

TAROT VÀ TRÒ CHƠI TRẦN THUẬT TRONG TIỂU THUYẾT “LÂU ĐÀI CỦA NHỮNG SỐ PHẬN GIAO THOA” CỦA ITALO CALVINO

TAROT AND THE GAME NARRATIVE IN THE NOVEL “THE CASTLE OF CROSSED DESTINIES” OF ITALO CALVINO

Nguyễn Phương Khánh*, Trần Đặng Bích Huệ, Võ Hoàng Kin

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

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

(Nhận bài / Received: 11/3/2024; Sửa bài / Revised: 02/4/2024; Chấp nhận đăng / Accepted: 06/4/2024)

Tóm tắt - Tiểu thuyết *Lâu đài của những số phận giao thoa* là một trong những tác phẩm tiêu biểu và đặc sắc nhất của nhà văn người Ý Italo Calvino, xuất bản năm 1969. Cuốn sách khám phá sức mạnh của cách kể chuyện bằng cách sắp đặt các câu chuyện đan chéo nhau qua sự gọi tưởng từ bộ bài Tarot, cho thấy mối quan hệ mật thiết giữa trò chơi, hình ảnh và truyện kể. Các nhân vật sử dụng lá bài Tarot như một phương tiện kể chuyện, tạo nên một kiểu trò chơi trần thuật độc đáo của “sự viết”. Bài viết sử dụng phương pháp cấu trúc và ký hiệu học để tiếp cận, phân tích nền tảng, cách thức thiết lập truyện kể theo kiểu trò chơi và các ý tưởng liên văn bản mà Italo Calvino đã cố ý trưng bày trong tác phẩm như ngụ ý cho sự viết là chiến lược sắp đặt, biểu diễn trò chơi, còn sự đọc là hành trình tham dự và chiêm lĩnh trò chơi.

Từ khóa - Italo Calvino; *Lâu đài của những số phận giao thoa*; Tarot; trò chơi trần thuật; liên văn bản

1. Mở đầu

Italo Calvino (1923 - 1985) sinh ra tại Cuba và lớn lên ở Ý. Sự nghiệp văn chương của ông bắt đầu khá sớm và đạt nhiều thành tựu quan trọng. Với phong cách văn chương độc đáo, ông được xem là một trong những bậc thầy văn chương hiện đại thế giới, được đánh giá là người kể chuyện vĩ đại nhất của thế kỉ XX. Hiện nay, nhiều tác phẩm của ông đã được dịch sang tiếng Việt như *Những thành phố vô hình*, *Nếu một đêm đông có người lữ khách*, *Palomar*,... Gần đây nhất là bộ tiểu thuyết *Tổ tiên của chúng ta* được in lại bao gồm ba cuốn tiểu thuyết (đã được dịch và xuất bản riêng từng cuốn trước đó ở Việt Nam): *Từ trước chế độ, Nam tước trên cây*, *Hiệp sĩ không hiện hữu*, giúp người đọc trong nước tiếp cận nhiều hơn với sự nghiệp văn chương đồ sộ nhiều thành tựu của nhà văn này. Đặc biệt, khi nhắc đến sự nghiệp sáng tác văn chương của Calvino, không thể không nhắc đến cuốn tiểu thuyết *Lâu đài của những số phận giao thoa* được xuất bản vào năm 1969 ở Italia và vừa được chuyển Việt ngữ năm 2023. Cuốn sách không chỉ hấp dẫn người đọc bằng lối kể chuyện kỳ lạ độc đáo mà còn bởi sự xuất hiện dày đặc hình ảnh của những lá bài Tarot. Khi theo dõi truyện kể này, một đòi hỏi không thể tách rời là quan sát sự xuất hiện cũng cách sắp xếp lá bài in trên các trang sách. Italo Calvino đã xây dựng mô hình trò chơi đầy thú vị và li kì khi lấy những lá bài Tarot làm trung tâm của các câu chuyện được kể. Việc đọc gắn liền với hình dung suy đoán về ý nghĩa các lá bài và hàng loạt các văn bản

Abstract - The novel “*The Castle of Crossed Destinies*” is one of the most typical and unique works of the famous writer Italo Calvino, published in 1969. This work explores the power of storytelling by a diptych of interlocking stories refracted through a pack of Tarot cards that best embodies the intimate ties between game, image and narrative. The characters use Tarot cards as a storytelling device, creating a unique narrative game of “writing”. The article uses structural and semiotic methods to approach and analyze the way of establishing game-style narratives and the intertextual ideas that Italo Calvino intentionally displayed in his work as the implication that writing is a strategy for arranging and performing games, while reading is the journey to participate and dominate the game.

Key words - Italo Calvino; *The Castle of Crossed Destinies*; Tarot; game narrative; intertextuality

kinh điển trong văn học, văn hoá thế giới khiến nó như thể một trò chơi được tác giả thiết kế đầy biến hoá. 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, ký hiệu học, lý thuyết trò chơi và liên ngành. Chẳng hạn, Debamitra Kar quan tâm đến các ký hiệu của bạo lực thông qua cách nhìn của chủ nghĩa cấu trúc [1]. Tác giả lập luận rằng, việc đọc đồng thời các từ trong văn bản và hình ảnh bên lề đang thách thức chính cách thực hành và phương pháp đọc. Cuốn tiểu thuyết gợi ý rằng, nó có thể được hiểu như một trò chơi bài, nhấn mạnh đến sự trì hoãn và tính đa nghĩa. Marilyn Schneider gọi *Lâu đài của những số phận giao thoa* là một “siêu trần thuật” (*metanarrative*) [2] về chủ đề “sự viết” và “sự đọc” (*writing and reading*). Kerstin Pilz [3] cũng như Elizabeth Scheiber [4] đều đánh giá Italo Calvino trong tác phẩm này mang đậm tính hậu hiện đại (*Postmodernism*). Hay Ilaria Sicari gọi *Lâu đài của những số phận giao thoa* là *hyper-novel*, được viết dưới ảnh hưởng của chủ nghĩa cấu trúc (*Structuralism*), điều khiển học (*Cybernetics*), lý thuyết trò chơi (*Game Theory*) [4]... Do vậy, bài viết này tập trung khai thác cơ chế kể chuyện bằng lá bài Tarot (như chính Italo Calvino đã nói tarot là “*a machine for telling stories.*”), từ đó bàn luận quan điểm của nhà văn về sự bất khả thi của hệ thống ký hiệu ngôn từ, chiến lược liên văn bản và nỗ lực chuyển đổi người kể chuyện qua các hình thái khác như các lá bài, hình ảnh và cả những dấu hiệu “vắng mặt”.

¹ The University of Danang - University of Science and Education, Vietnam (Nguyen Phuong Khanh, Tran Dang Bich Hue, Vo Hoang Kin)

2. Tarot như một “cỗ máy” văn chương (literary machine) trong *Lâu đài của những số phận giao thoa*

Tarot là một bộ bài gồm 78 lá bài xuất hiện vào thế kỷ XV ở Ý. Khi mới được phát minh ra thì người ta coi chúng như là một trò chơi để giải trí hoặc có thể coi bói, để có thể giải thích những vấn đề về tâm linh, thần thánh, huyền học và cả tâm lý. Một bộ bài gồm có Đại cầm nang (tức Bộ Ân chính) có 22 lá và Tiểu Cầm nang (tức Bộ Ân phụ) gồm 10 lá đánh số (*pip*) và 4 lá triều đình (*court*) cho mỗi bốn tụ (Chén báu, Tiền vàng, Gậy quyền và Bảo kiếm).

Tác phẩm *Lâu đài của những số phận giao thoa* được chia làm hai phần *Lâu đài* (The Castle) và *Từ Quán* (The Tarven), ở mỗi phần Italo Calvino đã sử dụng cỗ bài khác nhau đó là *Visconti* và *Marseille*. Nói về cỗ bài đầu tiên đó là *Visconti*, cỗ này xuất hiện vào thế kỷ XV do *Bonifacio Bembo* vẽ cho *Công tước thành Milan Filippo Maria Visconti*. Khi mới xuất hiện, bộ bài này không được dùng trong việc bói toán mà để chơi một trò chơi có tên gọi là *tarocchi* phổ biến ở thời Phục hưng. Còn cỗ bài *Marseille* xuất hiện vào thế kỷ XVIII, đây là một bộ bài được sử dụng ở Pháp trong việc bói toán và đặc biệt hơn cả là chúng được sử dụng nhiều trong văn học. Những lá bài này thường phản ánh những mặt quan trọng ở thế giới thực mà người chơi đang sinh sống. Lá bài Tarot có thể được lựa chọn để người chơi/ người đọc bài trả lời các câu hỏi bí ẩn về chính mình. Việc sắp xếp các lá bài theo thứ tự, bố cục như thế nào cũng hết sức quan trọng như bản thân hình ảnh được vẽ trên từng lá, biểu đạt các dấu vết về con người và hành trình tâm linh của họ. Người đọc bài cũng như đang phán đoán về các câu chuyện về cuộc đời của chính mình hoặc của người khác. Vì thế, Tarot phần nào đó nhuộm màu thần bí, và tính ẩn dụ, dẫn dắt của nó có thể giúp xây dựng một thế giới tưởng tượng, thiết lập bối cảnh, cốt truyện và nhân vật... Nhiều tác phẩm văn học đã sử dụng bài Tarot như một chi tiết để thiết lập câu chuyện, hoặc tạo cấu trúc cho từng chương sách. Như Carrie Sessarego trong bài báo “Cỗ máy kể chuyện: Tarot và tiểu thuyết giả tưởng” đã kết luận sau khi liệt kê hàng loạt các truyện kể sử dụng bộ bài Tarot: “Điểm đổi mới của cuốn sách là nó vận dụng ý tưởng kể chuyện không cần lời nói, chỉ sử dụng một bộ hình ảnh duy nhất. Sử dụng bộ bài đã tạo ra sự đa dạng của các câu chuyện cho thấy, có thể tạo ra vô số truyện kể bằng cách sử dụng Tarot” [6].

Tính chất “cỗ máy” của bộ bài hoạt động ở đây trong tiểu thuyết xuất phát từ việc thiết lập toàn bộ một cơ chế kể chuyện như thiết lập một trò chơi. Ngay từ đầu tác phẩm, tác giả không che giấu mà lập luận ngay về ý tưởng tạo ra một cỗ máy trần thuật dựa trên các yếu tố quan hệ giữa game và truyện kể. Trong các định nghĩa về trò chơi, chúng ta đều thấy các thành tố được nhắc đến không tách rời, đó là luật chơi, người chơi và một kết quả có thể định lượng được thông qua các sự lựa chọn và tương tác của người chơi. Hơn nữa, rất nhiều nhà nghiên cứu không chỉ tìm thấy mối liên hệ giữa trò chơi (*games*) và kể chuyện (*storytelling*), mà còn tuyên bố về sự tương đồng giữa các trò chơi với máy móc (*machines*). Như Souvik Mukherjee trong bài viết *Đọc trò chơi và chơi với sách: Trò chơi, Sự chơi và Kể chuyện (Reading Games and Playing Books: Game, Play and Storytelling)* [7] đã phân tích về việc trong

games tạo ra các xung đột giả định theo một quy tắc (*rules*) đã được thiết lập trước để người chơi tham dự, đưa ra chiến thuật. Hệ thống của trò chơi không khác gì hệ thống vận hành của các cỗ máy. Tác giả liên hệ rằng điều này đã được nhà văn Italo Calvino chứng minh bằng con đường kể chuyện với những lá bài Tarot thông qua cuốn sách xuất bản vào giữa thế kỷ XX.

Vậy Calvino đã thực sự tạo ra cỗ máy chơi – kể như thế nào trong tiểu thuyết *Lâu đài của những số phận giao thoa*?

2.1. Thông báo quy tắc của trò chơi

Lâu đài của những số phận giao thoa là câu chuyện về hai nhóm lữ khách bị lạc lối trong rừng rậm, sau đó trú ngụ được ở lâu đài và từ quán, cùng ngồi lại kể cho nhau nghe những gì đã trải qua bằng cách xếp các lá bài Tarot. Việc suy đoán các sự kiện dựa vào hình ảnh của lá bài và thứ tự xuất hiện của các con bài diễn ra không hoàn toàn ngẫu nhiên mà được tác giả giải thích ngay từ mở đầu. Vì thế, cấu trúc của tiểu thuyết gồm 3 phần: (1) *Ghi chú của tác giả* - (2) *Lâu đài của những số phận giao thoa* - (3) *Từ quán của những số phận giao thoa*.

Phần (1) là lời của Italo Calvino trình bày toàn bộ ý tưởng, chất liệu, mục tiêu của “sự viết” tác phẩm này. Từ cảm hứng về khả năng kể chuyện của các lá bài Tarot đến việc “Tôi nhận ra những lá bài Tarot là một cỗ máy để xây dựng các câu chuyện” [8; tr.14], nghĩ đến “việc xây dựng một loại trò chơi ô chữ nhưng được làm bằng những lá bài Tarot thay cho chữ viết” [8; tr.14], “tôi đã phát minh quy tắc mới cho trò chơi” [8; tr.15] để viết và viết lại các câu chuyện khác nhau bằng đồ họa thay bằng ngôn ngữ. Nhà văn cũng kể lại “thực tế khác” về những thất bại trong lúc thử nghiệm (chạy thử trò chơi), có lúc phải “buông bỏ toàn bộ” [8; tr.16] nhưng rồi lại cố gắng thử lại cách khác. Có lúc sa lầy trong ám ảnh đến mất ngủ, có lúc viết xong lại xé bỏ. Và ngay cả khi đã in xong cuốn sách này, nhà văn vẫn chưa thể thoát ra khỏi cỗ máy này, và có ý định “viết tiếp phần thứ 3” (*Khách sạn của những số phận giao thoa*) [8; tr.17] với một bộ bài khác, để rồi cuối cùng thấy rằng sự viết phải được tiếp tục bằng cách không ngừng thử nghiệm các cách viết khác nhau.

Phần (1) “Ghi chú của tác giả” ban đầu như thể một “phụ đề”, một lời mở đầu của người nghệ sỹ muốn thoát khỏi nỗi cô đơn của kẻ viết bằng việc tâm sự dài dòng với độc giả. Nhưng những độc giả vốn ngại các lời phi lộ dài dòng, vội vàng bỏ qua ngay để vào đọc luôn câu chuyện sẽ cảm thấy lạc lối trong mê lộ câu chữ và hình ảnh. Họ buộc phải quay lại ghi chú này để tìm những manh mối hoặc ít nhất là chìa khoá để mở từng cánh cửa. Giống như độc giả của *Nếu một đêm đông có một lữ khách* không hề tự do trong lúc đọc, bởi ngay từ đầu họ đã bị tác giả “nắm thóp”: “Bạn sắp bắt đầu đọc cuốn tiểu thuyết mới *Nếu một đêm đông có một lữ khách* của Italo Calvino...” [9; tr.7] và bạn phải làm thế này thế nọ, bạn sẽ lần lượt gặp việc này, chuyện nọ, bạn sẽ phải đi ngã này, làm cách kia nếu muốn theo dõi đầy đủ câu chuyện.

Thực chất, ghi chú của tác giả buộc người đọc phải tiến hành một cách đọc khác, bởi cuốn tiểu thuyết “trước tiên được làm bằng hình ảnh - những lá bài Tarot - và thứ hai là bằng chữ viết” [8; tr.11]. Độc giả phải “quan sát những gì

bức tranh mô tả rồi thiết lập ý nghĩa, và biến thiên theo trình tự chuỗi lá bài mỗi khi có một lá đưa vào” [8; tr.12] và ở mỗi phần của tác phẩm lại sử dụng một cỗ bài Tarot khác nhau. Người đọc sẽ được thông báo và sẵn sàng tinh thần rằng: các người kể chuyện đều bị mất tiếng nói, vậy nên mọi tưởng tượng về cuộc đời của họ đều phải dựa trên hình ảnh cũng như bố cục. Các ký hiệu trở nên đa nghĩa vô tận khi được lựa chọn, kết phối, chồng xếp, và thông điệp của chúng đều phải được gọi lên từ vốn hiểu biết của người đọc, từ năng lực suy luận logic của họ dựa trên việc tuân theo mọi “cài đặt” có sẵn.

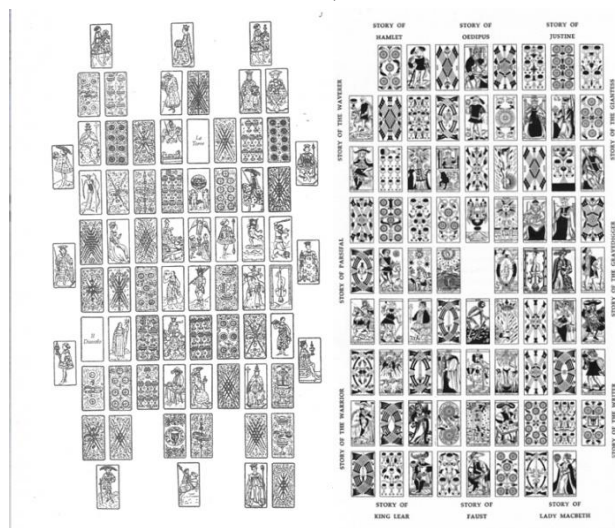
Phần ghi chú ra dấu hiệu một kiểu “siêu hư cấu” *metafiction* - tiểu thuyết về tiểu thuyết (điều này tương tự như cách Calvino thể hiện trong tác phẩm *Nếu một đêm đông có người lữ khách* mà nhóm tác giả đã lý giải trong bài viết: “Siêu hư cấu và hiệu ứng Droste trong tiểu thuyết *Nếu một đêm đông có người lữ khách* của Italo Calvino” [10].) vừa như một *non-fiction* mang tính tự thuật, trình bày về câu chuyện “viết” đầy trúc trắc của chính tác giả. Mặt khác, khi đọc xuyên suốt đến cuối tác phẩm, tuân theo các gợi ý đã có ở phần này, có thể nhận ra một quy tắc (*rule*) đã được thiết lập, phối hợp từ “cỗ máy kể chuyện” Tarot (bói bài) gắn với vô thức tập thể, đồng thời như một tổ chức sắp sẵn cho một trò chơi trần thuật (*game narrative*) sẽ tiến hành phía sau đó. Những quy tắc được đưa ra trong phần ghi chú này sẽ tiếp tục được giải thích cụ thể ở phía sau, chẳng hạn như phần “Tôi cũng có kể câu chuyện của mình” [8; tr.133].

2.2. Thiết lập mô hình trò chơi kể chuyện thông qua sự vận hành của những lá bài Tarot

Như đã nói ở trên, hai phần chính của tiểu thuyết sử dụng hai bộ bài khác nhau với số lượng và cách bài trí lá bài khác nhau. Phần *Lâu đài* có 73 lá theo bộ Visconti, vốn đã bị mất một số lá, trong đó có hai lá quan trọng là *Ác quỷ* và *Lâu tháp*. Phần *Từ quán* có 78 lá của bộ Marseille. Mô hình của chúng được thiết kế khác nhau, để bạn có thể “đọc” câu chuyện theo các tệp kép từ chiều ngang, dọc hoặc đảo ngược, tổng cộng có 12 câu chuyện (phần *Lâu đài*); và đọc theo “các khối với những đường biên bắt thường hơn và xếp chồng lên nhau ở khu trung tâm của hình mẫu chung” [8; tr.14] (phần *Từ quán*). Điều này có nghĩa là, muốn theo dõi câu chuyện, người đọc phải cùng một lúc vừa đọc vừa quan sát hình ảnh lá bài được trưng ra ở phía trái hoặc phải trong từng trang sách. Đi suốt các câu chuyện được kể trong hai phần (*Lâu đài* và *Từ quán*), đến khúc cuối, người đọc sẽ rút ra được quy tắc của việc xếp bài và sự xuất hiện các tình tiết suy đoán theo một mô hình đã được thiết lập theo ý đồ có sẵn. Có thể quan sát mô hình xếp bài tạo ra các cấu trúc trò chơi truyện kể trong tiểu thuyết ở Hình 1.

Một bộ Tarot đầy đủ sẽ gồm 78 lá. Việc bộ Visconti chỉ còn 73 lá khiến cho Calvino phải đối diện với việc thiếu đi một số công cụ biểu đạt. Thành ra đối với phần *Lâu đài*, chúng ta thấy mô hình hình chữ nhật được thiết lập bị thiếu cân xứng. Từ các thẻ *court* (thẻ có hình người) trong bộ Tiêu cầm nang được đặt xuống cách thức xuất phát từ các lá bên lề, cứ mỗi lề cạnh khối hình sẽ có 3 lá bài, phần *Lâu đài* tạo ra 12 người kể chuyện đáng tin cậy: Lá bài *Hiệp sĩ Chén báu* (câu chuyện kẻ vong ơn bị trừng

phạt); *Vua Chén báu* (câu chuyện của thuật ngữ luyện kim bán linh hồn); *Người hầu Bảo kiếm* (câu chuyện cô dâu bị đầy xuống địa ngục); *Người hầu Tiền vàng* (câu chuyện kẻ trộm mộ); *Vua Bảo kiếm* (câu chuyện Roland si tình); *Hiệp sĩ Gậy quyền* (câu chuyện về Astolpho trên cung trăng); *Nữ vương Tiền vàng* (nàng Helen thành Troy); *Nữ vương Chén báu* (Nữ vương của Bóng đêm, chờ đợi người đàn ông nàng đã giải cứu và trót phải lòng); *Vua Gậy quyền* (chủ nhân của Thành phố Từ thần, nơi những kẻ truy lạc không bao giờ chết); *Hiệp sĩ Tiền vàng* (vị Giáo hoàng đi an ủi những kẻ tử nạn trên chiến trường); *Người hầu Chén báu* (chủ nhân lâu đài); *Nữ vương Gậy quyền* (bà chủ lâu đài – một nữ kiếm sĩ mạnh mẽ).

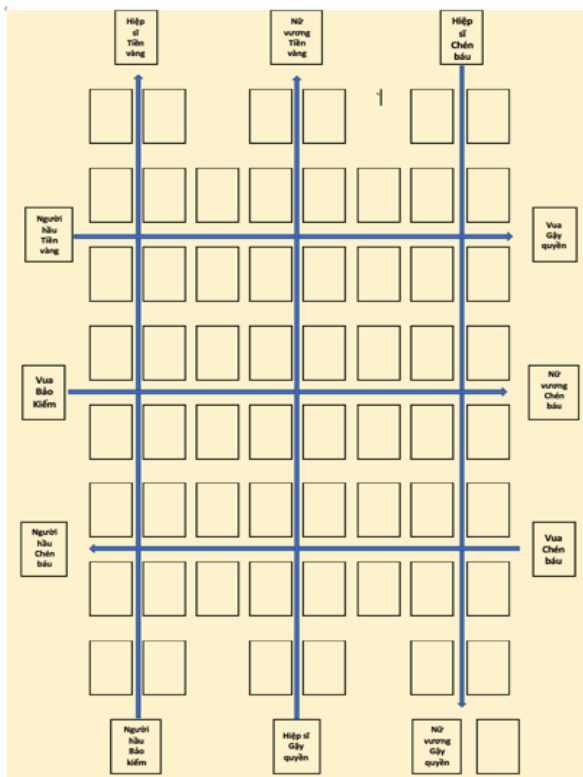


Hình 1. Mô hình xếp bài trong phần *Lâu đài* (bên trái) và *Từ quán* (bên phải)

Chẳng hạn, với câu chuyện theo thứ tự *Câu chuyện của kẻ vong ơn bị trừng phạt* các lá bài được xếp thành một hàng ngang *Vua Tiền vàng*, *Mười Tiền vàng* và *Chín Gậy quyền* các lá bài tiếp theo cứ thế xếp vào hàng ngang để tạo nên câu chuyện hoàn chỉnh của lữ khách đầu tiên: *Kẻ treo ngược*, *Át Chén báu*, *Hai Chén báu*, *Gậy quyền khác*, *Bảy Gậy quyền*. Và một hàng mới được hình thành khi bắt đầu một chuyện mới, ngay bên cạnh hàng đầu tiên, phía bên trái, lá *Hoàng Hậu* và *Tám Chén báu*, *Hiệp sĩ bảo kiếm*, *Mặt Trời*, *Công lý*, ... những lá bài được sắp xếp thành một hàng như cạnh của một khối hình, ngay sau đó với *Câu chuyện của thuật sĩ luyện kim bán linh hồn mình*, vị khách thứ hai đã đẩy sang bên phải hai lá bài *Át Chén báu* và *Nữ Giáo hoàng* ở hàng thứ hai của câu chuyện trước những lá bài của mình, thậm chí vị khách còn đặt lá bài sau lá cuối cùng, như vậy là bắt đầu một hàng mới. Tiếp đến là cách đặt lá bài của *Câu chuyện về cô dâu bị đầy xuống địa ngục* lại như một dựng lại một hàng dọc cho riêng câu chuyện của mình, cho đến *Câu chuyện của kẻ trộm mộ*, các lá bài lại xếp thành hai hàng ngang, từ trái sang phải. Đến đây với bốn câu chuyện đã tạo thành một hình vuông. Nhưng sau khi hình vuông được hình thành thì lại hiện ra ở trung tâm một ô trống, và những câu chuyện còn lại sẽ tiếp tục để lấp đầy (Xem Hình 2).

Chúng ta có thể nhận ra mô hình xếp bài theo cách Italo Calvino đã nói: “... đặc điểm nổi bật nhất trong cách kể chuyện của chúng tôi, đó là mỗi câu chuyện lại tiếp nối một

câu chuyện khác, [...] những câu chuyện được kể từ trái qua phải hoặc từ dưới lên trên cũng có thể được đọc từ phải sang trái hoặc từ trên xuống dưới” [8; tr.67]. Trong mô hình này, lá bài người (lá court) ở vòng ngoài, xuất phát đầu tiên là *Hiệp sĩ Chén Báu* ở góc phải trên cùng, lần lượt bài được đặt từ trên xuống dưới, sau đó các truyện khác sẽ tiếp nối theo cách đặt bài từ phải qua trái, từ dưới lên trên rồi từ trái qua phải... Người kết thúc phần *Lâu đài* là bà chủ lâu đài – lá *Nữ vương Gậy quyền*. Tuy nhiên, một lá *pip* (lá có đánh số) thêm vào góc trái cuối cùng, cạnh lá *Nữ vương Gậy quyền*, khiến mô hình có vẻ bị mất cân xứng. Tuy nhiên, chi tiết cuối cùng trong tác phẩm là bà chủ đã rải bài, xáo bài rồi trở lại từ đầu. Vì thế, có thể hình dung điểm kết thúc cũng là điểm bắt đầu mới, mọi sự thêm vào là dự báo cho một mắt xích mới sẽ được nối vào. Lá *Bảy gậy quyền* thêm phần kể chuyện cuối cùng như một lá phụ dự báo một người kể chuyện khác sẽ tiếp nối với một trò chơi có quy tắc khác. Không có cấu trúc nào tồn tại vĩnh viễn, mọi vật chất được thêm vào có thể gây hỗn loạn, nhưng có thể đưa mới một tái sinh trong hệ thống mới.



Hình 2. Mô hình đọc các lá bài – đọc các câu chuyện trong phần “Lâu đài”

Trong bối cảnh tương tự (những lữ khách lạc trong bóng tối rừng rậm, tìm được nơi trú ngụ và khao khát kể cho nhau nghe câu chuyện li kì của mình nhưng lại bị mất đi tiếng nói), phần *Từ quán* tiếp theo sử dụng đầy đủ 78 thẻ bộ Marseille, nhưng một mô hình mới sẽ thiết lập thông qua một “trò chơi” có tính đối kháng cao hơn, bởi các lữ khách (trong đó có người kể chuyện xưng “tôi”) buộc phải giành giật các lá bài, đôi khi không thể có lá mong muốn. Những người kể chuyện luôn đứng giữa sự dao động bởi “mỗi lựa chọn đều có mặt trái của nó là từ bỏ, và vì vậy không có khác biệt nào giữa hành động chọn lựa và hành động từ bỏ” [8; tr.84]. Anh ta nên thả xuống lá bài nào, nên

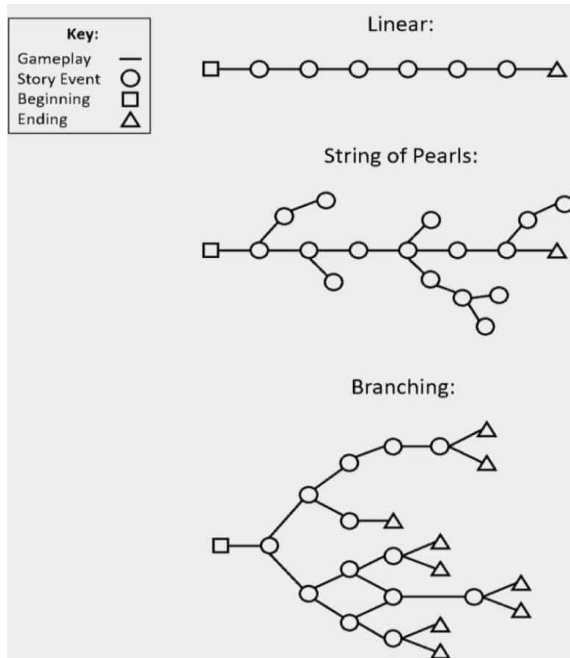
cất lại hay hoán đổi, và “Sợi dây của câu chuyện bị rối rắm không chỉ khó ghép lá này với lá nọ, mà còn vì cứ mỗi lá mới mà chàng thanh niên cố đặt vào cho phù hợp với những lá khác, thì có đến mười bàn tay vươn ra muốn lấy nó khỏi tay anh ta rồi nhét nó vào một câu chuyện khác mà mỗi người đang cố xây dựng...” [8; tr.95]. Một hình chữ nhật mới của các lá-bài-có-khả-năng-kể-chuyện được đưa ra, hoàn toàn không giống mô hình trước đó. Nhưng nguyên lý cơ bản vẫn như cũ, các lá bài – những đơn vị kể chuyện – luôn kết nối, mắc dính với nhau theo tuyến dọc ngang hoặc kiểu thân rễ. Số lượng và dung lượng các câu chuyện ở hai phần tương đương nhau, đây bí ẩn, kỳ ảo, chồng xếp các hình ảnh, truyện kể, nhân vật từ cổ xưa đến hiện đại, từ thần thoại đến kịch, thơ, tiểu thuyết của vô số tác giả nổi tiếng trên thế giới. Italo Calvino muốn các phần kể là những câu chuyện (*tales*), không phải các chương (*chapters*), nghĩa là chúng phải có thắt nút, có phát triển, có kết thúc, có ý nghĩa nội tại, đồng thời có khả năng tương tác với các truyện khác tạo nên một thành tố cơ bản (*fundamental units*) cấu thành nên tổng thể tác phẩm. Với thiết kế như vậy, Italo Calvino như đang thực hành một lối trần thuật đa cấu trúc và hình thức mở, đòi hỏi người đọc – tương tự như tác giả – phải luôn sẵn sàng bắt kịp với các ký hiệu “trôi nổi” lẫn cái thiết kế phức tạp mà chúng rơi vào.

Như thế, Italo Calvino đã đưa ra một lối kể như kiểu trò chơi bài Tarot, ông muốn nhấn mạnh rằng trò chơi chỉ có ý nghĩa khi nó được thiết lập với các quy tắc. Không có các điều kiện tiên định thì không thể tạo nên các cấu trúc lớn hơn. Và mặc dù người đọc ban đầu sẽ bị rối tung bởi một trò chơi phức tạp, nhưng rồi giống như cấu trúc một mê cung, cuốn sách được tạo nên từ sự hỗn loạn có trật tự, đường ra sẽ dành cho những ai nắm được quy tắc của sự vận hành tương chừng bất khả xác định. Calvino đã khám phá mối quan hệ giữa trật tự và rối loạn, cấu trúc và dòng chảy, luật lệ và tự do, định mệnh và tiên đoán trong một trò chơi kể chuyện đầy biến hoá.

Theo Chris Stone phân tích về mối tương đồng giữa các truyện kể (*narratives*) với trò chơi (*games*), mô hình của trò chơi cũng như các truyện kể, có 3 dạng chính: tuyến tính (*linear*) tức người chơi chỉ có thể hoàn thành theo cách nhà thiết kế trò chơi vạch ra mà không thể tương tác, thay đổi câu chuyện; chuỗi ngọc trai (*string of pearls*) - câu chuyện được kể theo kiểu tuyến tính, nhưng đôi khi có thể bị gián đoạn do quyền tự do của người chơi; thứ 3 là kiểu phân nhánh (*branching*), người chơi đóng vai trò chính trong cách phát triển cốt truyện và xây dựng nhân vật, kể cả quyết định cách trò chơi kết thúc thế nào (xem Hình 3) [11]. Điều này cho thấy cấu trúc các trò chơi điện tử được thiết kế như cách nhà văn kể chuyện. Tự sự văn chương càng ngày càng giao thoa với nhiều với các lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống, và Italo Calvino đã nghĩ về sự bất khả kiệt hạn của các phương thức kể chuyện của loài người.

Các trò chơi hiện đại ngày càng chú trọng tính tương tác, người chơi thậm chí trở thành nhân vật, hoặc đồng tác giả của câu chuyện. Khi xem một bộ phim, người ta chỉ có thể quan sát, song khi tham gia vào một trò chơi có tính kể chuyện, người chơi có cảm xúc mạnh mẽ hơn. Các *games* tương tác kiểu này thường xây dựng rất nhiều ký hiệu, và những thứ đặt ở đó đều có ý nghĩa và lý do, nhiệm vụ của

người chơi là phải khám phá và kết nối tất cả dấu vết ấy. Như vậy, cấu trúc của *Lâu đài của những số phận giao thoa* cũng là mô hình rẽ nhánh của các trò chơi điện tử mang tính tương tác hiện đại, và như thế tác phẩm văn học đồng thời như một trò chơi, vừa giải trí, vừa luận giải, vừa trải nghiệm.



Hình 3. Mô hình trò chơi theo Chris Stone trình bày trên *Gamasutra* [11]

2.3. Vận hành trò chơi – lựa chọn của người chơi, quyền lực hệ thống và liên văn bản

Có thể thấy, ngay khi bước vào thế giới trò chơi trong cuốn tiểu thuyết *Lâu đài của những số phận giao thoa*, tác giả đã để cho nhân vật “tôi” là người chơi chính, dẫn dắt toàn bộ câu chuyện. Anh ta dự đoán tất cả hành động, những cuộc hành trình của mọi người thông qua sự suy tưởng của mình. Vì dựa vào việc bóc từng lá bài của các lữ khách khi tham gia trò chơi và cách mà nhân vật tôi dùng lại để nhìn và suy đoán nên đã gây ra một mạch gãy của lời kể khiến cho câu chuyện cứ bị ngắt quãng, người đọc dễ bị phân tán. Khi từng lá bài được lật lên, bằng việc suy tưởng “tôi suy đoán, qua quan sát tất cả” [8; tr.25]. Ngay trong *Câu chuyện của kẻ vong ơn bị trừng phạt*, khi chàng trai đầu tiên tham gia trò chơi và bóc được lá *Hiệp sĩ Chén báu*, lá bài được miêu tả “chàng trai trẻ tuổi tóc vàng và hồng hào khoác trên mình chiếc áo choàng rộng rờ thêu mặt trời và đang gơ tay ra đưa món quà giống như của Ba Vua” [8; tr.25] rồi từ đó nhân vật tôi đoán người bóc lá bài “địa vị giàu có của mình, xu hướng xa hoa và phung phí,... tính thần phiêu lưu - khi thể hiện mình trên lưng ngựa” [8; tr.25]. Đến với lá bài thứ hai khi người chơi bóc lên *Vua tiền vàng* khi nhìn vào anh lại miêu tả đó là “hình ảnh người đàn ông lớn tuổi... thể hiện cho một nhân vật hơi lớn tuổi hơn người kia, với vẻ ngoài trưởng thành và giàu có” [8; tr.26] và rồi lại suy đoán hình ảnh ấy như thể muốn truyền đạt - và anh ta được thừa hưởng khối tài sản đáng kể từ ông, sau đó anh lập tức bắt đầu chuyến du lịch. Các câu chuyện khác cứ tiếp tục bằng việc ngắt quãng và ngập ngừng như vậy cho đến hết tác phẩm.

Hầu hết nhân vật – người chơi – trong các phần kể đều vô danh, không rõ lai lịch, tự dùng lá bài để người khác hình dung suy đoán về chính mình. Vì thế, hiện lên trong tiểu thuyết chỉ có những hình tượng giàu tính ẩn dụ và sức gợi như “kẻ vong ân, nhà luyện kim, cô dâu địa ngục” và “kẻ trộm mộ, người lường lự, kẻ bị rừng báo thù, chiến binh sống sót và ma cà rồng”. Tính bí ẩn, kỳ ảo và đa nghĩa được gọi ra từ chính những cách gọi tên này.

Nhóm người chơi khác là các nhân vật được Italo Calvino “lấy lại” từ tác phẩm của các nhà văn khác. Đó là Roland si tình, nhân vật chính trong trường thi Orlando Furios, hay Pyramus và Thisbe từ *Biên thể* (The *Metamorphoses*) của Ovid, rồi Helen thành Troy, Oedipus của Sophocles, Hamlet, Vua Lear, Macbeth của Shakespeare... Điều này gọi ra các vấn đề liên văn bản tạo nên các cấp độ chơi rộng lớn. Nhà văn không ngừng gọi nhắc các hình tượng văn học có tính chất nguyên mẫu, đồng thời chồng xếp các văn bản khác nhau lồng trong các câu chuyện. Như trong phần *Hai câu chuyện về sự tìm kiếm và đánh mất* có nhắc đến “câu chuyện của Faust trộn với câu chuyện của Don Juan Tenorio” mà Don Juan Tenorio là nhân vật chính trong vở kịch *Tên Sở Khanh thành Seville* của nhà văn Tây Ban Nha Tirso De Molina (1581-1648) hay “Nhà vị kỷ” ám chỉ nhà văn Stendhal và cuốn tự truyện của ông *Hồi ức của một Nhà vị kỷ* trong phần câu chuyện *Tôi cũng cố kể câu chuyện của mình*. Tính liên văn bản đã giúp cho những câu chuyện về số phận của các lữ khách có sự giao cắt, mở rộng đa chiều, thách thức khả năng giải mã của mọi người chơi. Đối với Calvino, một cuốn tiểu thuyết hiện đại là “kết quả của sự kết hợp đa dạng nhiều phương pháp diễn giải, phương thức tư duy và phong cách diễn đạt. Nói cách khác, nó là một mạng lưới kết nối giữa con người và vận vật trên thế giới” (Dẫn theo H. Schaefer trong một nghiên cứu về tiểu thuyết như một mạng lưới – *network* - phức tạp từ góc nhìn xuyên văn hoá [12; tr.142]). Như lý thuyết liên văn bản đã chứng minh đầy đủ, một văn bản văn học luôn có sự tương tác với các văn bản và bối cảnh khác. *Lâu đài của những số phận giao thoa* đã mở ra các chiều kích của nhiều câu chuyện từ cổ đến hiện đại, xuyên qua thời gian và các không gian khác nhau.

Từ khi mới bước vào trong tác phẩm thì Calvino đã dẫn dắt người đọc đến với không gian đầu tiên của một trò chơi phức tạp, chính là “khu rừng rậm rạp”. Trong khu rừng ấy, bóng tối dường như đang bao trùm toàn bộ không gian nơi đây làm cho các lữ khách mất phương hướng và không biết chuyện gì sẽ xảy ra tiếp theo. Bóng tối và nỗi sợ hãi giữ chân những lữ khách ở lại “lâu đài”, “turu quán” - không gian thứ hai. Bỗng nhiên họ mất đi tiếng nói và bắt đầu tham gia vào một trò chơi giải đoán số phận của nhau thông qua những lá bài Tarot. Ở trong không gian ấy những lữ khách như đang thấy mình đang chìm đắm vào một thế giới xa hoa nhưng không kém phần bí ẩn, ma mị, huyền bí. Đồng thời, nó khiến cho những lữ khách muốn bóc bạch những suy tư của bản thân từ câu chuyện trong quá khứ hay điều sai trái của bản thân nhưng không thể nói ra mà chỉ có thể giải bày bằng cách rút lá bài. Từ không gian “lâu đài” và “turu quán”, Italo lại lồng ghép trong đó những chiều kích không gian thứ ba thông qua những lá bài Tarot. Ở không gian này họ đã sẽ hiểu được từng cuộc đời, từng số phận của các nhân vật tham gia trò chơi này. Nhân vật “tôi”

bắt đầu suy đoán về quá khứ của họ, về tính cách của từng con người trong đó, tương ứng với mỗi lá bài thì lại suy đoán đến một người chơi nào đó. Họ cũng sẽ có những pha giành giật các lá bài khi thấy chúng trùng lặp với số phận và cuộc đời của chính mình.

Đặt các “người chơi” trong cấu trúc kiểu truyện khung (*frame tale*) tương tự như *Nếu một đêm đông có người lữ khách*, họ bị bắt buộc không thể lên tiếng ngoài việc sử dụng lá bài, chưa kể còn phải tranh giành bài với kẻ khác, đồng thời không ngừng bị giao cắt với các truyện kể khác của những người tham dự. Khi trò chơi kết thúc, bà chủ nhà sẽ xen vào, xáo bài, bắt đầu lại. Vì thế, từ *Lâu đài qua Tầu quán* thực chất không khác nhau về không gian chơi, nó như một điểm gặp gỡ giữa cái tất định và cái bất định, cái trật tự và cái hỗn loạn. Người chơi bước vào một nơi lộng lẫy xa hoa, nghiêm trang như lâu đài, nhưng rồi nó dường như cũng không khác một quán rượu phóng túng dành cho bất cứ khách qua đường nào. Điều quan trọng là người chơi sẽ hoạt động trong câu chuyện khung (phần cứng của một cỗ máy trò chơi) và sự vận hành của các lá bài là phần mềm lập trình các chương trình chơi đa dạng. Và họ phải lựa chọn lá bài cùng với sự suy đoán, diễn giải ý nghĩa cũng như các bước đi trong một hệ thống đã thiết lập sẵn công cụ. Các câu chuyện được kể nhưng không có bất kỳ việc chắc chắn nào về một ý nghĩa duy nhất. Các lá bài yêu cầu người kể chuyện phải phỏng đoán. Vì thế, các quân bài có thể được sử dụng lại nhiều lần trong các câu chuyện khác nhau, song phụ thuộc vào vị trí mà nó được đặt vào, sự suy luận, giải thích sẽ tạo ra các nội dung khác nhau. Bộ bài Tarot là một hệ thống ký hiệu phức tạp bao gồm hình ảnh, biểu tượng, con số, chữ viết. Điều đó nhắc nhở người chơi về việc không thể giải thích nó một cách riêng biệt, tách rời hệ thống. Giống như các hạt vật chất tạo nên thế giới, các lá bài sẽ có ảnh hưởng khác nhau trong mối quan hệ với những lá bài khác trong chuỗi. Điều này khiến các yếu tố giải nghĩa không ngừng bị trì hoãn, bị biến đổi phụ thuộc vào chiến lược chơi của người tham dự và quyền lực của hệ thống tổng thể.

3. Kết luận

Nếu như cuốn *Nếu một đêm đông có người lữ khách* ẩn dụ cho “sự đọc” đầy gian nan của Người Đọc (nhân vật trung tâm của tác phẩm) thì với *Lâu đài của những số phận giao thoa*, “sự viết” và người kể chuyện trở thành đối tượng chính để Italo Calvino trình diễn cũng các cỗ bài Tarot huyền bí.

Calvino gọi Tarot là “cỗ máy kể chuyện”, bởi bản thân những lá bài và cách kết hợp chúng với nhau trong hệ thống có thể thiết lập một cơ chế tạo nghĩa tự động. Đặt trong tương tác với người đọc, thông qua vô thức tập thể, có thể tưởng tượng, suy đoán, lựa chọn... để tạo dựng một câu chuyện theo góc nhìn của mình. Vì thế, những người chơi trong ván bài Tarot ở lâu đài và tầu quán đồng thời vừa là kẻ viết vừa là người đọc, vừa là người thiết kế trò chơi, vừa là người chơi trong một mạng lưới ký hiệu đa tầng đầy biến hoá. Italo Calvino dường như muốn nhắc nhở chúng ta về

sự kiệt hạn của lối kể duy nhất bằng ngôn từ cũng như một hiện thực duy nhất theo chiều đơn tuyến. “Sự viết” (*writing*) cũng là “viết lại” (*rewriting*) trong cuộc chơi *liên văn bản* không hồi kết.

Lâu đài của những số phận giao thoa như một cuốn tiểu thuyết tự ý thức về chính nó (*self-conscious novel*), nơi tác giả mô tả các cơ chế sáng tác, trong đó nhấn mạnh đến tính chiến lược xây dựng văn bản như một trò chơi tương tác. Người đọc bị thao túng bởi các quy tắc được thiết lập (người kể chuyện cầm và sẽ truyền tải câu chuyện bằng lá bài), đôi khi sẽ cảm thấy bất lực trong mê cung và sợ hãi vì bị kiểm soát bởi tác giả, nhưng mặt khác, một ham muốn khác sẽ được thúc đẩy, đó là phải chinh phục được trò chơi mới lạ này. Chính sự bí ẩn và khó hiểu của chuỗi lá bài và các câu chuyện lại tạo nên sự khác biệt, như một thách thức đối với các trật tự diễn ngôn truyền thống và một cuộc chơi đùa tinh nghịch trá hình như *carnival*. Liệu mọi hoá thân của người kể chuyện rồi sẽ dẫn chúng ta đến chân trời nào trên hành trình dẫn thân vào các trò chơi tương tác không giới hạn?

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] D. Kar, “The Semiotics of Violence: Reading Italo Calvino’s The Castle of Crossed Destinies”, in *Interdisciplinary Studies in Humanities*, vol. 5, no. 1, pp. 29-37, 2013.
- [2] M. Schneider, “Calvino at a Crossroads: Il castello dei destini incrociati”, in *PMLA*, vol. 95, no. 1, pp. 73 – 90, 1980. <https://doi.org/10.2307/461734>
- [3] K. Pilz, “Reconceptualising thought and Space: Labyrinths and Cities in Calvino’s Fictions”, in *Italica*, vol. 80, no.2, pp.229–242, 2003.
- [4] E. Scheiber, *Calvino’s Combinational Creativity*, Cambridge Scholars Publishing, 2016.
- [5] I. Sicari, “(Re)Defining a Literary Genre: How Italo Calvino’s Postmodern (Hyper)Novels became “Philosophical Allegories” in the USSR”, in *Urbandus Review*, vol. 17, pp. 42-61, 2016.
- [6] C. Sessarego, “A Machine for Telling Stories: Tarot and Speculative Fiction”, in *Clarkeworld Magazine – Science Fiction and Fantasy Magazine*, no. 163, 2020, [Online]. Available: https://clarkeworldmagazine.com/sessarego_04_20/ [Accessed: March 5, 2024].
- [7] S. Mukherjee, *Video Games and Storytelling*, Palgrave Macmillan London Publisher, 2015. <https://doi.org/10.1057/9781137525055>
- [8] I. Calvino, *The Castle of Crossed Destinies*, Writers’ Association Publishing House, 2022.
- [9] I. Calvino, *If on a winter’s night a traveler*, Literature Publisher, 2010.
- [10] N.P. Khanh, “Metafiction and Droste effect in the novel If on a winter’s night a traveler by Italo Calvino”, in *UED Journal of Social Sciences, Humanities and Education*, vol. 10, pp. 95-104, 2020. <https://doi.org/10.47393/jshe.v10iSpecial.738>
- [11] C. Stone, “The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games”, in *Game Developer*, 2019. [Online]. Available: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games> [Accessed: February 12, 2024].
- [12] H. Schaefer, “The Novel as “the Most Complex Artifact of Networking””, *The Relevance of Network Theory for the Study of Transcultural Fiction*, in *Network Theory and American Studies*, vol. 60, no. 1, pp. 139 - 156, 2015.