm trong phần đầu tiên của phần 1, và là tiểu mục đầu tiên trong mục đó, nên được đánh số là (1.1.1.) Trong khi đó, câu chuyện thứ hai về *Bộ ngực trần*, cũng là sự mô tả nhưng trong đó lại chứa đựng yếu tố về nhân chủng học và văn hóa, vì thế nó được đánh số là (1.1.2.). Ở tiểu mục (1.2.3.) *Bãi cỏ vô tận* có các yếu tố của cả ba chủ đề. Câu chuyện chứa đựng

những quan sát rất chi tiết về các loài cỏ khác nhau mọc trên bãi cỏ của Palomar, một cuộc điều tra về tính biểu tượng của bãi cỏ như một dấu hiệu của văn hóa so với thiên nhiên, vấn đề phân loại cỏ dại, vấn đề về phạm vi thực tế của bãi cỏ, vấn đề về cách chúng ta nhận thức các phần tử và tập hợp các phần tử đó... Những suy nghĩ này và những suy nghĩ khác đan xen liên mạch với nhau. Vì vậy đến cuối truyện, chúng ta thấy Palomar mở rộng tâm trí của mình ra ngoài khu vườn của mình và chiêm ngưỡng bản chất của chính vũ trụ.

Sang đến phần thứ hai của tác phẩm là *Palomar trong thành phố*, nhìn chung toàn bộ phần này chứa đựng những yếu tố về nhân học và văn hóa nên tất cả tiểu mục sẽ được đánh số bắt đầu từ số 2. Câu chuyện *Từ trên sân thượng* là một văn bản vừa bao hàm sự quan sát, miêu tả và những vấn đề xa xôi hơn nữa như “sự um tùm trên sân thượng đáp ứng với mộng ước của mỗi thành viên trong gia đình” [3, tr.70] hay như vấn đề trồng trọt của nhà nông vì thế câu chuyện được đánh số 2.1.1. *Bảo tàng pho mát* là câu chuyện về Palomar đang đứng trong một cửa tiệm pho mát, cửa tiệm đã trình hiện trước mắt Palomar nhiều loại pho mát thơm ngon và từ đó anh đã suy nghĩ đến những vấn đề sâu xa hơn, đại loại như mối quan hệ vật lí giữa pho mát và con người hay như cửa tiệm pho mát như một cuốn từ điển có ngôn ngữ riêng. Câu chuyện về Palomar đang ở trong một cửa hàng pho mát đặc sản ở Paris, là câu chuyện thứ hai trong phân khu thứ hai của phần 2, nên chúng được đánh số 2.2.2., và tất nhiên còn có những câu chuyện khác mang dấu ấn như 2.1.3 hay 2.3.1,...



Những con số 1, nói chung, tương ứng với một loại kinh nghiệm thị giác, hầu như luôn có đối tượng là hình thái thiên nhiên; văn bản có khuynh hướng thể hiện một sự miêu tả.

Những con số 2 trình hiện các yếu tố nhân học, văn hóa theo nghĩa rộng. Bên cạnh dữ liệu thị giác, kinh nghiệm còn bao gồm cả ngôn ngữ, những biểu nghĩa, biểu tượng. Văn bản có khuynh hướng tự phát triển thành truyện kể.

Những con số 3 quan tâm đến kinh nghiệm nặng về tư biện, liên quan đến vũ trụ, thời gian, tính vô cùng, quan hệ giữa bản ngã và thế giới, những kích thước của tâm trí. Từ phạm trù miêu tả và truyện kể, chuyển sang phạm trù suy niệm.

Hình 2. Mạng lưới truyện kể qua 27 lần Palomar quan sát nhìn từ kí hiệu các con số

Đi hết những câu chuyện đánh số 2 là câu chuyện được đánh số 3. Với con số 3, như đã nói ở trên, thuộc về những kinh nghiệm nặng tính tư biện nên việc đánh số bắt đầu bằng số 3. *Vườn cát* là câu chuyện đầu tiên của mục này, nó cũng bao gồm sự quan sát miêu tả thiên nhiên trong Long An Tự ở Kyoto. Tại đây, anh bạn Palomar cố gắng hòa mình vào tinh thần thiền định trong khu vườn, anh ta đã cố gắng tưởng tượng và hòa mình vào không gian này nhưng dường như điều này không thể và mục này được đánh số 3.1.1.. Hay như *Học sự đã chết*, bao trùm lên câu chuyện là những vấn đề về mối quan hệ giữa thế giới và bản thân, một câu chuyện viết về sự suy niệm xuyên suốt, được đánh dấu là 3.3.3.. Vì vậy, có ba loại trải nghiệm với những tỷ lệ khác nhau, hiện diện trong mọi phần của cuốn sách. Tất nhiên, các con số Italo Calvino sử dụng trong tác phẩm này vô cùng chính xác nhưng cũng thú

vị không kém. Có thể thấy, khi từng lớp ngữ nghĩa được bóc tách, người đọc sẽ giải mã được thế giới trò chơi mà Italo Calvino xây dựng.

Bằng lối viết phân mảnh tiểu thuyết thành 27 tiểu mục (truyện ngắn) khác nhau, Italo Calvino đã tạo ra một mê cung những con số, đưa ra hàng loạt “con mắt” mới về sự tri nhận, về cảm xúc... giúp người đọc nhận thức lại “mình là ai?”, “thế giới xung quanh mình ra sao?” và “vạn vật tồn tại như thế nào?”... Người đọc sẽ trả lời được những câu hỏi đó khi tìm được cho mình chiếc chìa khóa giải mã những quy tắc, nguyên lý mà nhà văn cài cắm vào tác phẩm. Theo Ludwig Wittgenstein, khả năng tạo nghĩa của ngôn ngữ là vô tận. Trò chơi ngôn ngữ luôn hoạt động dựa trên các quy tắc của trò chơi. Cái làm nên quy tắc trò chơi, Wittgenstein cho đó là các kĩ thuật: “Hiểu một câu có nghĩa là hiểu một ngôn ngữ. Hiểu một ngôn ngữ có nghĩa là làm chủ một kĩ

thuật” [12; tr.160]. Italo Calvino nhìn thế giới như một trò chơi nhân sinh và tạo hóa đầy áp những mặc định ngẫu nhiên. Bởi văn chương với ông là một trò chơi, trò chơi của ngôn từ. Tác giả cho rằng: “Khi tôi chờ cái thế giới phi văn tự trở nên rõ ràng hơn, luôn có một trang viết mở ra trước mắt, nơi tôi có thể đắm mình trở lại trong nó; tôi làm điều đó không chút chậm trễ và cảm thấy thỏa mãn vô cùng bởi vì ít nhất, cho dù cái tôi hiểu chỉ là một phần nhỏ của cái toàn thể, thì tôi vẫn có thể trấn ái cái ảo giác rằng tôi đang giữ cho mọi thứ trong tầm kiểm soát” [2].

Kí hiệu các con số đánh dấu chỉ mục đi kèm các ý nghĩa đã được nhà văn kết sẵn trong tiểu thuyết khiến chúng ta đồng thời nghĩ tới kiểu cấu trúc siêu văn bản. Siêu văn bản (hypertext) là “văn bản của một tài liệu có thể được truy tìm không theo tuần tự. Người đọc có thể tự do đi theo các dấu vết liên quan qua suốt tài liệu đó bằng các mối liên kết xác định sẵn do người sử dụng tự lập nên” [6]. Một siêu văn bản có trật tự của nó, mỗi hướng đi của siêu văn bản sẽ tạo ra một cách đọc, vì thế mỗi văn bản như một mạng lưới tri giác không đơn nghĩa. Khái niệm siêu văn bản của Ted Nelson được hiểu là “cách viết không tuần tự - văn bản phân nhánh và cho phép người đọc lựa chọn cách đọc. Đó là một loạt các đoạn văn bản được kết nối bằng các liên kết, cung cấp cho người đọc những con đường khác nhau” [10; tr.2-3]. Quan điểm của Jean-Francois Lyotards về truyện kể hậu hiện đại được giải thích là “những truyện kể nhỏ cạnh tranh nhau” hoặc “những khác biệt” [1; tr.109]. Quả thực, theo quan niệm này, cấu trúc trần thuật của thể loại tiểu thuyết đã có sự thay đổi lớn khi liên kết các phần văn bản không liên quan vào một mạng lưới. Tuy nhiên, cấu trúc này không chỉ là tổng hợp các phần của nó và mục tiêu không chỉ đơn giản là trộn lẫn các văn bản trước đó. Như Landow (2006) gợi ý, tính phi tuyến hoặc tính đa tuyến là đặc điểm nổi bật của siêu văn bản. Calvino sử dụng một phong cách viết phi tuyến tính, thường xuyên chuyển đổi giữa các quan sát

hiện tại và suy ngẫm về quá khứ và tương lai. Điều này tạo ra một cái nhìn đa chiều và phức tạp về sự tồn tại và ý nghĩa của cuộc sống.

Với cấu trúc của các con số, siêu văn bản tái tạo liên tưởng của tâm trí Palomar. “Khi sáng tạo theo cách siêu văn bản, nhà văn đánh số các đoạn văn bản lần lượt theo thứ tự số đếm, rồi đề nghị độc giả đọc theo chỉ định các số nếu muốn có một văn bản theo một chủ đề nhất định” [2; tr.204]. Trong tiểu thuyết *Palomar*, mỗi tiểu mục tương ứng với một chủ đề, một trạng thái tâm lý của Palomar. Trong đó, Italo Calvino sử dụng siêu văn bản để tạo ra các mạng lưới ý tưởng, liên kết và tham chiếu giữa các tư duy của Palomar. Các ý tưởng và suy nghĩ được tạo thành từ các mảnh nhỏ được liên kết với nhau. Palomar không chỉ quan sát mà còn suy ngẫm và phân tích những gì anh ta thấy. Sự liên kết giữa các phần nằm trong cách Palomar đối diện với thế giới xung quanh và cố gắng hiểu ý nghĩa sâu xa của nó. Điều này cho phép người đọc điều hướng theo tư duy của Palomar và nhìn thấy quá trình suy nghĩ không tuyến tính của nhân vật. Trên thực tế, cấu trúc tương tác như vậy tạo nên sự liên kết giữa các phân đoạn. Những liên kết này thiết lập các khái niệm thiết yếu bên trong cấu trúc, ảnh hưởng đến cách diễn giải và tương tác của người đọc với câu chuyện, và như Hayles (2002) tuyên bố, “nhiều đường đọc” như vậy là một đặc điểm xác định của siêu văn bản [5; tr.26]. Chính vì thế, siêu văn bản thách thức tất cả những ý tưởng cho rằng một tác phẩm hoàn toàn là tài sản duy nhất của tác giả, chủ yếu là do quyền tự do lựa chọn và định hướng đọc. Italo Calvino không dẫn dắt người đọc đi theo một trình tự nhất định mà phụ thuộc vào chính ý tưởng cá nhân của họ.

Siêu văn bản là một phương pháp kể chuyện phi tuyến tính, cho phép người đọc tương tác và khám phá nội dung theo nhiều cách khác nhau, tạo ra quyền lực cho người đọc và giải phóng họ ra khỏi tuyến tính của văn bản truyền thống. Trong *Palomar*, Italo Calvino sử dụng siêu văn bản để phá vỡ cấu trúc truyền thống của tiểu thuyết, mang đến một trải nghiệm đọc phong phú

và đa chiều. Các câu chuyện trong cuốn tiểu thuyết này không tuân theo trình tự thời gian hay logic tuyến tính, mà thay vào đó, chúng liên kết với nhau thông qua chủ đề. Các chủ đề mà Calvino chọn để giải quyết đều mang tính sáng tạo: những con sóng trên bãi biển; bộ ngực lộ liễu của phụ nữ đang tắm nắng; thanh gươm mặt trời giữa biển khơi; rùa đực bắt rùa cái; trăng vào buổi chiều... Mỗi mảnh chuyện đều được nhà văn xử lý một cách cẩn thận và chính xác. Các ý tưởng và suy nghĩ được đưa ra theo các liên kết phi tuyến tính, tạo nên một mạng lưới bao gồm các khía cạnh thiên nhiên, văn hóa, triết học và khoa học. Điều này tạo ra một trải nghiệm đọc đa chiều, giúp người đọc tự do khám phá và tìm hiểu thêm về tư duy phức tạp của Palomar. Bởi “siêu văn bản là một công cụ để phân tích và diễn giải một văn bản hiện có. Phân tích này có thể vượt ra ngoài văn bản, tạo ra các biến thể về nó” [11]. Calvino không chỉ suy nghĩ về thế giới trông như thế nào mà còn khám phá xem chúng ta có thể quan sát thế giới bằng bao nhiêu cách, cách xác định chủ thể và đối tượng, cách nhận thức mối liên hệ giữa mọi thứ trên thế giới và cách xác định thời gian. Chỉ cần nó được mô tả vô tận, con người có thể khám phá cuộc sống của chính mình vô tận trong phần mô tả.

2.2. Trò chơi của sự đọc từ nguyên lý của những con số

Sâu bên trong cấu trúc truyện kể, mô hình trần thuật trong *Palomar* của Italo Calvino được gắn với các nguyên tắc sắp xếp của những con số. Nhà văn đặt quy ước cho việc đọc - hiểu văn bản một cách công khai trong phần mục lục cuối sách. Việc tuân thủ các “hướng dẫn sử dụng” tác phẩm được đề ra của nhà văn được xem là chìa khóa đầu tiên để tham dự vào những trò chơi truyện kể. Các con số được sử dụng như một cách để tổ chức, sắp xếp suy nghĩ của Palomar về thế giới xung quanh và cách anh ta tương tác với nó. Tất nhiên, nhân vật, hay người đọc, trở thành các người chơi quan trọng để lựa chọn các

kết thúc của câu chuyện. Trong tiểu thuyết này, tác giả dẫn dắt người đọc theo chân một người đàn ông quyết tâm rời bỏ thế giới của ngôn ngữ để chiêm nghiệm thế giới xung quanh qua góc nhìn của riêng mình. Nếu như ở *Nếu một đêm đông có người lữ khách*, nhà văn “đan cài rất nhiều các mảnh vỡ truyện kể khác nhau” [8; tr.97] thì ở *Palomar*, ông sử dụng lối viết phân mảnh rời rạc, mỗi câu chuyện khoảng 3 - 4 trang, khắc họa trong bức tranh nhiều khái niệm về chiều kích không - thời gian. Dù ở trên bãi biển, trong khu vườn hay giữa thành phố, Palomar đều có mặt và cố gắng quan sát mọi chi tiết nhỏ nhất của cuộc sống hàng ngày. Anh ta cố gắng giải mã từng ngọn sóng biển, từng cọng cỏ, đàn chim sáo đá trên bầu trời Roma, thậm chí cả một quầy bán pho mát ở Paris. Cả một thế giới gần gũi mà vô cùng độc đáo, thể hiện sự sáng tạo của một bậc thầy tự sự, vừa cách tân lối viết vừa thách thức ngay chính sự cách tân lối viết đó.

Khước từ khung tự sự truyền thống, Italo Calvino tổ chức tác phẩm trên cơ sở một cốt truyện phân rã, cốt truyện mảnh vỡ. Đây là cốt truyện kiến tạo dựa trên việc lắp ghép những phân mảnh của 27 “lần nhìn”. Nguyên tắc của kiểu cốt truyện này là sử dụng những mô típ đồng dạng xếp cạnh nhau. Tác phẩm không được chia theo chương hồi nhưng lại gồm có 3 phần: 1. *Những ngày hè của Palomar*; 2. *Palomar trong thành phố*; 3. *Im lặng của Palomar*. Trong phần 2. *Palomar trong thành phố*, chia thành 3 mục: 2.1. *Palomar trên sân thượng*, 2.2. *Palomar đi chợ*, 2.3. *Palomar đi sở thú*. Chúng ta có thể tách đọc *Palomar đi chợ* trước mà không hề ảnh hưởng gì đến *Palomar trên sân thượng*. Tương tự, có thể đọc phần 3. *Im lặng của Palomar* trước rồi quay lại đọc các phần trước cũng không vấn đề gì. Có thể nói, cuốn tiểu thuyết này “đọc theo cách nào cũng được” nhưng lại đầy thử thách, đòi hỏi người đọc tích cực tham gia vào việc tái dựng chính thể. Ở đây, nhà văn sử dụng *trần thuật mé cung* để chia nhỏ cuốn tiểu thuyết thành các tiểu mục, không tuân

theo một trình tự thời gian tuyến tính. Thay vào đó, Italo Calvino tạo ra một sự xoắn ốc không định hình trong việc diễn tả suy nghĩ và quan sát của Palomar. Các đoạn văn nhảy về trước, lùi lại và nhảy sang các ý tưởng khác nhau, tạo ra một mê cung thông tin và ý nghĩa.

Mục lục là danh sách các phần, các mục, các tiểu mục của sách, cung cấp một cái nhìn tổng quan về nội dung và cách sắp xếp của tiểu thuyết. Phần mục lục trong tác phẩm giúp định vị và xác định các chủ đề chính trong cuốn sách, liệt kê theo thứ tự các phần khác nhau của tiểu thuyết, từ việc quan sát thiên nhiên cho đến các câu chuyện văn hóa và thậm chí là suy tư về vũ trụ, giúp độc giả ***có cái nhìn tổng quan*** về những mặt khác nhau của câu chuyện. Điều này tạo ra một cấu trúc và mối liên kết cho các phần của tiểu thuyết. Nó giúp xác định một trật tự logic cho các chủ đề và ý tưởng được trình bày trong cuốn sách, tạo ra sự liên kết giữa các phần khác nhau. Điều này cung cấp hướng dẫn cho độc giả về cách cuốn sách được tổ chức. Nó cho phép độc giả chọn ***đọc các phần theo thứ tự hoặc tùy ý***, tùy thuộc vào sự quan tâm và sở thích cá nhân. Khi đọc qua danh sách các chương hoặc phần, độc giả có thể được hấp dẫn bởi các tiêu đề hoặc mô tả ngắn gọn, khuyến khích họ tiếp tục đọc và khám phá nội dung của từng phần.

Đọc *Palomar*, có thể thấy Italo Calvino trình bày cho người đọc về một người đàn ông luôn muốn nắm bắt mọi khoảnh khắc. Tuy nhiên, Palomar không phải là người có khả năng điều chỉnh chính xác vị trí của mình trong mọi sự vật anh quan sát. Thay vào đó, Palomar mong đợi thế giới hoặc những đối tượng anh nhìn thấy sẽ phù hợp với những cái nền sẵn có trong anh và trong tình huống này, có thể xảy ra việc những lí luận sẵn có của Palomar là sai. Trong tâm trí của mình, Palomar dường như không nghĩ rằng những quan điểm cũ sẽ đúng ở thời điểm đó, còn ở hiện tại có thể điều đó lại là sai. Do đó, tất cả những gì cần hơn bao giờ hết là một chiếc chìa khóa để làm chủ mọi sự phức tạp của thế giới, hơn

là việc đặt nó vào một cơ chế nào đó. Mặt khác, Palomar luôn rơi vào trạng thái bị mắc kẹt trong những sự hoài nghi, đảo ngược, nghịch lí. Càng muốn đơn giản hóa mọi điều anh nhìn thấy để hiểu bản thân cũng như vũ trụ thì nổi thất vọng trong anh càng dâng trào và dường như Palomar lại có vẻ ít hiểu hơn. Italo Calvino sử dụng kĩ thuật trần thuật mê cung để tái hiện trạng thái tâm lí của Palomar - người luôn trong tình trạng suy nghĩ và phân tích sự tồn tại xung quanh mình. Palomar luôn chìm đắm trong các suy nghĩ phức tạp, nhìn nhận thế giới từ nhiều góc độ khác nhau và dễ dàng lan man giữa các ý tưởng khác nhau. Trần thuật mê cung tương ứng với quá trình tư duy không tuyến tính của Palomar, tạo ra một trạng thái tâm lí đa chiều trong tiểu thuyết.

Trong giới hạn biết, chưa biết và không biết của nhận thức con người luôn có sự chuyển dịch không ngừng. Con người cần biết để đặt nền tảng cho chưa biết và chưa biết đặt nền tảng cho không biết hoặc ngược lại. Sự bất khả tri của con người sẽ là điểm mù, luôn xuất hiện trên hành trình tư duy của con người. Từ đó dẫn đến hai loại người: bi quan vì sự nhỏ bé của con người và giễu cợt sự nhỏ bé đó trong cái nhìn hài hước, tự ti vì chính sự nhỏ bé, hữu hạn đó. Có lẽ, Palomar thuộc về tất cả những kiểu người đó. Có lẽ bởi “điều khuấy động văn học chính là tiếng gọi và sức hấp dẫn của những gì không có trong từ điển” [6] là điều mà Italo Calvino tâm niệm.

Nhân vật Palomar được nhà văn đặt tên theo Đài thiên văn Palomar ở California, nơi từng có kính viễn vọng quang học lớn nhất thế giới, có khả năng chụp các vật thể trên bầu trời ở các tỷ lệ và độ sáng khác nhau. Khác với bộ máy to lớn này, nhân vật Palomar là một con người nhỏ bé, hơi cận thị, đãng trí, sống nội tâm. Những thứ xuất hiện để anh ta quan sát không phải là các hành tinh và thiên hà mà là những con sóng, rùa, pho mát, dép lê, bộ ngực của một người phụ nữ đang phơi nắng trên bãi biển. Và tất nhiên, chính anh ta, chỉ mang lại mối quan hệ thăm dò với thế giới xung quanh nó. Sự mong manh của *Palomar*

đường như được phản ánh qua cấu trúc lỏng lẻo và tách rời của cuốn tiểu thuyết qua 27 tiểu mục.

Vị trí của người quan sát ảnh hưởng đến sự thay đổi trong đối tượng quan sát. Palomar tìm kiếm một mối quan hệ với thế giới dựa trên bản thân của mình: thậm chí sự ngắm nhìn của anh ta về những ngôi sao cũng dựa trên ý thức về bản thân, ý thức nhỏ bé của thế giới của mình. Sự đảo ngược như vậy sẽ là trò chơi cuối cùng. Một sự sắp xếp lại hiện thực để thu hút những tưởng tượng vu vơ. Kiểm tra bãi cỏ mọc đầy cỏ dại của mình trong tiểu mục *Bãi cỏ vô cùng*, Palomar tự hỏi liệu thứ anh nhìn thấy là “bãi cỏ” hay một tập hợp các phần tử rời rạc, ngọn cỏ này cạnh ngọn cỏ khác? Tính không ổn định của sóng, không thể xác định được ranh giới, sự sinh sôi hỗn loạn của một đám cỏ, sự chuyển động trong một đàn chim có vẻ như chỉ có một mục đích hoàn hảo. Dù cho bị cám dỗ, Palomar vẫn từ chối theo đuổi những hàm ý lộ bạch của một ý tưởng như vậy. Mặc dù các nhân vật trước đó trong các sáng tác khác của Italo Calvino đã sẵn sàng hơn để chơi trò chơi mà ông thiết lập, Palomar thì không như thế.

Những tiểu mục này đã biến từng mảnh đời của Palomar thành trạng thái mở rộng của sự hiện hữu. Nhịp điệu của sóng, đàn sáo, những đường gân xanh trong pho mát, ánh nắng gợn sóng trên biển - chúng mang một vẻ đẹp và một điều bí ẩn mà Palomar chiêm ngưỡng với tất cả sự tập trung đến mức anh biến chúng thành những vũ trụ nhỏ có ý nghĩa. Điều trớ trêu là trong khi chúng ta có thể nhìn thấy khả năng vô hạn trong tầm nhìn của Palomar thì bản thân anh ta lại không thể. Italo Calvino viết: “Đã từ khá lâu, anh nhận ra rằng, giữa anh và thế giới, chuyện không còn được như xưa; nếu trước kia, anh cảm thấy từ cả bên này lẫn bên kia, anh và thế giới, có chờ mong nhau cái gì đó, thì bây giờ, anh không còn nhớ có cái gì để đôi bên trông ngóng nhau, tốt hay xấu, hay vì sao cuộc ngóng chờ này lại kèm tỏa anh trong nỗi xáo động khắc khoải triền miên” [3, tr.157]. Cách duy nhất để

hòa hợp với thế giới có lẽ là hoàn toàn vắng mặt khỏi nó. Trong tiểu mục cuối cùng, *Học sự đã chết*, Palomar cố gắng tưởng tượng điều mơ hồ nhất: thế giới sau khi anh ta qua đời. Trong cuốn tiểu thuyết *Palomar*, Italo Calvino không cố gắng đi sâu vào tâm lý nhân vật, mà chỉ gắng đi vào những hành động, tâm lý giờ đây là tâm lý của độc giả - người trực tiếp tham gia vào trò chơi của nhà văn. Tính trò chơi sẽ làm biến đổi mối quan hệ giữa chủ thể sáng tạo và chủ thể tiếp nhận bằng việc rút ngắn khoảng cách, người đọc trở thành chủ thể đồng sáng tạo khi tham gia vào trò chơi. Trò chơi không thể thiếu vắng người chơi, người đọc tham gia vào cuộc chơi tức người đọc đã cấp phát cho tác phẩm sự sống, tức người đọc tham gia vào việc quyết định sự tồn tại của tác phẩm.

Palomar là sự kết hợp hoàn hảo giữa trí tưởng tượng và cái nhìn sâu sắc trong vũ trụ để quan sát mọi thứ. Nhân vật Palomar là một chiếc kính vạn hoa, một chiếc kính viễn vọng thiên văn cho phép chúng ta sống chậm lại và nhìn thế giới. Thế giới bên ngoài nơi mà bản thân Palomar có thể tìm thấy sự chính xác và phổ quát lại chứa đầy những quy tắc không chính xác và sai lầm. Palomar nghĩ: “Nếu thời gian phải kết cuộc, ta có thể miêu tả nó, khoảnh khắc tiếp nói khoảnh khắc và mỗi khoảnh khắc khi được miêu tả, lại tự nở rộng đến mức cái kết cuộc của nó không còn thấy được” [3, tr.164]. Anh ta quyết định rằng sẽ bắt đầu mô tả từng khoảnh khắc của cuộc đời mình, và cho đến khi mô tả xong tất cả, anh ta sẽ không còn nghĩ đến việc chết nữa. Vào lúc đó anh ta chết. Đó là một cái kết cực kỳ hài hước mà lại vô cùng ám đạm. Tuy nhiên, ngay cả ở đây người ta cũng tìm thấy một tia hi vọng. Nếu mỗi khoảnh khắc trong số 27 tiểu mục là một khoảnh khắc trong cuộc đời anh ta, khi được mô tả, kéo dài mãi mãi, thì vào thời điểm Palomar chết, anh ta đang sống. Và nếu anh ấy sống mãi mãi, chúng ta không bao giờ cần phải hòa nhập với một thế giới không có anh ấy trong đó.

Như vậy, có thể thấy các phần trong cuốn sách *Palomar* sẽ chuyển từ những hình ảnh mô tả thuần túy và trực quan các sự vật hiện tượng thiên nhiên sang suy ngẫm đầy đủ về mối quan hệ giữa thế giới với con người. Mỗi một câu chuyện hiện lên thông qua sự di chuyển xen kẽ giữa thế giới bên ngoài và bên trong. Trong sự di chuyển đó có sự xuất hiện của con người, cụ thể ở đây là nhân vật chính Palomar. Tên của nhân vật chính chắc chắn chẳng phải là điều ngẫu nhiên khi trùng với đài quan sát thiên văn lớn ám chỉ đến sự lựa chọn quan sát được thực hiện. Palomar mang đến sự quan sát, sự suy ngẫm muôn hình vạn trạng của thế giới. Cũng vì thế mà cuốn tiểu thuyết không chỉ là một câu chuyện ngụ ngôn đơn thuần mà nó còn là trò chơi trong sự ngụ ngôn về tình trạng hậu hiện đại.

3. Kết luận

Từ cái mơ hồ đi đến cái rõ ràng, từ cái rõ ràng đi đến cái mơ hồ, tiểu thuyết *Palomar* được kể dựa trên góc nhìn của nhân vật Palomar trong 27 câu chuyện khác nhau và được tác giả sắp xếp thành một sơ đồ 3 x 3 x 3. Chính vì thế, người đọc phải vừa theo dõi những con số, vừa liên kết những con số với câu chuyện. Cuốn tiểu thuyết là một trò chơi kể chuyện với lối viết mới mẻ và độc đáo.

Những câu chuyện ngắn, những suy ngẫm, những văn bản vi mô độc lập, tất cả được thống nhất bởi một văn bản vĩ mô được tạo nên bởi cuộc tìm kiếm của Palomar, hướng tới một kết thúc được xác định rõ ràng: cái chết của nhân vật chính. Do đó, cũng như trong nhiều sáng tác trước đây của Calvino, tác phẩm này cũng được sắp xếp theo một mô hình toán học chính xác. Bằng lối viết siêu văn bản và trò chơi các con số, nhà văn miêu tả suy nghĩ, trạng thái tâm lý của nhân vật chính. Sự kết hợp này tạo nên một khung cảnh phong phú và đa chiều về tư duy con người, từ sự mê đắm và phức tạp trong suy nghĩ của nhân vật đến sự tương tác và khám phá của người đọc. Có thể thấy, Italo Calvino đã thành

công trong việc mượn một hình thức khác lạ để tận dụng tính chất tự do đảo chiều thuận nghịch của cuốn tiểu thuyết. Thay vì chỉ có một con đường tuyến tính như trong tiểu thuyết truyền thống, những con số là những thử nghiệm trong việc khai “mở lối vào thứ n” cho tác phẩm. Hình thức này dẫn đến một tác phẩm mở ra nhiều hướng mà độc giả có thể bước vào từ bất cứ cửa nào tùy ý, phá vỡ sự cố kết của văn bản tự sự. Chúng ta có thể liên tưởng đến thuật ngữ “tác phẩm mở” đã rất quen thuộc với các tác phẩm tự sự hiện đại.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bắc, L. H. (2015). *Văn học hậu hiện đại - lí thuyết và tiếp nhận*. Hà Nội: NXB Đại học Sư phạm.
- [2] Italo, C. (2024). *The Written and the Unwritten Word*. translated by William Weaver. Truy cập ngày 15 tháng 04 năm 2024, từ: <http://www.nybooks.com/articles/archives/1983/may/12/the-written-and-the-unwritten-word/>.
- [3] Italo, C. (2019). *Palomar*. Hà Nội: NXB Văn học.
- [4] Oulipo. (2024, June). *Italo Calvino: The Italian Oulipo writer*. Truy cập ngày 15 tháng 04 năm 2024, từ: <https://oulipobybecky.wordpress.com/2016/05/12/it-alo-calvino-the-italian-oulipo-writer/>.
- [5] Hayles, N.K. (2002). *Writing machines*. Massachusetts, MA: MIT Press.
- [6] Huy, N.N. (2015). *Siêu văn bản và tiểu thuyết “3.3.3.9 những mảnh hồn trần” của Đặng Thân*. Trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên.
- [7] Inman, J.A. (2004). *Computers and writing: The cyborg era*. London, England: Lawrence Erlbaum.
- [8] Khánh, N.P. (2020). “Siêu hư cấu và hiệu ứng Droste trong tiểu thuyết *Nếu một đêm đông có người lữ khách* của Italo Calvino”, *Tạp chí Khoa học Xã hội, Nhân văn và Giáo dục, Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng*, 10(Số Đặc biệt), 95-104.
- [9] Khánh, N.P. (2024). “Tarot và trò chơi trần thuật trong tiểu thuyết “Lâu đài của những số phận giao thoa” của Italo Calvino”, *Tạp chí Khoa học và Công nghệ - Đại học Đà Nẵng*, 22(4), 69-74.
- [10] Landow, G.P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- [11] Riffaterre, M. (2014). “Intertextuality vs. Hypertextuality”. *New Literary History*, 25(4), 25th Anniversary Issue (Part 2), 786.
- [12] Wittgenstein, L. (2019). *Những tìm sâu triết học*. (Trần Đình Thắng dịch), Đà Nẵng: Domino Books & NXB Đà Nẵng.