

NGƯỜI KHÔNG LÒ NGỦ QUÊN (KAZUO ISHIGURO) VÀ TIẾNG GỌI CỦA HÀNH TRÌNH TỪ HUYỀN THOẠI GỐC

Nhận bài:

03 – 02 – 2018

Chấp nhận đăng:

15 – 06 – 2018

<http://jshe.ued.udn.vn/>

Nguyễn Phương Khánh

Tóm tắt: *Người không lò ngủ quên* là cuốn tiểu thuyết thứ 7 của nhà văn Kazuo Ishiguro (người được trao giải Nobel văn học năm 2017), có kết cấu 4 phần, tập trung vào câu chuyện hành trình đi tìm con trai của đôi vợ chồng gia tên là Axl và Beatrice. Trên đường đi, họ phải vượt qua sự trống rỗng của kí ức, sự già nua tuổi tác, đối mặt với các vấn đề của tình yêu, sự mất mát và cái chết. Chuyến phiêu lưu đậm màu sắc giả tưởng kì ảo của các nhân vật trong tiểu thuyết gợi nhắc một cổ mẫu trong huyền thoại nhân loại, đó là *Huyền thoại gốc* - mẫu chung của các sáng tác liên quan đến chủ đề người anh hùng phiêu lưu, giành thắng lợi và trở về với sự chuyển hóa, biến đổi mới. *Huyền thoại gốc* cũng được sử dụng phổ biến như là một mẫu gốc huyền thoại lặp lại nhiều lần trong các nền văn hóa thế giới. Cốt truyện của tiểu thuyết *Người không lò ngủ quên* chính là một minh họa điển hình cho sự không ngừng tái sinh của cổ mẫu này trong đời sống văn học hiện đại.

Từ khóa: Huyền thoại gốc; Joseph Campbell; Kazuo Ishiguro; tiểu thuyết *Người không lò ngủ quên*; cổ mẫu.

1. *Huyền thoại gốc* và tiếng gọi của những cuộc hành trình trong văn học

Huyền thoại gốc là khái niệm tạm dịch từ lí thuyết huyền thoại rất nổi tiếng trên thế giới có tên gọi *Monomyth*, liên quan đến một mẫu gốc về “huyền thoại anh hùng” (*the hero myth* hay *the hero’s journey*). Mẫu gốc này gắn với những chu kì tự nhiên và với giấc mơ về thời đại hoàng kim: thiên thần thoại về nhân vật lên đường đi tìm những cuộc phiêu lưu. Theo nhà nghiên cứu huyền thoại người Canada N. Frye, toàn bộ văn học xoay quanh trung tâm này. N. Frye đã nhìn nhận huyền thoại trung tâm, huyền thoại gốc của toàn bộ sáng tác nghệ thuật là câu chuyện về người anh hùng lên đường tìm kiếm những chuyến phiêu lưu và thắng lợi trở về. Motif nói trên có liên hệ mật thiết với “*các chu kì mùa vụ của tự nhiên (chết - tái sinh)*” [2, tr.382] và các nguyên mẫu trong tâm thức nhân loại, đó là kiểu nhân vật anh hùng (*hero*).

Điều này đã được nhà huyền thoại học nổi tiếng

người Mỹ Joseph Campbell (1904-1987) phân tích trong cuốn sách “*Người anh hùng với nghìn khuôn mặt*” (*The Hero with a Thousand Faces*). Trong đó vấn đề mà chúng ta nhắc đến ở trên được khái quát thành chu kì của huyền thoại mà ông gọi là “*Hành trình của người anh hùng*” (*Hero’s Journey*) hay “*Monomyth*”. Khái niệm *Monomyth* đã tạo nên nhiều cảm hứng đặc biệt cho nhiều nghệ sĩ và các nhà nghiên cứu văn hóa, văn học trên thế giới. Thậm chí, điện ảnh cũng là lĩnh vực nhanh chóng hấp thu và sáng tạo nhiều kiểu mẫu huyền thoại anh hùng *Monomyth*. Siêu phẩm điện ảnh *Chiến tranh giữa các vì sao* (*Star Wars*) của điện ảnh Hollywood do George Lucas thực hiện là một ví dụ khá hấp dẫn cho việc sáng tạo từ ảnh hưởng của *Monomyth*. Hay series phim *Ma trận* (*Matrix*) rất thành công với bàn tay đạo diễn Adrew Wachowski và Laurence Wachowski cũng lấy cảm hứng từ ý tưởng của Campbell.

Cuốn sách *Người anh hùng với nghìn gương mặt* của Joseph Campbell được xây dựng trên việc đi tiên phong của nhà nhân chủng học người Đức Adolph Bastian (1826-1905), người đầu tiên đề xuất ý tưởng rằng huyền thoại của nhiều nền văn hóa từ khắp nơi trên thế giới đều có cội nguồn từ một kiểu mẫu chung. Nhà tâm thần học người Thụy Sĩ rất nổi tiếng là Carl Jung

* Tác giả liên hệ

Nguyễn Phương Khánh

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng

Email: npkhanh@ued.udn.vn

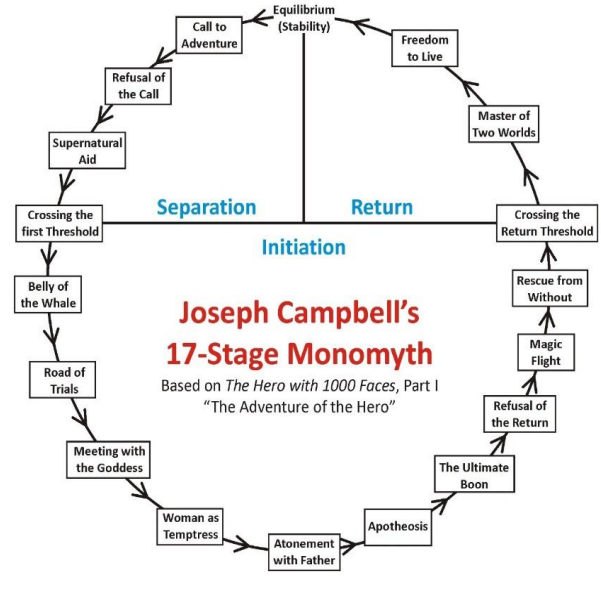
(1875-1961) gọi những kiểu chung đó là “cổ mẫu” (*archetypes*) mà ông tin rằng chúng được hình thành từ *vô thức tập thể*. Nói cách khác, Jung cho rằng tất cả con người trên thế giới đều sinh ra với một mô hình cơ bản trong tiềm thức về kiểu mẫu một “người anh hùng” (*hero*), một “cố vấn” (*mentor*) hay một “sự tìm kiếm” (*quest*), điều đó lí giải tại sao những người thậm chí không có cùng ngôn ngữ lại có thể sáng tạo và thưởng thức những câu chuyện giống nhau. Bên cạnh đó, quan niệm về mặc cảm Oedipe của nhà phân tâm học người Áo Freud, chủ nghĩa nghi lễ (*ritualism*) của James Frazer và nghi lễ chuyển tiếp (*passage ritual*) của Arnold Van Gennep cũng ảnh hưởng không nhỏ đến tư tưởng của Campbell. Trên những khám phá đã được khai mở của nhiều nhà nghiên cứu trước đó, Joseph Campbell đã phát triển ý tưởng về những *mẫu gốc* và sử dụng chúng để vạch ra cấu trúc cơ bản thông thường ẩn sau các tôn giáo và thần thoại. Ông phân tích vấn đề này trong cuốn sách *Người anh hùng với nghìn gương mặt* và đưa ra rất nhiều minh chứng từ các nền văn hóa khác nhau suốt chiều dài lịch sử. Campbell chứng minh hùng hồn rằng tất cả các câu chuyện đều có một biểu thức chung mà ông đặt tên là *Hành trình của người anh hùng* (*Hero's Journey*) hay các *Monomyth* mà chúng tôi tạm dịch là *Huyền thoại gốc*.

Trong phần dẫn nhập cuốn sách của mình, Joseph Campbell đã tóm lược lại tinh thần của các câu chuyện huyền thoại và hành trình của người anh hùng như sau:

“Người anh hùng mạo hiểm ra đi từ thế giới thông thường để dần bước vào xứ sở của những điều siêu nhiên bí ẩn: đối mặt với những thế lực thần bí phi thường và dành lấy chiến thắng quyết định: người anh hùng trở về từ cuộc phiêu lưu kì diệu với một nguồn sức mạnh lớn lao để thực hiện những cống hiến cho đồng bào của mình” [1, tr.48].

Joseph Campbell đã phân tích cấu trúc của nhiều truyện kể để rồi khái quát nên một mô hình gồm 17 giai đoạn (stages) hay 17 bước (steps) cơ bản của cuộc hành trình theo dấu chân người anh hùng¹. Ông cũng nói rõ rằng không phải tất cả huyền thoại đều chứa đựng đầy đủ 17 giai đoạn ấy, một số huyền thoại chỉ cần vài bước trong số đó hoặc chỉ tập trung mô tả một giai đoạn thôi. Tuy vậy, về cơ bản, dấu vết của các bước trong cuộc hành trình đều được thể hiện rõ nét trong hệ thống thần thoại. 17 giai đoạn ấy có thể được tổ chức thành 3 phần

(sections) là *Khởi hành - Thụ pháp - Trở về* (gồm các giai đoạn: *Tiếng gọi phiêu lưu - Từ chối tiếng gọi - Viện trợ siêu nhiên - Vượt qua ngưỡng đầu tiên - Bụng cá voi - Con đường thử thách - Gặp gỡ nữ thần - Cám dỗ từ người đàn bà - Chuộc lỗi với Cha - Phong thần - Phần thưởng cuối hành trình - Từ chối trở về - Chuyển bay thần kỳ - Thoát khỏi tình huống bất khả - Vượt qua ngưỡng trở về - Làm chủ hai thế giới - Tự do*) theo mô hình như sau:



¹Mời xem cụ thể phân tích của chúng tôi về mô hình 17 bước của huyền thoại về hành trình trong bài báo: Nguyễn Phương Khánh (2012), “Về khái niệm *Huyền thoại gốc* và mô hình cuộc hành trình của người anh hùng huyền thoại trong tiểu thuyết *Bài ca Solomon* của Toni Morrison”, *Tạp chí Văn học nước ngoài* (5), tr.94 -115.

Theo cuốn *Các khái niệm và thuật ngữ của các trường phái nghiên cứu văn học ở Tây Âu và Hoa Kỳ thế kỉ XX* do các nhà nghiên cứu người Nga biên soạn, thuật ngữ *Monomyth* (được các dịch giả Việt Nam dịch là *thần thoại gốc*) được định nghĩa:

“Được dùng để trở thần thoại đầu tiên mà theo nhiều nhà nghiên cứu, nó làm cơ sở của toàn bộ thần thoại thần thoại về sau và toàn bộ sáng tác nghệ thuật

nói chung. “Thần thoại gốc” được hiểu như cái cấu trúc đầu tiên, dạng cố định (invariant) thần thoại đầu tiên dường như hiện diện một cách bất biến và biểu lộ ở tất cả các tác phẩm nghệ thuật. Đây là mẫu gốc (archetype) của toàn bộ văn học, một môtip phổ quát của văn học” [2, tr.380].

Nói như thế, *monomyth* có một vị trí quan trọng trong phê bình huyền thoại và cả trong tâm thức con người. Nguyên mẫu về người anh hùng tìm kiếm (*questing hero*) trở thành mảnh đất đầy hấp dẫn cho các nhà tâm lí, nhân chủng học và văn học khai thác, khám phá trong suốt hơn một thế kỉ qua. Trong đời sống văn học hiện đại, nguyên mẫu về *questing hero* được tái sinh, chuyển hóa, sáng tạo dưới nhiều hình thức khác nhau. Đó là những con người bình thường, bước chân ra khỏi cửa nhà, vượt qua khỏi không gian quen thuộc và những định kiến có sẵn để dấn thân vào chuyến đi tìm kiếm quá khứ, thực tại hoặc tương lai. Tất cả những sự gặp gỡ, trải nghiệm trên đường đi cũng giống như Đức Phật, giống như Odyssey, hay như cậu bé Santiago (*Nhà giả kim*) rồi sẽ đưa đến những giác ngộ sâu xa, những hiểu biết và thức nhận mới mẻ.

Có thể nói, motif chuyến đi và câu chuyện của con người bước ra khỏi cánh cửa để đi theo tiếng gọi của giấc mơ, của khát khao... chính là biểu hiện của huyền thoại *Monomyth*. Cuộc đời đầy biến động, với những khám phá, ước vọng, thử thách và vinh quang, chính là mô hình muôn thuở của nhân loại trên đường tiến bộ. Huyền thoại gốc, tức huyền thoại về người anh hùng trên đường viễn du, chính là hình ảnh in sâu vào vô thức tập thể, phản ánh quá trình “thụ pháp” với vô vàn hình dạng khác nhau mà mỗi con người đều phải trải qua.

2. Người khổng lồ ngủ quên: Hành trình đi qua bến mê

Kazuo Ishiguro là nhà văn Anh gốc Nhật được trao giải Nobel văn chương năm 2017. *Người khổng lồ ngủ quên* mới xuất bản gần đây (2015) sau nhiều năm tác giả bỏ dở dang bản thảo. Tác phẩm có tính chất của những cuộc phiêu lưu đậm màu sắc giả tưởng nhưng hoàn toàn khác với những cuốn như *Beowulf* hay *The Hobbit*, bởi hành trình của tất cả nhân vật dẫn tới chỗ con rồng rất cuộc không nhằm để thấy con rồng và người khổng lồ được nhắc đến ở nhan đề tiểu thuyết lại hoàn toàn không hiện hữu. “Người khổng lồ” chỉ là một ẩn dụ, và

tác phẩm chuyển tải nhiều thông điệp sâu sắc, đầy bất ngờ ở đoạn cuối.

Cuốn tiểu thuyết bắt đầu bằng câu chuyện của đôi vợ chồng già cô đơn, không có con cái bên cạnh, hằng đêm phải nằm trong bóng tối vì không được người dân làng chia nền thấp. Người kể chuyện dẫn vào một không khí đậm chất cổ tích, huyền thoại, đậm tính truyền thống của các câu chuyện cổ nước Anh với khung cảnh hoang sơ bạt ngàn của những ngọn đồi, những đầm lầy, những lâu đài bên vách núi, giữa sương mù,...

Cốt truyện cơ bản của tiểu thuyết *Người khổng lồ ngủ quên* có cấu tạo theo kiểu của *Huyền thoại gốc*. Trong đó bắt đầu là sự ra đi của các nhân vật (đôi vợ chồng già, chàng dũng sĩ Wistan, cậu bé mang vết thương quý và Hiệp sĩ Gawain). Các sự kiện tập trung vào những cuộc hành trình song song, vượt qua nhiều trắc trở, gặp nhiều người trợ giúp và cuối cùng giải mã được những bí ẩn của đời mình. Câu chuyện hư cấu theo thể loại fantasy, gồm 4 phần, 17 chương với người kể chuyện chủ đạo ở ngôi thứ ba toàn tri, thường xuyên lộ diện để giải thích với độc giả. Ngoài ra có hai phần độc thoại của Hiệp sĩ Gawain và chương cuối là phần kể của người chèo thuyền.

Trung tâm cốt truyện là đôi vợ chồng già Axl và Beatrice sống trong sương mù lạnh giá cùng sự trống rỗng kí ức nhiều năm, cho đến khi quyết định sẽ lên đường tìm đến ngôi làng mà họ tin trong mơ hồ rằng con trai của mình đang sống ở đó (ứng với phần mở đầu *Tiếng gọi của cuộc phiêu lưu* trong *Monomyth*). Bằng lối văn chậm rãi, tiết chế, Ishiguro khắc họa một cuộc hành trình tìm con và tìm lại kí ức của ông bà già, song hành với các tuyến truyện kể về chuyến đi tìm con rồng Querig, tiêu diệt rồng để phá bỏ màn sương mù được xem là nguyên nhân của sự lãng quên toàn bộ kí ức của một số các nhân vật khác như chàng dũng sĩ Wistan, cậu bé mang vết thương quý và Hiệp sĩ Gawain,...

Đôi vợ chồng chìm đắm trong bóng tối và quên lãng nhiều năm và họ đã trì hoãn “tiếng gọi” do nỗi sợ hãi quặng đường cũng như sự mù lòa của kí ức (đưa con trai yêu thương hết mực mà họ còn không nhớ nổi dáng vẻ). Cho đến khi người đàn bà áo đỏ lạ mặt xuất hiện và sự tàn nhẫn của đám dân làng khi tước đoạt ngọn đèn của bà Beatrice là giọt nước cuối cùng để họ quyết định ra đi. Họ đã vượt qua ngưỡng đầu tiên là con đường dài gập ghềnh, hoang vu, đầy tiếng gió thét gào mệnh mông

và bước qua “bụng cá voi” (ngôi biệt thự hoang có người đàn bà giết thỏ và người chèo thuyền) - biểu tượng cho sự chia tách cuối cùng giữa thế giới mà đôi vợ chồng từng biết với thế giới mới, báo hiệu những mối quan hệ và trở ngại sắp đến (giai đoạn cuối cùng trong phần *Khởi hành* của *Huyền thoại gốc*).

Bước ra khỏi *Bụng cá voi*, hàng loạt các thử thách, cạm bẫy được giăng ra để người anh hùng chiến đấu vượt qua và bắt đầu sự chuyển hóa. Đây là giai đoạn hấp dẫn nhất của các cuộc phiêu lưu huyền thoại. Một thế giới thần kì với biết bao tưởng tượng và phóng tác. Sự trưởng thành và giác ngộ của cá nhân cũng như khám phá những tiềm năng bên trong con người đã được phát lộ trong giai đoạn này. Đối với đôi vợ chồng Axl và Beatrice, họ phải trải qua hàng loạt các chuyện xảy ra ở ngôi làng người Saxon đang xảy ra đang lộn xộn với cuộc chiến quái vật, lạc vào tu viện và cuộc chạy trốn khỏi cuộc giết chóc thông qua đường hầm trong tu viện,... Họ gặp những nhân vật khác đóng vai trò là người viện trợ (*mentor*) như nhân vật hiệp sĩ Gawain, người tự xưng là cháu vua Arthur, có nhiệm vụ bảo vệ con rồng Querig, hay chàng dũng sĩ Wiston, người đã chiến đấu thắng con quỷ và cứu được cậu bé ở làng Saxon,... Các tuyến hành trình với mục đích khác nhau của họ cuối cùng đều gặp nhau tại chỗ con rồng già mà hơi thở đã tạo ra bầu sương mù gây bệnh lãng quên ở tất cả mọi người. Họ phải tiêu diệt con rồng để trả lại các quá khứ đã bị phủ vùi.

Tất cả những thử thách trở ngại trên đường đi chính là biểu hiện của các giai đoạn trong phần *Thụ pháp* (the *Initiation Section*) mà *Huyền thoại gốc* đã diễn tả. Trong đó, đoạn tất cả bọn họ vượt qua đường hầm tu viện chất đầy xương người và nỗi sợ hãi con quái thú xuất hiện đầu đó trong tâm tối chính là trung tâm của chặng đường thử thách. Bước khỏi bóng đêm và cái chết, đôi vợ chồng cùng tất cả mọi người chia cắt, họ bước tiếp trên con đường mà mình đã chọn. Đặc biệt, ông bà lão phải xuôi theo con sông trên một chiếc thúng của người chèo thuyền lạ mặt để lại. Mỗi người trên một chiếc thúng nín nhau trôi trên dòng nước lạnh đầy băng, giữa đường gặp người đàn bà kì lạ (giai đoạn *Cám dỗ từ người đàn bà*) lừa họ lên chiếc thuyền lúc nhúc lũ yêu tinh và muốn cướp mất Beatrice. *Phần thưởng cuối hành trình* chính là đường dẫn đến chỗ con rồng, kết

thúc tất cả những chuyện đã trải. Bầu sương phủ tan đi, trả lại kí ức cho mỗi người.

Như thế, cuộc hành trình đậm màu sắc giả tưởng của đôi vợ chồng già là một ẩn dụ cho sự tìm kiếm kí ức, tình yêu trong sự lãng quên và thù hận. Vượt qua tất cả những thử thách của chuyến đi dài, họ đã đến được nơi cần đến. Nhưng đau đớn thay, kí ức mà họ khao khát tìm kiếm sẽ trở lại cùng với nỗi đau và sự tổn thương mà họ từng muốn quên đi. Ngôi làng của đứa con trai giờ đây họ đã biết, chính là hòn đảo khuất sau làn sương, nơi có nắm mồ đứa con trai và cả bí mật đau đớn của gia đình họ. Quá khứ đã sống lại và ở bên bờ biển ấy, họ có thể dừng lại và trở về ngôi làng (phần *Trở về* trong *Huyền thoại gốc*: người anh hùng sẽ trở lại thế giới cũ nhưng với nhận thức và sự cứu rỗi mới).

Ở chương cuối, kí ức đã soi tỏ, trong tất cả nỗi buồn và sự tổn thương mà họ đã từng nỗ lực bơi xóa giờ ulla về, đôi vợ chồng vẫn quyết định tiếp tục vượt biển sang đảo viếng mộ con trai (ông lão *từ chối trở về*, sợ lại mất đi người yêu thương). Người chèo thuyền kì lạ sẽ đưa họ qua đảo (trong tiểu thuyết, chuyến vượt biển với sự giúp sức của người chèo thuyền là dạng thức khác của motif *Chuyến bay thần kì*, ẩn dụ cho giai đoạn trở về với sự hỗ trợ của lực lượng siêu nhiên, hành trình rút ngắn lại, kiểu như thầy trò Đường Tăng cưỡi mây về quê hương sau khi nhận được kinh sách). Họ phải trải qua một thử thách nữa. Ông bà lão phải chứng minh tình yêu của mình với người chèo thuyền trước khi được chở sang bờ bên kia.

Như thế, bất kể như thế nào, người anh hùng cũng phải vượt qua đoạn trở về để hoàn tất chu kì của cuộc hành trình (*Vượt qua ngưỡng trở về*) - đó là xuất phát từ vận mệnh của mình đi đến thế giới thần bí, chiếm lĩnh nó và trở về với phần thưởng của mình để cứu rỗi thế giới. Vấn đề đầu tiên của người anh hùng trở về là phải chấp nhận thực tế, cố gắng cải tạo nó. Đôi vợ chồng già chấp nhận đối mặt với thực tế, với toàn bộ bi kịch của đời mình và bắt đầu lại bằng tình yêu, sự bao dung. Nhưng họ không thể lên cùng con thuyền, mà mỗi người sẽ đi riêng. Họ có thể đoàn tụ được hay không phụ thuộc vào việc họ có vượt qua được các câu hỏi của người chèo thuyền - một nhân vật lạ mặt không tên, xuất hiện lần đầu ở chương Hai, khi đôi vợ chồng trú mưa ở biệt thự đổ nát và gặp người đàn bà giết thỏ cùng người chèo thuyền đáng thương. Lần ấy họ nghe câu

chuyện của người đàn bà xa lạ, vĩnh viễn mất chồng trong lần vượt sông ấy, bởi người chèo thuyền đã không đưa họ sang sông cùng nhau. Còn lần này, cuối cùng, họ sẽ phải vượt qua các câu hỏi của người chèo thuyền để chứng minh tình yêu có thực. Biển vẫn nhòa sương, và hòn đảo ở đâu đây phía xa kia, Beatrice xuống thuyền trước, Axl đi sau. Họ rồi có đoàn tụ trên đảo hay không, người chèo thuyền - kể kể chuyện cuối cùng cho độc giả - không trả lời.

Hai bước cuối của *Huyền thoại gốc* được nhà văn bỏ ngỏ. Chúng ta không rõ họ có gặp lại nhau và tìm thấy cuộc sống an nhiên, tự tại, thoát khỏi sự dằn vặt của kí ức, của mất mát, của hận thù hay không (giai đoạn *Làm chủ hai thế giới* và *Tự do sống*). Như vậy, *Người khổng lồ ngủ quên* thật sự là một trò chơi đầy tính chất mê lộ, bởi tất cả độc giả đã bị đánh lừa bởi các tình tiết giả tưởng, câu chuyện giết rồng và các hiệp sĩ Bàn Tròn thời vua Arthur, để rồi phút cuối nhận ra, thực sự chúng ta đang trôi trên dòng sông mê. Ông bà lão đáng thương kia sau những nỗ lực nhớ lại quá khứ vẫn phải tiếp tục đối diện với chặng hành trình đi qua bờ bên kia để thoát khỏi màn sương quên lãng. Lần này còn khó khăn hơn, vì có thể họ sẽ chia lìa vĩnh viễn và không vượt qua được bến mê này. Họ sợ hãi phút giây chia cắt để bước xuống thuyền, bởi làm thế nào để chứng minh tình yêu thực sự giữa muôn vàn giả trá trong đời?

Thực ra, Kazuo Ishiguro có lẽ không hề ý thức xây dựng cốt truyện theo mô hình mà Campbell đã dựng lên. Song vấn đề ở đây là tiếng gọi của những cuộc hành trình, chu kì vòng quay của vận mệnh trong lịch sử con người dường như luôn có sự lặp lại. Tất cả câu chuyện gần như đều bắt đầu từ việc ra đi, đó là huyền thoại cốt lõi, bởi đời sống là cuộc vận động không ngừng. Và trong sự chuyển động đó, những người anh hùng sẽ nhận được phần thưởng bởi sự dũng cảm bước ra thế giới bất trắc, nhiều thử thách, nhiều đánh đổi. Hành trình của đôi vợ chồng già, hay người dung sĩ trẻ tuổi Wiston trong tiểu thuyết *Người khổng lồ ngủ quên* gợi nhắc rất nhiều những chuyến đi đầy tính minh triết của thái tử Tất Đạt Đa, của Khổng tử khi từ bỏ nước Lỗ, của thầy trò Đường Tăng sang Tây Trúc thỉnh kinh, của thuyền trưởng Sinbad trong *Nghìn lẻ một đêm*, con đường vượt biển Ulysses (*Iliad*), chuyến ra khơi của ông lão Santiago (*Ông già và biển cả*), hay chuyến tàu trong đêm đông của Shimamura (*Xứ tuyết*),...

Điều độc đáo trong lối viết của Kazuo Ishiguro là sự khéo léo hé lộ dần ánh sáng cho những điểm mờ ảo, sự thực cho những bí ẩn, tưởng chỉ là giấc mơ mà hóa ra rất thực, rất đời thường. Đó không phải là hành trình của người anh hùng để chinh phục thế giới, nó chỉ là một chuyến đi để tìm lại những gì đã lãng quên. Bất cứ người đọc nào cũng dễ cảm thấy mình bị rơi vào màn sương huyền ảo như các nhân vật trong truyện, phải suy đoán và thấy mình bị đẩy đi giữa các tình tiết một cách tự nhiên. Và đặc biệt bởi các nhân vật chính luôn tỏ ra “ngây thơ” với chính bộ nhớ của mình, họ cũng không biết phía trước có gì, nên người đọc dễ dàng chìm đắm trong nỗi u sầu mờ mịt với những mơ hồ cảm nhận về biết bao biến cố đã xảy ra mà những con người ấy không tài nào nhớ được. Tiểu thuyết rất nhiều cuộc đối thoại, thành ra câu chuyện sẽ chuyển thành người kể chuyện với điểm nhìn bên trong, ấn tượng nhất là Axl luôn gọi vợ mình, bà lão Beatrice, là “công chúa” với sự dịu dàng nhẫn nại đầy yêu thương. Họ đi tìm con, đồng thời cũng muốn tìm nguyên nhân vì sao họ quên hết quá khứ, vì sao họ không thể nhớ nổi ngay cả đứa con trai của chính mình. Sự xuất hiện của chàng dung sĩ Wiston cùng cậu bé người Saxon trên đường đi và những suy diễn mơ hồ của họ khiến người đọc cảm giác Wiston biết đâu chính là con trai của ông bà, và kết thúc tiểu thuyết sẽ là việc nhận mặt cha mẹ - con trai, hoặc sẽ có trận chiến ác liệt với con rồng huyền thoại. Nhưng hoàn toàn bất ngờ, tất cả những dự tính dành cho cuốn tiểu thuyết giả tưởng huyền ảo cổ đại lại hé lộ một sự thực hoàn toàn khác. Con rồng cái già yếu sắp chết khiến mục đích trở nên vô nghĩa, ông lão Axl và cả bà Beatrice thực ra đã nhớ được kí ức từ lâu, và đứa con trai mong đợi cũng không còn tồn tại.

Người khổng lồ ngủ quên là một câu chuyện đơn sơ nhưng đầy u sầu về tình yêu, sự thủy chung, tội lỗi và lòng bao dung. Đó cũng là một trang sách đẹp nào lòng về những suy ngẫm đối với kí ức, về những gì cần nhớ và những thứ phải quên đi. Khi chấp nhận đào xới quá khứ, chúng ta phải đối mặt với cả niềm vui và nỗi buồn, hạnh phúc và mất mát đau khổ. Cuộc hành trình của ông bà lão đi tìm con trai rốt cuộc đưa đến một thú nhận: họ đã từng phải đau khổ vì sự phản bội (mà đến tuổi già ông lão Axl nhận ra nó không phải chỉ là lỗi của người vợ), sự thất vọng của đứa con trai đến nỗi bỏ nhà ra đi và sau đó chết trong cơn dịch bệnh. Axl đã cảm vợ mình đi thăm mộ con trai, ngăn cản vợ và cả chính mình tới

tiếc thương con trai yên nghỉ: “Chỉ vì ngu ngốc và tính tự cao tự đại. Và còn vì một thứ quái gì đó ẩn nấp sâu thẳm trong trái tim một thằng đàn ông nữa. Có lẽ đó là mong muốn được trả thù cậu ạ. Tôi nói năng và hành động như thể đã tha thứ cho bà ấy, nhưng suốt bao năm tháng qua, trái tim tôi vẫn dành riêng một góc nhỏ cho khao khát được trả thù” [3, tr.439]. Bí mật này chỉ được hé mở vào những trang cuối cùng của cuốn tiểu thuyết, gây thăng thốt cho người đọc sau khi theo dõi hàng trăm trang sách với bao tình yêu thương, dịu dàng, hi sinh của đôi vợ chồng già. Bi kịch của họ rõ ràng rất đau đớn, nhưng hoàn toàn được giấu kín từ đầu đến cuối, và điều bất ngờ nữa là sự thực đó không phải do ai khác mang đến, mà chính họ tự hồi phục, tự bày tỏ, tự nhận ra rằng, rốt cuộc, thời gian rất dài đã qua đi, vết thương “rất lâu mới lành, nhưng cuối cùng đã lành trở lại” [3, tr.440], và tình yêu hơn hết phải được hiểu rằng: “...những cái bóng âm u cũng đã góp phần làm nên tình yêu...” [3, tr.440].

Nhan đề *The Buried Giant* (người khổng lồ bị chôn vùi) khiến người đọc cũng chú ý tìm kiếm nhân vật Người khổng lồ sẽ xuất hiện ở đoạn nào đấy trong tác phẩm. Nhưng cuối cùng, người khổng lồ ấy chỉ là một khái niệm, nó là ẩn dụ cho chiến tranh, cho lòng thù hận của con người, cho một thời đại tưởng đã vùi lấp có thể sắp sửa sống lại - một thời đại của cướp phá, của giết chóc, hủy diệt tình bạn, tình nhân ái. Đây chính là tuyến truyện mang chủ đề song song với tuyến chủ đề về tình yêu và kí ức liên quan đến số phận đôi vợ chồng già. Con rồng già sắp chết và thời đại Arthur đã qua từ lâu, nhưng Sir Gawain - người bảo vệ rồng - đã gục ngã dưới tay chàng dũng sĩ trẻ Wistan, một tương lai dữ dội với mọi thù hận sống lại có thể sẽ bắt đầu. Bởi quái vật rồng không phải là nguyên nhân chiến tranh như ta vẫn nghĩ, ngược lại, nó làm cho người ta lãng quên, kể cả lòng thù hận. Chúng “quên tập thể” này một phần nào đó có thể xoa dịu vết thương. Trong *Trăm năm cô đơn* (G.Marquez), làng Macondo cũng có lần bị lây lan dịch “mất trí nhớ”. Nhưng đây là dấu hiệu của sự cô đơn tuyệt diệt, còn đối với Kazuo Ishiguro, ông muốn nói đến cái giá của quá khứ và sự tha thứ. Nếu không còn làn sương mù quên lãng, tất cả hận thù sẽ sống dậy và như lời thách thức của Wistan trước người Hiệp sĩ già: “Thưa ông, Chúa là gì mà lại muốn điều sai trái rơi vào quên lãng và không bị trừng phạt?” [3, tr.400]. Vết thương sẽ vĩnh viễn không bao giờ lành, nỗi kinh hoàng giết chóc “vẫn đang

nằm trong đất dưới hình thù những phiến xương trắng bệch, chờ tới ngày được khám phá” [3, tr.401].

3. Kết luận

Trong đáy sâu kí ức có tất cả hạnh phúc lẫn đau buồn, có điều đáng nhớ lẫn những thứ phải quên, có dịu dàng êm đềm lẫn cay đắng cuồng nộ. Tất cả chính là kẻ khổng lồ đang bị chôn lấp. Triết lí sâu sắc chỉ được lật mở ở chương cuối và toàn bộ cuốn sách là một ẩn dụ được kể bằng lối văn giản dị, điềm đạm, chuẩn mực với kĩ thuật chủ đạo là sử dụng đa dạng người kể chuyện, khai thác điểm nhìn bên trong, đặc biệt là điểm nhìn của các nhân vật chính bị mắc “chứng quên”, kĩ thuật *flashback* (hồi tưởng) tạo nên sự xáo trộn thời gian kể, lối *jump cut* (sự đột ngột chuyển cảnh, nhảy cóc) hay *cross cutting* (cắt ngang các sự kiện đang diễn ra và xen giữa vào các khung cảnh, sự kiện ở nơi khác, sau đó trở lại đan xen) mang đậm chất điện ảnh khiến người đọc rơi vào cảm giác bất ngờ, lưỡng lự về tính chất của thể loại và ý đồ của người kể.

Đặc biệt, dù được viết với văn phong chân phương, điềm tĩnh, đơn giản, song khảm vào từng hình ảnh, từng lớp truyện là vòng xoay của chu kì huyền thoại về người anh hùng đã hiện diện suốt lịch sử được viết nên bởi tâm thức nhân loại. Những câu chuyện tuyệt vời ấy gần với giấc mơ, gần với tiềm thức ẩn chứa bao khát vọng được khẳng định bản thể - một bản thể chứa đựng những phẩm chất anh hùng. Nói cách khác, *monomyth* thực sự phổ biến cho tất cả chúng ta, hình thành từ chính cách chúng ta suy nghĩ và nhận thức về bản thân. Huyền thoại chẳng qua chỉ là những biểu tượng, là cách con người tư duy và hành động để đạt tới mục đích tối thượng. Tất cả cấu trúc tôn giáo, xã hội trong lịch sử đều cho thấy phần nào những yếu tố cơ bản của chu kì, vòng xoay đó. Những bước đường thử thách và chinh phục thử thách để rồi mang về một chiến thắng vinh quang và món quà thiêng liêng cho đồng loại chính là biểu hiện của những nghi lễ thụ pháp mà đời người phải trải qua. Huyền thoại vì thế vừa là hiện thực vừa là khát vọng, là ước mơ và cả nỗ lực không ngừng để vượt lên chính mình và chinh phục thế giới.

Tài liệu tham khảo

- [1] Joseph Campell (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- [2] I. P. Ilin và E. A. Tzugranova (2003). *Các khái*

niệm và thuật ngữ của các trường phái nghiên cứu văn học ở Tây Âu và Hoa Kỳ thế kỷ XX. Đào Tuấn Anh, Trần Hồng Vân, Lại Nguyên Ân dịch, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

[3] Kazuo Ishiguro (2017). *Người khổng lồ ngủ quên.* NXB Văn học.

[4] Dwight Garner (2017). *Kazuo Ishiguro, a Nobel Winner Whose Characters Are Caught Between World.* www.nytimes.com

[5] Brian W. Shaffer (Editor), Cynthia F. Wong (Editor) (2008). *Conversations with Kazuo Ishiguro.* University Press of Mississippi.

[6] Cynthia F. Wong (2015). *Kazuo Ishiguro in a Global Context (2015).* Ashgate Publishing.

THE BURIED GIANT (KAZUO ISHIGURO) AND THE CALL OF JOURNEY IN MONOMYTH

Abstract: *The Buried Giant*, Kazuo Ishiguro's seventh novel (winner of the Nobel Prize in Literature in 2017), is told in four parts and focuses on an elderly couple, Axl and Beatrice and their journey to find their son. Along the way, they overcame the emptiness of memory, aging, love, loss and death. Their fantastic adventure in the novel indicates a mythological archetype called *Monomyth*. It's the original legend – the common form of composition related topics adventure hero, he win and return to the transformation and the new chance. The monomyth has occasionally been used more generally as a supposed mytheme that re-occurs throughout the world cultures. *The Buried Giant's* plot is a typical illustration of the endless rebirth of this archetype in modern literary life.

Key words: *Monomyth*; Joseph Campbell; Kazuo Ishiguro; *the novel 'The Buried Giant'*; archetypes.