

HIỆN TƯỢNG “ERO-GURO-NANSENSU” TRONG VĂN HỌC NHẬT BẢN ĐẦU THẾ KỶ XX

THE ERO-GURO-NANSENSU PHENOMENON IN EARLY TWENTIETH-CENTURY JAPANESE LITERATURE

Nguyễn Phương Khánh*, Nguyễn Đình Long

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng, Việt Nam¹

*Tác giả liên hệ / Corresponding author: npkhanh@ued.udn.vn

(Nhận bài / Received: 13/02/2025; Sửa bài / Revised: 25/3/2025; Chấp nhận đăng / Accepted: 14/4/2025)

DOI: 10.31130/ud-jst.2026.24(4).096

Tóm tắt - Bài viết khảo sát hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* trong bối cảnh văn hóa Nhật Bản thập niên 1920–1930 như một sản phẩm của quá trình hiện đại hóa đồng thời là phản ứng thẩm mỹ trước khủng hoảng giá trị và những bất ổn của đời sống đô thị. Hiện tượng này kiến tạo một mỹ học xoay quanh ba trục trung tâm: thân thể, nghịch dị và phi lý, thể hiện qua các hình tượng văn hóa như cô gái hiện đại (*moga*), chàng trai hiện đại (*mobo*), các nữ phục vụ quán cà phê (*jokyū*) và không gian giải trí thị thành. Trên phương diện văn học, bài viết phân tích cách các nhà văn tiêu biểu như Tanizaki Jun'ichirō, Edogawa Ranpo và Yasunari Kawabata chuyển hóa mỹ học *Ero-Guro-Nansensu* thành những chiến lược tự sự nhằm khám phá dục tính, ám ảnh và cảm giác phân mảnh của chủ thể hiện đại. Qua đó, *Ero-Guro-Nansensu* được nhìn nhận không chỉ như một trào lưu văn hóa đại chúng mà còn như một phương thức nghệ thuật quan trọng trong tiến trình hiện đại hóa văn học Nhật Bản đầu thế kỷ XX.

Từ khóa - *Ero-Guro-Nansensu*; văn học Nhật Bản hiện đại; đô thị; Tanizaki Jun'ichirō; Edogawa Ranpo; Yasunari Kawabata

1. Mở đầu

Hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* (エロ・グロ・ナンセンス), thường được rút gọn thành “Ero-Guro”, là một hiện tượng văn hóa nổi bật của Nhật Bản trong giai đoạn cuối thập niên 1920 – đầu thập niên 1930. Thuật ngữ này ghép từ ba yếu tố “ái dục” (Ero), “nghịch dị” (Guro) và “phi lý” (Nansensu), dùng để chỉ một khuynh hướng thẩm mỹ và văn hóa đại chúng tập trung vào việc phơi bày dục tính, cái dị thường và tinh thần mỉa mai, phi lý của đời sống đô thị hiện đại. Trong bối cảnh Nhật Bản bước vào quá trình công nghiệp hóa và đô thị hóa nhanh chóng, *Ero-Guro-Nansensu* vừa là sản phẩm của văn hóa tiêu dùng hiện đại, vừa là phản ứng của con người trước những bất ổn xã hội, khủng hoảng giá trị và xung đột giữa truyền thống với lối sống mới.

Các nghiên cứu quốc tế xem *Ero-Guro-Nansensu* không chỉ là một trào lưu giải trí gây sốc mà còn là một cấu trúc quan trọng của văn hóa đại chúng Nhật Bản thời cận hiện đại. Công trình tiêu biểu của Miriam Silverberg: *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times* [1] tiếp cận hiện tượng này từ góc nhìn văn hóa học và lịch sử xã hội, xem nó như biểu hiện của chủ thể tiêu dùng trong xã hội tư bản hiện đại. Mark W. Driscoll

Abstract - This article examines the phenomenon of *Ero-Guro-Nansensu* in 1920s–1930s Japan as both a product of modernization and an aesthetic response to social instability and value crisis in urban modernity. The movement generated a distinctive aesthetic structured around three interrelated dimensions: the body, the grotesque, and the absurd, embodied in cultural figures such as the modern girl (*moga*), modern boy (*mobo*), café waitresses (*jokyū*), and urban entertainment spaces. Focusing on literary representations, the article analyzes how writers such as Tanizaki Jun'ichirō, Edogawa Ranpo, and Yasunari Kawabata transformed *Ero-Guro* aesthetics into narrative strategies that explore sexuality, obsession, and the fragmented experience of the modern subject. The study argues that *Ero-Guro-Nansensu* should be understood not merely as a popular cultural trend but as a significant artistic mode within the modernization of early twentieth-century Japanese literature.

Key words - *Ero-Guro-Nansensu*; modern Japanese literature; urban modernity; Tanizaki Jun'ichirō; Edogawa Ranpo; Yasunari Kawabata

trong bài viết *Absolute Erotic, Absolute Grotesque: The Living, Dead, and Undead in Japan's Imperialism, 1895-1945* [2] mở rộng vấn đề sang chiều kích chính trị và thân thể, trong khi các nghiên cứu của Jonathan Reichert và nhiều học giả khác tập trung phân tích sự giao thoa giữa “ero-guro” và văn học trinh thám, đặc biệt qua trường hợp tác phẩm của Edogawa Ranpo. Một nghiên cứu gần đây của Lisa Lackney [3] tiếp tục mở rộng hướng tiếp cận văn hóa học đối với hiện tượng này bằng cách phân tích *Ero-Guro-Nansensu* như một phản ứng của xã hội Nhật Bản trước những bất an của quá trình hiện đại hóa. Trong công trình *Ero-Guro-Nansensu: Modernity and its Discontents in Taisho and Early Showa Japan* [3], Lackney khảo sát hiện tượng qua nhiều phương diện liên ngành. Trước hết, bà xem tiêu thuyết trinh thám Nhật Bản (*tantei shōsetsu*) như một không gian đặc biệt của “ero-guro”, nơi yếu tố quái dị và ma mị cho phép độc giả đối diện với những lo âu của đời sống đô thị hiện đại; tiêu thuyết trinh thám, theo bà, vừa giúp người đọc “sắp xếp và phân loại” kinh nghiệm thành phố, vừa mang lại những cảm giác kích thích nhưng an toàn. Bên cạnh đó, Lackney phân tích hình ảnh phụ nữ và dục tính thẩm mỹ trong điện ảnh và truyền thông, đặc biệt qua biểu tượng của các *modern girls* (*moga*), như một dấu hiệu của sự ám ảnh xã hội đối với thân thể và hình thể

¹ The University of Danang - University of Science and Education, Vietnam (Nguyen Phuong Khanh, Nguyen Dinh Long)

nữ giới. Bà cũng chỉ ra rằng những bất ổn tâm lý và nhận thức hiện đại – thể hiện qua các hình tượng hoang tưởng, lệch chuẩn trong văn học và điện ảnh – phản ánh áp lực tinh thần do hiện đại hóa gây ra. Ngoài ra, nghiên cứu còn đề cập đến sự xuất hiện của các hình ảnh “kẻ man rợ” trên báo chí như một diễn ngôn về cái khác và sự lo âu văn hóa, cũng như vai trò của yếu tố “nonsense” như một chiến lược thẩm mỹ để né tránh và thương lượng với cơ chế kiểm duyệt của nhà nước. Qua những phân tích này, Lackney cho thấy *Ero-Guro-Nansensu* vận hành như một cơ chế văn hóa nhằm bù đắp và xử lý cảm giác bất an nảy sinh từ quá trình hiện đại hóa nhanh chóng, đồng thời gắn với sáng tác của nhiều nhà văn tiêu biểu như Edogawa Ranpo, Tanizaki Jun'ichirō, Akutagawa Ryūnosuke và Satō Haruo. Nhìn chung, các hướng tiếp cận hiện nay chủ yếu xoay quanh ba trục: văn hóa đại chúng và tiêu dùng, diễn ngôn về thân thể và dục tính, và vai trò của “ero-guro” trong văn học – nghệ thuật đô thị.

Trong văn học Nhật Bản đầu thế kỉ XX, *Ero-Guro-Nansensu* hiện diện rõ nét qua việc khai thác các chủ đề dục tính, dị thường và tâm lý lệch chuẩn, đặc biệt trong dòng tiểu thuyết trinh thám và văn học đô thị. Các nhà văn như Tanizaki Jun'ichirō, Edogawa Ranpo, Yasunari Kawabata... đã vận dụng những yếu tố của hiện tượng này theo những cách khác nhau để phản ánh xã hội đương thời và khám phá những vùng tối của tâm lý con người. Tuy nhiên, trong các nghiên cứu tiếng Việt, hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* vẫn chưa được khảo sát một cách hệ thống như một chỉnh thể văn hóa – văn học.

Từ bối cảnh đó, bài viết này tiếp cận *Ero-Guro-Nansensu* như một hiện tượng văn hóa mang tính phê bình xã hội, tập trung vào việc: (1) giải nghĩa khái niệm và bối cảnh ra đời của hiện tượng; (2) phân tích không gian văn hóa đô thị nơi nó hình thành; và (3) khảo sát ảnh hưởng của nó đến văn học Nhật Bản đầu thế kỉ XX thông qua một số trường hợp tiêu biểu. Bằng cách kết hợp phân tích văn bản với tham chiếu các nghiên cứu văn hóa hiện đại, bài viết hướng tới việc làm rõ vai trò của *Ero-Guro-Nansensu* như một lăng kính giúp hiểu sâu hơn mối quan hệ giữa văn học, thân thể và hiện đại tính trong xã hội Nhật Bản đầu thế kỉ XX.

2. Bối cảnh văn hoá và cơ sở thẩm mỹ của hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu*

2.1. Khái niệm và bối cảnh hình thành của hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu*

Ero-Guro-Nansensu (エロ・グロ・ナンセンス) là một cụm từ *wasei-eigo* (tiếng Anh kiểu Nhật) ghép từ *erotic*, *grotesque* và *nonsense*, dùng để chỉ một khuynh hướng thẩm mỹ nổi bật trong văn hóa đại chúng Nhật Bản cuối thời Taishō và đầu thời Shōwa. Thuật ngữ này trở nên thịnh hành như một lưu ngữ vào khoảng năm 1930, trên nền cách gọi “ero-guro” đã được sử dụng trước đó để chỉ các biểu hiện ái dục và nghịch dị trong văn hóa đô thị. Trong ngữ cảnh này, “erotic” được hiểu theo nghĩa dục tính, ái dục – tức diễn ngôn thẩm mỹ xoay quanh dục tính và thân thể – hơn là nội dung khiêu dâm đơn thuần; “grotesque” chỉ cái dị thường, lệch chuẩn và gây bất an; còn “nonsense” gọi tinh thần phi lý và mỉa mai của đời sống hiện đại.

Khi nói đến *Ero-Guro-Nansensu*, cần xem xét ba thành tố cấu thành của nó: “ái dục” (Erotic), “nghịch dị” (Grotesque) và “phi lý” (Nonsense). Ba yếu tố này không tồn tại tách rời mà tương tác chặt chẽ với nhau, tạo nên một không gian thẩm mỹ đặc trưng của văn hóa đại chúng Nhật Bản đầu thế kỉ XX - nơi khoái cảm giác quan, sự lệch chuẩn và tinh thần mỉa mai hiện đại cùng vận hành.

Trước hết, yếu tố “Ero” (Erotic) không nên được hiểu đơn thuần như sự du nhập của nội dung tình dục từ phương Tây. Trong bối cảnh Nhật Bản đầu thế kỉ XX, “ero” chỉ một diễn ngôn thẩm mỹ về dục tính và thân thể được tái cấu trúc trong môi trường truyền thông đại chúng. Như Miriam Silverberg nhận xét, “ero” mang nghĩa rộng, gắn với sự thỏa mãn giác quan, biểu đạt thân thể và các hình thức thân mật xã hội [1]. Điều này cho thấy “ero” không chỉ liên quan đến tình dục theo nghĩa hẹp mà còn phản ánh sự khám phá khoái cảm cơ thể trong điều kiện hiện đại.

Trong thực tế văn hóa đô thị, “ero” thường gắn với hình ảnh phụ nữ như những biểu tượng của tính hiện đại. Sự xuất hiện ngày càng nhiều của các nữ phục vụ quán cà phê, vũ nữ, minh tinh điện ảnh và đặc biệt là hình tượng *modern girl* (*moga*) trên báo chí và quảng cáo đã biến thân thể nữ giới thành một trung tâm của tương tượng xã hội. Những hình ảnh này vừa phản ánh sự thay đổi vai trò giới trong không gian công cộng, vừa cho thấy sự gia tăng của cái nhìn tiêu dùng đối với cơ thể trong xã hội đô thị.

Yếu tố thứ hai, “Guro” (Grotesque), liên quan đến những hình thức dị thường, biến dạng và gây bất an. Theo Silverberg, “guro” gắn với các hình ảnh cơ thể bị bóp méo, tội ác và những biểu hiện cực hạn của thân thể. Lisa Lackney mở rộng khái niệm này khi cho rằng “guro” bắt nguồn từ văn học trinh thám nhưng bao gồm mọi hiện tượng bí ẩn hoặc kỳ lạ, thường kết hợp với “ero” trong các câu chuyện khai thác dục tính lệch chuẩn [3]. Ở đây, “guro” không chỉ biểu hiện qua dị dạng cơ thể mà còn qua bất ổn tâm lý và hành vi lệch chuẩn, phản ánh những căng thẳng nội tại của chủ thể hiện đại. Thay vì đơn thuần mang ý nghĩa đạo đức về sự “bệnh hoạn”, “guro” nên được hiểu như một thẩm mỹ của cái dị thường - một phương thức phơi bày những vùng tối của kinh nghiệm đô thị.

Thành tố cuối cùng, “Nansensu” (Nonsense), xuất hiện như một lưu ngữ phổ biến vào khoảng năm 1930 và là yếu tố khó định nghĩa nhất trong cụm từ này. Bề ngoài, “nansensu” gợi sự phi lý và hài hước, nhưng Silverberg liên hệ nó với một hình thức châm biếm chính trị và văn hóa, phản ánh những xung đột do quá trình hiện đại hóa theo mô hình Âu - Mỹ [1]. Theo Lackney, “nansensu” vừa chỉ các ý tưởng “ngoại lai” khó hiểu, vừa gắn với các loại hình giải trí như hài kịch và tạp kỹ; tuy nhiên, lớp vỏ “vô nghĩa” này thường che giấu các thông điệp bất đồng và phê phán xã hội [3]. Chính yếu tố “nansensu” đã tạo ra một không gian thẩm mỹ linh hoạt, cho phép các biểu hiện “ero” và “guro” tồn tại trong môi trường kiểm duyệt.

Sự kết hợp giữa “ero” và “guro” cũng có thể truy nguyên đến những tiền lệ trong nghệ thuật thị giác Nhật Bản thời Edo. Truyền thống tranh xuân tình shunga trong ukiyo-e đã khai thác mạnh mẽ chủ đề ái dục, tiêu biểu như bản in *The Dream of the Fisherman's Wife* (Giấc mơ của vợ ngư phủ, 1814) của Katsushika Hokusai. Song song với đó là các

hình ảnh bạo lực và dị thường trong ukiyo-e cuối thế kỉ XIX, chẳng hạn loạt tranh “tàn khốc” muzan-e là *Twenty-Eight Famous Murders with Verse* (28 vụ giết người kềm thơ, 1866 - 1867) của Tsukioka Yoshitoshi, mô tả các cảnh giết chóc, tra tấn lấy cảm hứng từ kịch Kabuki và lịch sử, kết hợp với các bài thơ Haiku. Ngoài ra, khi nhắc tới hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* thì không thể không kể đến sự kiện có liên quan, gây rúng động nhất Nhật Bản – *Sự kiện Abe Sada* vào năm 1936. Abe Sada là một geisha và cũng là một gái mại dâm, cô đã giết người tình tên là Kichizo Ishida bằng cách làm ông ngạt thở trong lúc quan hệ và sau đó cắt đứt bộ phận sinh dục của anh ta rồi mang theo trong bộ kimono của mình. Sada Abe đã làm bất cứ điều gì để tận dụng sự nổi tiếng của mình bằng cách trả lời phỏng vấn cho các tạp chí nổi tiếng và xuất hiện trong các bộ phim tài liệu. Sự hiện diện của Sada Abe trên các phương tiện truyền thông vô cùng nổi bật và đã truyền cảm hứng cho nhiều bộ phim, tiểu thuyết và nghệ thuật. Những tiền lệ này không trực tiếp tạo ra *Ero-Guro-Nansensu*, nhưng cung cấp một nền tảng thẩm mỹ cho việc tái cấu trúc ái dục và nghịch dị trong bối cảnh truyền thông hiện đại đầu thế kỉ XX. Đặc biệt, trong bối cảnh đô thị hiện đại đầu thế kỉ XX, những yếu tố này được tái cấu trúc và khuếch đại thông qua truyền thông đại chúng, tạo thành một mỹ học mới gắn với kinh nghiệm thành phố.

Tuy nhiên, việc quy gán *Ero-Guro-Nansensu* thành một biểu hiện của sự “suy đồi” văn hóa sẽ dẫn đến cách nhìn phiến diện. Miriam Silverberg nhấn mạnh rằng hiện tượng này đồng thời là một biểu hiện sinh động của sức sống văn hóa Nhật Bản đương thời. Theo bà, đó là một nền văn hóa được hình thành từ những tương tượng, ngôn ngữ và cử chỉ do “chủ thể tiêu dùng” kiến tạo và tiếp nhận, bao gồm cả những con người chịu tác động mạnh mẽ của các biến động tư bản chủ nghĩa [1, tr.xvi]. Như vậy, *Ero-Guro-Nansensu* vừa phản ánh trạng thái tha hóa của con người trong xã hội tư bản, vừa thể hiện năng lượng sáng tạo và khả năng tự tái cấu trúc của văn hóa đại chúng Nhật Bản.

Các nhà nghiên cứu xem sự xuất hiện của “*Ero-Guro-Nansensu*” gắn chặt với quá trình đô thị hóa, công nghiệp hóa và mở rộng văn hóa tiêu dùng ở Nhật Bản đầu thế kỉ XX. Miriam Silverberg cho rằng hiện tượng này là một thành tố quan trọng của văn hóa đại chúng Nhật Bản thời cận hiện đại, phản ánh sự hình thành của chủ thể tiêu dùng trong xã hội tư bản đô thị [1]. Trong không gian thành phố – với báo chí, rạp chiếu phim, quán cà phê và các hình thức giải trí mới – ái dục và nghịch dị trở thành những phương tiện thu hút thị hiếu đại chúng, đồng thời biểu hiện những lo âu tập thể trước sự biến đổi nhanh chóng của đời sống xã hội.

Akagami Yoshitsuge xem hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* như một hệ quả của sự phân công lao động sâu sắc (bungyō) trong chủ nghĩa tư bản. Theo ông, sự chuyên môn hóa này khiến con người dần đánh mất mối liên hệ trực tiếp với quá trình sản xuất, thay vào đó là việc tiêu thụ các sản phẩm trong trạng thái tách rời khỏi nguồn gốc của chúng. Trong bối cảnh ấy, sự vật bị bao phủ bởi một dạng sùng bái hàng hóa và quá trình vật hóa lan rộng trong xã hội tư bản hiện đại [2, tr.171]. Từ góc nhìn này, “*Ero-Guro-Nansensu*” không chỉ là một khuynh hướng thẩm mỹ mà còn phản ánh cảm thức tha hóa của con người trong xã hội công nghiệp hóa – hiện đại hóa.

J. Reichert tiếp cận hiện tượng này từ bình diện văn hóa xã hội và xem *Ero-Guro-Nansensu* như một hiện tượng văn hóa tư sản trước chiến tranh, tập trung vào việc khám phá những biểu hiện lệch chuẩn, dị thường và phi lý của đời sống đô thị [4, tr.114]. Đối tượng tiếp nhận chủ yếu của hiện tượng này là cư dân thành thị, đặc biệt là tầng lớp trung lưu và tư sản đang mở rộng nhanh chóng ở Nhật Bản đầu thế kỉ XX. Chính nền tảng xã hội này góp phần giải thích vì sao *Ero-Guro-Nansensu* trở nên thịnh hành trong môi trường đô thị hiện đại.

Theo Lisa Lackney, *Ero-Guro-Nansensu* có thể được hiểu như một phản ứng văn hóa trước những bất an của hiện đại tính [3]. Sự phát triển nhanh chóng của đô thị và công nghiệp tạo ra áp lực tâm lý và cảm giác bất ổn về bản sắc cá nhân. Trong bối cảnh đó, các biểu hiện ái dục, nghịch dị và phi lý vận hành như những cơ chế thẩm mỹ giúp xã hội đối diện và xử lý những lo âu này. Đồng thời, sự lan rộng của hiện tượng cũng gắn với những thương lượng phức tạp giữa sáng tạo nghệ thuật và cơ chế kiểm duyệt của nhà nước trong thập niên 1930, khi các hình thức biểu đạt gây sốc vừa bị giám sát chặt chẽ vừa tìm cách lách qua các giới hạn chính trị.

Như vậy, *Ero-Guro-Nansensu* không chỉ là một trào lưu giải trí gây kích thích mà còn là một lăng kính quan trọng để hiểu mối quan hệ giữa thân thể, văn hóa đại chúng và hiện đại tính trong xã hội Nhật Bản đầu thế kỉ XX. Trên nền khái niệm này, phần tiếp theo sẽ khảo sát cụ thể hơn không gian văn hóa đô thị – nơi hiện tượng này được hình thành và phát triển.

2.2. Không gian văn hóa đô thị và nền tảng của văn học *Ero-Guro-Nansensu*

Hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* phát triển trong lòng không gian đô thị Nhật Bản cuối thời Taishō - đầu thời Shōwa, nơi văn hóa tiêu dùng, truyền thông đại chúng và giải trí hiện đại tạo ra những điều kiện thuận lợi cho sự hình thành của một mỹ học mới. Không gian đô thị không chỉ là bối cảnh xã hội mà còn là nguồn chất liệu tương tượng cho văn học, nơi các nhà văn khai thác những trải nghiệm về thân thể, cảm giác và sự bất ổn của đời sống hiện đại. Trong số các trung tâm đô thị, Asakusa và Ginza ở Tokyo nổi lên như những địa điểm tiêu biểu cho sự giao thoa giữa văn hóa đại chúng và sáng tác văn học.

2.2.1. Asakusa và tương tượng đô thị trong văn học

Asakusa được xem là một trong những khu giải trí sôi động nhất của Tokyo đầu thế kỉ XX. Theo Miriam Silverberg, đây là không gian hội tụ của “cảm giác, thức ăn, chuyển động và thị giác” [1, tr.178], nơi trải nghiệm đô thị được tổ chức như một chuỗi kích thích cảm quan. Các rạp hát, quán cà phê, cửa hàng và đặc biệt là Asakusa Opera - “Chúng là một trong những điểm thu hút chính của khu giải trí Asakusa ở Tokyo, cùng với những bộ phim Hollywood khắc họa tình yêu lãng mạn và cung cấp nhiều cô gái hiện đại” [5, tr.719], đã thu hút đông đảo khán giả thuộc nhiều tầng lớp xã hội, tạo nên một môi trường văn hóa đa dạng và năng động.

Không gian này nhanh chóng trở thành đối tượng tương tượng văn học. Các nhà văn khai thác Asakusa như một biểu tượng của đô thị hiện đại - nơi khoái cảm, tiêu dùng

và sự dị thường cùng tồn tại. Trong các tác phẩm đầu thế kỉ XX, khu giải trí này thường được miêu tả như một mê cung của ánh sáng, âm thanh và thân thể, phản ánh nhịp sống gấp gáp và cảm giác phân mảnh của chủ thể đô thị. Asakusa vì thế không chỉ là địa điểm địa lý mà còn là một không gian biểu tượng cho mỹ học “ero-guro”, nơi ranh giới giữa giải trí và ám ảnh, giữa hấp dẫn và bất an trở nên mong manh. Nhà văn đạt giải Nobel đầu tiên của Nhật Bản là Kawabata cũng viết một tiểu thuyết (đăng nhiều kỳ trên báo từ 1929 đến 1930) có tên là *The Scarlet Gang of Asakusa*. Khu phố giải trí đầy người ăn xin và gái mại dâm tuổi teen được phản ánh thông qua cái nhìn của người nghệ sĩ lang thang, đầy mơ hồ u uẩn, phân mảnh đậm chất điện ảnh. Không gian Asakusa trong tiểu thuyết vừa mang tính hiện thực vừa mang tính trình diễn, nơi khoái cảm thị giác và sự dị thường hòa trộn - những đặc điểm cốt lõi của mỹ học “ero-guro”. Jun'ichirō Tanizaki khám phá Asakusa như một nơi đậm đặc không khí suy đồi và bí ẩn, một chốn trộn lẫn truyền thống và hiện đại, cái đang vụn vỡ và cái đương hình thành trong hỗn độn (truyện ngắn *The Secret – Bí mật*, 1909). Hoặc Nagai Kafū, một nhà văn Nhật Bản nổi tiếng thời cận hiện đại cũng thường khắc họa bối cảnh đô thị Tokyo thời Minh Trị - Chiêu Hoà gắn với hình ảnh các khu phố cũ, xóm lâu xanh Yoshiwara, dòng Sumida và khu Asakusa trong cái nhìn hoài cổ, tương phản giữa cảnh sắc đậm màu cổ kính Edo với kịch trường, đèn đỏ, nhà hàng lấp lánh ánh đèn.

Tương tượng đô thị kiểu Asakusa cũng xuất hiện trong văn học trinh thám của Edogawa Ranpo, nơi thành phố được miêu tả như một không gian của nhìn trộm, khiêu khích thân thể và tội ác. Các tác phẩm này cho thấy cách văn học đầu thế kỉ XX biến khu giải trí đô thị thành sân khấu để khám phá những vùng tối của thân thể và tâm lý con người.

2.2.2. *Moga và jokyū như hình tượng văn học*

Sự xuất hiện của hình tượng những cô gái hiện đại (*moga*) và các nữ phục vụ quán cà phê, cô hầu bàn (*jokyū*) đã cung cấp cho văn học Nhật Bản đầu thế kỉ XX một hệ thống nhân vật mới gắn chặt với đời sống đô thị và văn hóa tiêu dùng. Sau thành công của Nhật Bản trong Thế chiến thứ nhất, quá trình công nghiệp hóa và sự thâm nhập của các thương hiệu châu Âu - Mỹ đã làm biến đổi mạnh mẽ diện mạo văn hóa đô thị. Trong thập niên 1920 - 1930, thẩm mỹ truyền thống dần hòa trộn với ảnh hưởng phương Tây, và hình tượng *moga* (cùng chàng trai hiện đại - *mobo*) trở thành những biểu tượng thị giác của hiện đại tính.

Đại thảm họa động đất Kantō năm 1923 cũng đánh dấu một bước ngoặt trong sự tái cấu trúc không gian đô thị Tokyo. Thành phố sau tái thiết theo hướng hiện đại đã xuất hiện dày đặc các nhà hàng, biển hiệu lấp lánh, các khu giải trí, mua sắm sầm uất. Sau thảm họa, những hình ảnh phụ nữ trẻ với trang phục phương Tây, tóc cắt ngắn và phong cách sống công khai bắt đầu xuất hiện dày đặc trên các đại lộ như Ginza. Theo Miriam Silverberg, *moga* được kiến tạo như một chủ thể tiêu dùng trung lưu, thể hiện hiện đại tính thông qua trang phục, thuốc lá, rượu bia và các hoạt động giải trí công cộng [1]. Trong văn học, hình tượng này thường được khai thác như biểu tượng của sự chuyên dịch vai trò giới, đồng thời là trung tâm của cái nhìn thị giác gắn với thân thể nữ giới.

Các nhà văn đầu thế kỉ XX đã sử dụng *moga* như một nhân vật văn học để khảo sát những căng thẳng giữa truyền thống và hiện đại. Tanizaki Jun'ichirō đã miêu tả một cô gái hiện đại *moga*, có lối sống kiểu Tây, đã thao túng người đàn ông khiến anh ta phải lụy tình cô ấy (tiểu thuyết *Naomi*, 1924), hay các họa sĩ như Kishida Ryusei đã ghi lại khung cảnh đô thị của khu Ginza, mô tả diện mạo của những nhân vật này, và nghệ thuật thương mại cho các sản phẩm như mỹ phẩm đã sử dụng hình ảnh *moga* để quảng bá một lối sống hiện đại, thời thượng. *Moga* vừa là biểu tượng của tự do cá nhân vừa là sản phẩm của văn hóa tiêu dùng, nơi thân thể nữ giới trở thành đối tượng của ham muốn và tương tượng. Sự gắn kết giữa *moga* và yếu tố “Ero” trong mỹ học Ero-Guro không chỉ nằm ở khía cạnh dục tính mà còn ở việc cơ thể nữ giới trở thành một bề mặt trình diễn của hiện đại tính.

Song song với *moga*, các *jokyū* - phần lớn xuất thân từ tầng lớp lao động và di cư từ nông thôn - phản ánh một chiều kích khác của hiện đại hóa đô thị. Sự bùng nổ của các quán cà phê theo phong cách châu Âu từ đầu thập niên 1910 đã tạo ra những không gian giao tiếp xã hội mới. Sau trận động đất Kantō, số lượng quán cà phê tăng nhanh ở các khu vực như Ginza và Asakusa, kéo theo sự gia tăng của lực lượng *jokyū*. Trong văn học và nghệ thuật đương thời, hình ảnh *jokyū* thường được xây dựng như một nhân vật nằm ở giao điểm giữa lao động, giải trí và dục tính.

Không gian quán cà phê xuất hiện trong văn học như một sân khấu nơi các quan hệ quyền lực, kinh tế và thân mật thân xác được thương lượng. Trong một số bối cảnh thương mại cạnh tranh, sự quyến rũ của *jokyū* bị huy động như một phần của trải nghiệm tiêu dùng, khiến quán cà phê trở thành một địa điểm nơi yếu tố “ero” được biểu hiện rõ rệt. Tuy nhiên, cần nhấn mạnh rằng hình ảnh *jokyū* trong văn học và truyền thông phần lớn là một cấu trúc tương tượng, phản ánh cách xã hội diễn giải phụ nữ đô thị hơn là một thực tại đồng nhất.

Một góc nhìn quan trọng về hình tượng nữ phục vụ quán cà phê (*jokyū*) được Mariko Inoue phân tích trong bài viết “*The Gaze of the Café Waitress: From Selling Eroticism to Constructing Autonomy*” [6]. Inoue nhấn mạnh vai trò kép của *jokyū* trong xã hội Nhật Bản đầu thế kỷ XX: họ vừa là đối tượng của ánh nhìn nam giới trong không gian tiêu dùng đô thị, vừa là những chủ thể tích cực tìm cách xây dựng quyền tự chủ của mình. Theo Inoue, việc “bán sự gợi cảm” trong môi trường quán cà phê không đơn thuần là sự thương mại hóa cơ thể nữ giới mà còn mở ra những khả năng mới cho phụ nữ trong việc thương lượng vị trí xã hội và kinh tế của bản thân. Từ góc độ này, *jokyū* không chỉ là biểu tượng của mỹ học Ero-Guro mà còn là một nhân vật then chốt trong sự hình thành văn hóa tiêu dùng hiện đại và lao động nữ đô thị ở Nhật Bản. Cách tiếp cận này giúp nhìn nhận hình tượng *jokyū* trong văn học như một không gian nơi dục tính, quyền lực và tính chủ thể đan xen, thay vì chỉ xem họ như những đối tượng thụ động của cái nhìn nam giới.

Cả *moga* lẫn *jokyū* vì thế vận hành như những hình tượng văn học trung tâm của mỹ học Ero-Guro, cho phép các nhà văn khám phá mối quan hệ giữa thân thể, tiêu dùng và quyền lực trong thành phố hiện đại. Thông qua các nhân vật này, văn học Nhật Bản đầu thế kỉ XX không chỉ phản ánh những biến đổi xã hội mà còn kiến tạo một diễn ngôn thẩm mỹ mới về dục tính và chủ thể hiện đại.

2.2.3. Văn hóa tạp chí và thị trường truyện trinh thám

Sự hình thành của văn học Ero-Guro gắn liền với sự phát triển mạnh mẽ của văn hóa tạp chí và thị trường xuất bản đại chúng ở Nhật Bản đầu thế kỉ XX. Trong thập niên 1920 - 1930, sự mở rộng của báo chí minh họa và các tạp chí văn nghệ đã tạo ra một không gian trung gian giữa nhà văn và độc giả, nơi những hình thức biểu đạt mới có thể được thử nghiệm và phổ biến nhanh chóng. Các tạp chí không chỉ là phương tiện truyền bá mà còn đóng vai trò tích cực trong việc định hình thị hiếu văn học, đặc biệt đối với những tác phẩm khai thác yếu tố giật gân, ái dục và nghịch dị.

Trong bối cảnh đó, truyện trinh thám Nhật Bản (*tantei shōsetsu*) nổi lên như một thể loại quan trọng của văn học đại chúng. Khác với mô hình trinh thám phương Tây tập trung vào logic phá án thuần túy, *tantei shōsetsu* ở Nhật thường kết hợp điều tra tội phạm với việc khám phá tâm lý lệch chuẩn và những ám ảnh của đời sống đô thị. Các tạp chí chuyên về truyện trinh thám và giải trí đã cung cấp diễn đàn cho những tác giả như Edogawa Ranpo, người được xem là gương mặt tiêu biểu của mỹ học *Ero-Guro-Nansensu* trong văn học.

Các truyện ngắn và tiểu thuyết của Ranpo, thường được đăng kỳ trên tạp chí trước khi in thành sách, khai thác mạnh các chủ đề như khoái cảm nhìn trộm, ám ảnh dục tính, cơ thể bị phân mảnh và tội ác kỳ dị. Hình thức đăng kỳ trên tạp chí khuyến khích cấu trúc tự sự giàu kịch tính và hình ảnh gây sốc nhằm thu hút độc giả đại chúng. Trong môi trường cạnh tranh của thị trường xuất bản, yếu tố “ero” và “guro” trở thành những công cụ thẩm mỹ hiệu quả để tạo ra cảm giác kích thích và tò mò.

Có thể nói, sự lan truyền của mỹ học Ero-Guro-Nansensu gắn chặt với hệ sinh thái tạp chí đại chúng Nhật Bản trong thập niên 1920 - 1930. Các biên tập viên, họa sĩ minh họa và nhà văn cùng tham gia vào quá trình sản xuất văn bản, kết hợp chữ viết với hình ảnh để tăng cường tác động cảm quan. Sự giao thoa giữa văn học và văn hóa thị giác trong tạp chí góp phần hình thành một phong cách tự sự gần với montage điện ảnh, phản ánh nhịp điệu và sự phân mảnh của kinh nghiệm đô thị hiện đại. Tạp chí *Shinseinen* (Tân thanh niên, 1920) đóng vai trò trung tâm trong việc phổ biến truyện trinh thám và văn học kinh dị, đặc biệt qua các sáng tác của Edogawa Ranpo, nơi các yếu tố ái dục và nghịch dị được kết hợp với minh họa thị giác nhằm tạo hiệu ứng cảm quan mạnh. Tờ *Shinseinen* đăng rất nhiều truyện kinh dị, trinh thám của phương Tây (như truyện Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle, Maurice Leblanc và cả Agatha Christie) cùng nhiều nhà văn Nhật Bản khác, cộng thêm các bài nghiên cứu về độc dược học và phạm tội học, từ đó thôi thúc xuất hiện và phát triển nhiều tạp chí trinh thám khác. Một số nhà văn, chẳng hạn Kuroiwa Ruiko (1862-1920), viết hoặc cho đăng các truyện trinh thám là tờ báo lại tặng độc giả, cho thấy thị hiếu của công chúng Nhật Bản lúc bấy giờ ưa chuộng loại truyện này thế nào [7].

Song song với đó, các tạp chí đại chúng như Kingu giúp đưa *Ero-Guro-Nansensu* ra khỏi phạm vi văn học chuyên biệt để trở thành hiện tượng tiêu dùng rộng rãi. Các tạp chí trí thức như *Kaizō* và *Bungei Shunjū* lại cung cấp diễn đàn cho việc thảo luận hiện đại hóa và văn hóa đô thị, trong khi các tạp chí minh họa như *Heibon* và *Asahi Graph* góp phần

kiến tạo hình ảnh thị giác của *moga* và *jokyū*. Thông qua mạng lưới tạp chí này, mỹ học *Ero-Guro-Nansensu* được sản xuất, lưu thông và tiêu dùng như một phần của văn hóa đại chúng Nhật Bản.

Thông qua thị trường truyện trinh thám và hệ thống tạp chí đại chúng, văn học *Ero-Guro-Nansensu* không chỉ phản ánh mà còn chủ động kiến tạo những hình thức cảm thụ mới. Chính trong không gian này, các yếu tố ái dục, nghịch dị và phi lý được chuyên hóa thành chiến lược tự sự, chuẩn bị nền tảng cho sự xuất hiện của một dòng văn học khám phá sâu sắc thân thể và tâm lý con người trong xã hội hiện đại.

2.3. Dục tính, nghịch dị và phi lý: Ero-Guro-Nansensu qua một số hiện tượng tiêu biểu trong văn học Nhật Bản

Ero-Guro-Nansensu không đơn thuần là một hiện tượng văn hóa đại chúng thuần túy, nó còn trở thành đề tài, thành mỹ học tự sự trong văn học Nhật Bản đầu thế kỷ XX, xoay quanh ba trục trung tâm: dục tính/ thân thể, nghịch dị và phi lý. Thông qua các sáng tác của Tanizaki Jun'ichirō, Edogawa Ranpo và Yasunari Kawabata, có thể thấy các nhà văn đã chuyên hóa những xung lực văn hóa của thời đại thành những chiến lược nghệ thuật nhằm khám phá giới hạn của cảm giác và nhận thức hiện đại.

Tanizaki Jun'ichirō được mệnh danh là một “ác ma” (như nhan đề một truyện ngắn của ông – *Akuma*, viết năm 1926) của văn học Nhật Bản hiện đại, chuyên các vấn đề tính dục lệch lạc (đồng tính, khổ dâm...), những ham muốn méo mó, những nhân cách dị thường và những cảnh khuất tối tăm bên trong tâm lý con người. Những nhân vật trong văn học Tanizaki Jun'ichirō thường được xây dựng như những chủ thể mang khao khát dục tính mãnh liệt, qua đó hình thành một mỹ học nơi thân thể trở thành trung tâm của ham muốn và cái nhìn. Trong các tác phẩm như *Hai cuốn nhật ký*, *Xâm minh*, *Tình khờ* hay *Ngật kí già si*, Tanizaki miêu tả dục tính như một phương diện không thể tách rời của đời sống con người, nơi khoái cảm gắn liền với quyền lực, lệ thuộc và sự tự khẳng định bản thân. Đáng chú ý là hình ảnh của các lão già si và các độc phụ/ ác nữ gắn với ham muốn dục tính truy lạc, biến thái, khiến người đọc không chỉ bị kích thích mạnh mẽ bởi hình tượng các tính cách quái đản mà còn bởi sự mô tả bạo liệt dữ dội các lệch lạc tâm thần cùng lối phân tâm vô cùng hiện đại, sắc sảo của tác giả. Nhân vật Naomi trong *Tình khờ* [8], xuất thân từ một cô hầu bàn đô thị, tiêu biểu cho hình tượng người phụ nữ hiện đại gắn với văn hóa tiêu dùng và sức hút thị giác của hiện tượng Ero-Guro-Nansensu. Mối quan hệ giữa Naomi và Jōji được xây dựng như một trường lực của ham muốn và quyền lực, nơi tình yêu dao động giữa đam mê, lệ thuộc và tuyệt vọng. Tương tự, trong *Chữ vạn* [9], Tanizaki đan xen các mối quan hệ dị tính và đồng tính nữ vào một mạng lưới cảm xúc phức tạp, chạm đến những vấn đề về bản dạng và dục tính hiếm khi được khai thác công khai trong văn học Nhật Bản đầu thế kỷ XX. Ở *Ngật kí già si* [10], hình ảnh lão già cận kề cái chết nhưng vẫn bị ám ảnh bởi dục vọng dành cho con dâu Satsuko đã đẩy chủ nghĩa khoái cảm đến cực hạn: thân thể suy tàn không làm giảm mà còn kích thích ham muốn, biến dục tính thành một nghi thức bệnh hoạn, nơi khổ dâm và tôn thờ thân thể nữ giới (đặc biệt là bàn chân) hòa trộn trong trạng thái vừa ghê tởm vừa mê đắm. Sử dụng lối văn gây sốc, một kiểu mô tả bạo dâm mang tinh thần Chủ nghĩa tự nhiên - *shizenshugi*,

chuyển từ phơi bày sự xấu hổ về xã hội đến sự quan tâm đến bản chất của cái ác, cái xấu tìm thấy trong bản thể mỗi con người, dường như Tanizaki đang có sự khiêu khích mạnh mẽ đối với các quan niệm về đạo đức luân lý nói chung, vừa là sự phản ứng gay gắt với sự suy đồi của xã hội tư bản đế quốc trong cuộc theo đuổi đam mê công khai văn hóa Tây phương.

Mặc dù các tác phẩm của Tanizaki Junichiro được đánh giá có nhuộm màu của *Ero-Guro-Nansensu*, nhưng Edogawa Ranpo mới thật sự là nhà văn điển hình cho hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu*. Edogawa Ranpo được mệnh danh là thủy tổ của truyện trinh thám, kinh dị Nhật Bản. Truyện của Edogawa Ranpo luôn đậm chất biến thái và dị dạng ở trong đó với những nhân vật được coi là bệnh hoạn và ghê tởm, họ mang trong mình những suy nghĩ rất vô cùng quái dị và khó có thể ai chấp nhận được ngoài đời thực. Nếu Tanizaki tập trung vào mỹ học của thân thể và dục tính, thì văn học của Edogawa Ranpo đầy mạnh yếu tố nghịch dị như một phương thức nhận thức thế giới. Được xem là gương mặt tiêu biểu của truyện trinh thám Nhật Bản, Ranpo xây dựng những câu chuyện nơi cơ thể bị phân mảnh, biến dạng và đặt vào các tình huống cực đoan. Thông qua tiểu thuyết trinh thám Nhật Bản, ông đưa những cái dị biệt, ái dục của *Ero-Guro-Nansensu* như là chủ đề chính cho toàn bộ tác phẩm. Các nhân vật trong truyện của ông luôn có những lối suy nghĩ vô cùng bệnh hoạn và biến thái, từ người thợ làm ghê với khao khát làm một chiếc ghế có thể giấu mình vào trong đó mà sờ soạng lấy cơ thể người phụ nữ trong *Chiếc ghế người* [11], từ gã mù bệnh hoạn với mong muốn tạo ra một tác phẩm điêu khắc từ chính thân xác da thịt của những cô gái trẻ đẹp trong *Con thú mù* [12], hay một tên nhà văn nghèo giả dạng người bạn đã chết của mình thực hiện âm mưu xây dựng một hòn đảo trong mơ của mình qua *Đảo kì dị* (in chung trong tập truyện *Con thú mù*), những nhân vật của Edogawa Ranpo khiến cho người đọc phải bàng hoàng, sờn cả gai óc bởi sự bệnh hoạn của mình, nhưng đằng sau sự bệnh hoạn đó lại là một công trình vô cùng đẹp mà ta phải xoá bỏ đi ranh giới giữa cái ác và thiện, tự đặt bản thân vào để cảm nhận. Được đánh giá là thủy tổ của trinh thám Nhật Bản, Edogawa Ranpo đã lồng ghép những cái dị dạng, gọi dục đó vào trong tội ác của những tên hung thủ, mục tiêu của ông không phải là truy vết hung thủ mà là cách mà hung thủ có thể thực hiện ý đồ của mình mà cảnh sát không thể phát hiện, đây cũng chính là điểm khác biệt của trinh thám Nhật Bản so với trinh thám của phương Tây. Thông qua những tác phẩm mang đậm màu trinh thám của mình, Edogawa Ranpo không chỉ làm rõ sắc màu của gọi dục và dị dạng ở trong đó, mà còn phần nào phản ánh lấy xã hội Nhật Bản đương thời. Nhật Bản của những năm 1920 – 1930 được cho là giai đoạn bất ổn bởi sự quản lý lỏng lẻo của nhà nước, việc những cảnh sát, thám tử trong các tác phẩm của ông không thể đưa hung thủ ra trước ánh sáng cũng chính là sự mia mai của ông đối với thực tại. Chính bởi sự nổi tiếng của mình gắn liền với hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu*, các tác phẩm của Edogawa Ranpo không chỉ được xuất hiện thông qua văn học, thậm chí các tác phẩm của ông với những nhân vật mang những ám ảnh bệnh lý và khao khát dị thường, khiến tội ác trở thành một sân khấu để phơi bày những vùng tối của tâm lý con người còn được chuyển thể thành những bộ phim được đánh giá là man rợ và gây ám ảnh cho người xem. Bằng việc xây dựng một thế

giới vô cùng kì quái, Edogawa Ranpo đã đưa đến công chúng một không gian đầy kì quái nhưng lại đầy mê hoặc. Chất *Guro* (Nghịch dị) trong văn học Ranpo không chỉ nhằm gây sốc mà còn hoạt động như một lăng kính phóng đại những bất an của đời sống đô thị hiện đại. Truyện trinh thám của ông ít tập trung vào việc khôi phục trật tự đạo đức hơn là vào quá trình khám phá cách thức tội ác được tưởng tượng và thực hiện. Thông qua việc kết hợp yếu tố trinh thám với mỹ học *Ero-Guro-Nansensu*, Ranpo biến cơ thể thành một địa điểm của ám ảnh và khoái cảm, nơi ranh giới giữa cái đẹp và cái ghê rợn liên tục bị xóa nhòa.

Với Yasunari Kawabata – nhà văn được mệnh danh là nhà văn với nét đẹp đầy sầu bi, đầy buồn thương và vô cùng thâm trầm, thấm thía, mỹ học *Ero-Guro* lại trở thành một trải nghiệm cảm giác về đô thị. *The Scarlet Gang of Asakusa* (*Băng đảng đỏ ở Asakusa*) [13] tái hiện khu giải trí Asakusa như một không gian nơi những hình ảnh rời rạc của ánh sáng, âm thanh và thân thể kết nối với nhau theo một cấu trúc gần với montage điện ảnh. *The Scarlet Gang of Asakusa* được độc giả và nhà phê bình những năm 1930 coi là một hình thức hiện thực mới, nó truyền tải nhận thức giác quan của thành phố năng động cũng như phơi bày một cách vừa mạnh mẽ mà cũng vừa nhẹ nhàng về những khía cạnh đen tối hơn của hiện đại đô thị. Như vậy có thể thấy, Yasunari Kawabata chỉ đơn giản miêu tả lại thực tại xã hội Nhật Bản vào những năm 1920 – 1930 khi hiện tượng “*Ero-Guro-Nansensu*” chiếm sóng mọi mặt. Khu phố Asakusa chính là nơi chứa đựng toàn bộ những yếu tố của hiện tượng và được ông viết lại dưới ngòi bút đầy chân thực, đó là nơi mà tập hợp toàn bộ những gì hiện đại nhất mà Nhật Bản bấy giờ tiếp nhận. Hình ảnh những con phố với những tiệm cà phê, tiệm ăn uống đông đúc người qua lại, hình ảnh những người phụ nữ hiện đại (*mogo*) khoác tay người đàn ông hiện đại (*mobo*) của mình dạo bước trên đường đã là hình ảnh vô cùng nổi bật cho một xã hội đương thời. Tính *Nansensu* (phi lý, vô nghĩa) trong văn học Kawabata không biểu hiện qua những hành động cực đoan mà qua cảm giác phân mảnh của kinh nghiệm đô thị. Asakusa hiện lên như một sân khấu nơi giải trí và suy đồi, khoái cảm và hoài niệm cùng tồn tại. Thông qua việc ghi lại những khoảnh khắc phù du của đời sống thành phố, Kawabata cho thấy cách *Ero-Guro-Nansensu* có thể vận hành như một mỹ học của cảm giác, phản ánh sự mong manh của chủ thể trong thế giới hiện đại.

Nói chung, văn học Nhật Bản đầu thế kỉ XX đã chuyển hóa hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* thành một hệ mỹ học phức tạp. Các nhà văn không chỉ khai thác những yếu tố gây sốc mà còn sử dụng chúng như công cụ để khám phá bản chất của ham muốn, quyền lực và trải nghiệm đô thị. *Ero-Guro-Nansensu* vì thế không đơn thuần là một trào lưu văn hóa đại chúng mà trở thành một phương thức nghệ thuật quan trọng trong quá trình hiện đại hóa văn học Nhật Bản.

Ngoài ra, một số tên tuổi văn học Nhật Bản quan trọng khác như Akutagawa Ryunosuke, Nagai Kafu hay Shiga Naoya cũng phản ánh tinh thần hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* cũng như phản ánh bầu không khí tinh thần tương tự của thời đại. Dù không khai thác trực tiếp yếu tố gọi dục hay nghịch dị để theo nghĩa cực đoan, các tác phẩm của họ vẫn thể hiện một cảm thức bất an và mơ hồ đặc trưng của xã hội hiện đại.

Trong sáng tác của Akutagawa Ryūnosuke, thế giới hiện lên như một không gian đạo đức bất ổn, nơi các nhân vật thường bị giằng xé giữa những hệ giá trị xung đột. Những truyện như *Trong rừng trúc* hay *Rashōmon* [14] phơi bày sự mong manh của chân lý và bản sắc cá nhân, cho thấy một cảm giác hoài nghi sâu sắc đối với trật tự xã hội. Vụ án cướp – hiếp – giết trong truyện *Trong rừng trúc* (*Yabu no naka*) của Akutagawa Ryūnosuke được triển khai tinh vi qua cấu trúc đa thanh và sự bất khả xác định của chân lý. Vụ án xoay quanh cái chết của một võ sĩ và lời khai mâu thuẫn giữa tên cướp Tajōmaru, người vợ và chính linh hồn người chết, trong đó dự tính trở thành điểm nút khởi phát bị kịch: người vợ bị cưỡng đoạt, nhưng ngay sau đó lại yêu cầu một cuộc quyết đấu giữa hai người đàn ông – một chi tiết vừa mang tính nghịch dị vừa làm lung lay mọi chuẩn mực đạo đức. Cái phi lý nằm ở chỗ không có lời kể nào là đáng tin, và mỗi phiên bản đều tái cấu trúc dự tính theo một logic riêng: họ nhận tội một cách kỹ quái và phi lý. Chính sự phân mảnh của chân lý ấy khiến câu chuyện trở thành không gian bí ẩn cho cái đẹp, cái ác và sự đối trá đan cài, tạo nên một hình thức *Ero - Guro* mang tính nhận thức luận: cái nghịch dị không chỉ nằm ở hành vi mà ở chính khả năng nhận biết thực tại của con người.

Tương tự, văn chương của Nagai Kafū tập trung vào trải nghiệm đô thị và sự tha hóa của đời sống hiện đại. Các tác phẩm của ông ghi lại những không gian giải trí, những mối quan hệ mong manh và cảm giác hoài niệm trước sự mất mát của truyền thống. Ở đây, đô thị không chỉ là bối cảnh mà còn là một trạng thái tâm lý, nơi con người cảm nhận rõ sự cô đơn và phân mảnh – những yếu tố cũng nằm trong nền tảng cảm xúc của mỹ học *Ero-Guro*.

Trong khi đó, Shiga Naoya với phong cách tự sự nội tâm lại hướng sự chú ý vào đời sống tinh thần của cá nhân. Các nhân vật của ông thường trải qua những khủng hoảng bản ngã và cảm giác lạc lõng trước thực tại. Dù không sử dụng các hình ảnh nghịch dị hay gợi dục, văn chương Shiga vẫn chia sẻ với *Ero-Guro-Nansensu* một mối quan tâm chung về sự mong manh của chủ thể hiện đại.

Có thể thấy, trong dòng chảy đời sống mỹ học truyền thống Nhật Bản vốn đề cao những cảm thức tinh tế, ám gợi và hướng nội, nơi cái đẹp gắn với sự vô thường, tàn phai và những rung động tế vi của đời sống tinh thần [15], sự xuất hiện của *Ero-Guro-Nansensu* như một sự lệch chuẩn thẩm mỹ, biểu hiện tập trung của những lo âu và bất ổn lan rộng trong văn học Nhật Bản đầu thế kỷ XX. Các tác giả bằng những tiếng nói nghệ thuật riêng, đã cùng tham gia vào việc diễn đạt cảm thức này, tạo nên một bức tranh đa dạng về kinh nghiệm hiện đại.

3. Kết luận

Hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* ở Nhật Bản thập niên 1920 – 1930 không chỉ là một trào lưu giải trí mà còn phản ánh sâu sắc bất ổn xã hội và những xung đột giữa truyền thống và hiện đại. Sự kết hợp giữa dục tính, quái dị, phi lý đã tạo nên không gian văn hóa vừa đầy khiêu khích vừa phê phán. Trong bối cảnh Nhật Bản bắt đầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa nhanh chóng của cuối thời Minh Trị, *Ero-Guro-Nansensu* đã trở thành một cách phản ứng, một sự lựa chọn cho con người trước những bất an, khủng hoảng và mâu thuẫn của xã hội.

Văn học Nhật Bản đầu thế kỷ XX, thông qua các chiến lược tự sự khác nhau, đã cho thấy ba trạng thái của thân thể hiện đại: bị ham muốn hóa, bị phân mảnh và bị cảm giác hóa. Chính trong quá trình đó, *Ero-Guro-Nansensu* đã góp phần phơi bày một nghịch lý trung tâm của hiện đại tính: càng giải phóng con người khỏi các chuẩn mực truyền thống, xã hội hiện đại lại càng đẩy chủ thể vào trạng thái bất ổn, lệch chuẩn và phân rã. Nhìn rộng hơn, hiện tượng *Ero-Guro-Nansensu* đã để lại dấu ấn mạnh mẽ trong tiến trình văn hóa và văn học Nhật Bản. *Ero-Guro-Nansensu* không chỉ là một hiện tượng văn hóa gây sốc, mà là một diễn ngôn về thân thể trong điều kiện hiện đại tính. Nó chứng minh rằng, những hiện tượng tưởng chừng chỉ thuần túy gây sốc hay giải trí thực chất có thể chứa đựng chiều sâu lịch sử và giá trị phê bình xã hội mạnh mẽ. *Ero-Guro-Nansensu* không chỉ giúp chúng ta hiểu hơn về Nhật Bản trong giai đoạn giao thoa giữa phương Đông với phương Tây, giữa truyền thống và hiện đại, mà còn mở ra những góc nhìn mới về cách nghệ thuật và văn chương phản ứng trước biến động thời đại, biến những bất ổn và đổ vỡ thành một dạng sáng tạo văn hóa độc đáo, khó phai mờ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] M. Silverberg, *Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*. Berkeley, CA, USA: University of California Press, 2006.
- [2] M. W. Driscoll, *Absolute Erotic, Absolute Grotesque: The Living, Dead, and Undead in Japan's Imperialism, 1895–1945*. Durham, NC, USA: Duke University Press, 2010.
- [3] L. Lackney, *Ero-Guro-Nansensu: Modernity and Its Discontents in Taishō and Early Shōwa Japan*. Ph.D. dissertation, Vanderbilt University Graduate School, Nashville, TN, USA, 2020.
- [4] J. Reichert, “Deviance and social Darwinism in Edogawa Ranpo’s erotic-grotesque thriller ‘Kotō no oni’,” *Journal of Japanese Studies*, vol. 27, no. 1, pp. 113–141, 2001, doi: 10.2307/3591938.
- [5] E. K. Tipton, “Cleansing the nation: Urban entertainments and moral reform in interwar Japan,” *Modern Asian Studies*, vol. 42, no. 4, pp. 705–731, 2008.
- [6] M. Inoue, “The gaze of the café waitress: From selling eroticism to constructing autonomy,” *U.S.-Japan Women’s Journal*, no. 15, pp. 78–106, 1998.
- [7] N. N. Tran, *An Overview of the History of Japanese Literature*. Hanoi, Vietnam: Education Publishing House, 2011.
- [8] J. Tanizaki, *Manji* (Chữ vạn), Nam Tu, Trans. Hanoi, Vietnam: Writers’ Association Publishing House, 2017.
- [9] J. Tanizaki, *The Key* (Hai cuốn nhật ký), Thanh Dien, Trans. Hanoi, Vietnam: Writers’ Association Publishing House, 2018.
- [10] J. Tanizaki, *Naomi* (Tinh khờ). Hanoi, Vietnam: Writers’ Association Publishing House, 2018.
- [11] E. Ranpo, *The Human Chair: Selected Short Stories* (Chiếc ghế người), Miulan, Trans. Hanoi, Vietnam: Vietnam Women’s Publishing House, 2023.
- [12] E. Ranpo, *The Blind Beast* (Con thú mù), Miulan, Trans. Hanoi, Vietnam: Vietnam Women’s Publishing House, 2023.
- [13] Y. Kawabata, *The Scarlet Gang of Asakusa* (Asakusa kurenaidan), A. G. Marks, Trans. Berkeley, CA, USA: University of California Press, 2005.
- [14] R. Akutagawa, *Akutagawa Anthology I&II*, Cung Dien and N. N. Tran, Trans. Hanoi, Vietnam: Writers’ Association Publishing House, 2021.
- [15] N. P. Khanh, “Japanese Traditional Aesthetics from Cultural Perspective,” *The University of Danang - Journal of Science and Technology*, vol. 10, no. 131, pp. 35–40, 2018.