

KẾT CẤU KỂ CHUYỆN TỪ RANH GIỚI TRONG *CON THÚ MÙ* CỦA EDOGAWA RANPO

Lương Hải Vân, Hoàng Thu Hà Chi

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Bài viết tập trung vào việc khai thác kết cấu kể chuyện trong *Con thú mù* của Edogawa Ranpo nhằm làm rõ những đặc điểm tự sự đặc thù và vị trí của Ranpo trong dòng trình thám Nhật Bản. Nghiên cứu chỉ ra rằng *Con thú mù* không chỉ thể hiện những đặc điểm kết cấu trình thám thể giới mà còn thể hiện mô hình trình thám đặc trưng của Nhật Bản – “ero-guro”. Ở bài viết này, người viết xác định tác phẩm được tổ chức theo kết cấu ranh giới. Kết cấu này phơi bày mặt tối của xã hội Nhật Bản hiện đại hoá cùng những lệch chuẩn tâm lý – thẩm mỹ của con người đô thị. Qua đó, bài viết khẳng định *Con thú mù* là một trường hợp tiêu biểu cho sự giao thoa giữa trình thám phi chính thống và mỹ học ero-guro-nansensu trong văn học Nhật Bản thế kỷ XX.

Từ khoá: *Con thú mù*; Edogawa Ranpo; ero-guro; kết cấu kể chuyện; trình thám.

Nhận bài ngày 10.11.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 30.12.2025

Liên hệ tác giả: Lương Hải Vân; email: lhvan@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Edogawa Ranpo (1894 – 1965), được xem là nhà văn bậc thầy của thể loại trình thám Nhật Bản. Là một nhà văn Nhật, Edogawa Ranpo đã thể hiện khả năng giao hoà văn hoá Đông – Tây trong một thể loại văn học đặc biệt. Mặc dù từng có nhiều ý kiến cho rằng các tác phẩm của Ranpo dường như chỉ là bản sao của văn học trình thám Tây phương với sự ảnh hưởng quá lớn từ Edgar Allan Poe, nhưng cũng không ít người đọc lại say mê chất riêng rất Nhật trong thể giới tưởng tượng dị biệt đầy căng thẳng, gay cấn mà lôi cuốn. Ranpo kiến tạo cho mình một hành trình riêng trên dòng chảy văn chương xứ sở, biến mình trở thành chủ thể khám phá những nghi hoặc, tìm kiếm những câu trả lời khuất lấp trong những vụ án kinh động nhân tính. Sự thật – giả dối, cái xấu – cái đẹp, cái ác – cái thiện, bóng tối – ánh sáng... vượt qua sự phân định nhị nguyên, Ranpo như một vị “thám tử” xoá nhoà ranh giới đó mà lần giở từng nếp sóng động của những linh hồn méo mó trong sự hỗn độn của lí trí và điên loạn, của chân lí và hư ngụy. Ở bài viết này, người viết tập trung nghiên cứu kết cấu kể chuyện của tác phẩm *Con thú mù* – một tác phẩm trình thám kinh dị vừa tai tiếng vừa tiêu biểu định hình phong cách tác giả. Những kết cấu được xác định để làm rõ những độc đáo tự sự trình thám ero-guro đặc trưng của nhà văn Edogawa Ranpo.

2. NỘI DUNG

2.1. Kết cấu kể chuyện trong tiểu thuyết trình thám

“Kết cấu kể chuyện” thường được hiểu như một tổ chức nội tại của câu chuyện, bao gồm cách sắp đặt, phân bố và liên kết các thành tố tự sự (sự kiện, nhân vật, không gian – thời gian nghệ thuật, điểm nhìn trần thuật, giọng điệu, nhịp điệu kể...) nhằm tạo nên một chỉnh thể nghệ thuật có ý nghĩa. Theo Lại Nguyên Ân, kết cấu được định nghĩa “là sự sắp xếp, phân bố các thành phần hình thức nghệ thuật; tức là sự cấu tạo tác phẩm, tùy theo nội dung và thể tài. Kết cấu gắn kết các yếu tố của hình thức và phối thuộc chúng với tư tưởng” [1, tr.208]. Ở một nghĩa rộng hơn, kết cấu còn có thể được xác định như là toàn bộ tổ chức phức tạp và sinh động của tác phẩm. Nhưng xét ở khái niệm ở phạm vi rộng hay hẹp, vai trò của kết cấu trong tác phẩm văn học cũng được khẳng định: là một phương tiện cơ bản của sáng tác nghệ thuật, nó tổ chức và sắp xếp các yếu tố trong tác phẩm xây dựng thế giới hình tượng, có khả năng phản ánh đời sống và thể hiện tư tưởng của nhà văn [2, tr.158]. Kết cấu không chỉ quyết định trình tự triển khai của cốt truyện mà còn chi phối cơ chế tiếp nhận, định hình trải nghiệm của người đọc với thế giới hư cấu mà tác phẩm kiến tạo. Theo đó, các quy luật của kết cấu là kết quả từ nhận thức thẩm mỹ cùng sự phản ánh những liên hệ thực tại.

Từ khái niệm đã đề cập, ta có thể thấy, kết cấu kể chuyện như một cấu trúc tổ chức và chi phối toàn

bộ sự vận động của tự sự. Tuy nhiên, mỗi một thể loại văn học lại vận dụng và biến đổi cấu trúc này theo những quy luật và đặc trưng riêng. Trong đó, thể loại trinh thám phát triển một mô hình kết cấu đặc biệt: vừa kế thừa các nguyên tắc tự sự cơ bản, vừa triển khai các kỹ thuật trần thuật đặc thù như phân tầng sự kiện, khuất giấu thông tin, phân bố manh mối và đảo chiều các điểm nhìn. Nhờ vậy, kết cấu chuyện trinh thám trở thành một biến thể chuyện biệt của kết cấu kể chuyện nói chung, có khả năng tạo tác độ căng về cả chuỗi trình sự kiện, diễn biến tâm lí và tăng sự hấp dẫn với những trải nghiệm suy luận dành cho người đọc.

Truyện trinh thám được chia thành nhiều thể loại khác nhau như trinh thám cổ điển, trinh thám hình sự, trinh thám kinh dị hay trinh thám kì ảo. Mỗi thể loại có những đặc điểm riêng như tập trung vào suy luận logic, quá trình điều tra vụ án của thám tử hay cảnh sát, những yếu tố rùng rợn hay những yếu tố siêu nhiên. Trong đó, trinh thám cổ điển – hay còn được gọi là “whodunit” được xem là mô hình tiêu biểu nhất, đồng thời mang tính quy phạm cao nhất. Thuật ngữ whodunit (viết tắt của “who done it?” – tức “ai là người đã gây ra việc đó?”) nhấn mạnh trọng tâm của cấu trúc tự sự: xác định danh tính thủ phạm thông qua quá trình suy luận logic. Loại trinh thám cổ điển thường được thể hiện qua cấu trúc ba bước quen thuộc: giết người – điều tra và giải thích [3, tr.78]. Mô hình kinh điển của kết cấu trinh thám như một bài toán logic đòi hỏi sự phối hợp chặt chẽ giữa kỹ thuật che giấu thông tin, phân bố manh mối và lật mở sự thật ở đoạn kết. Đây cũng là nền tảng cho những biến thể của thể trinh thám hiện đại về sau, dù mỗi giai đoạn văn học đều có xu hướng làm mới hoặc phá vỡ các quy phạm của trinh thám cổ điển. Sau “whodunit/whodunnit”, các nhà văn đào sâu hơn vào tiến trình tâm lí tội phạm và nạn nhân, truy tìm lí do tại sao, phương thức gây án và chính điều này đã góp phần hình thành loại trinh thám mới “whydunit/whydunnit” (tại sao tội ác xảy ra?) – hướng vào động cơ gây án, đặt tội ác trong những bối cảnh tâm lí – xã hội, coi hành vi phạm tội như vấn đề cần được lý giải hơn là truy lùng và “whatdunit/whatdunnit” (thực chất điều gì đã xảy ra?) – hướng vào bản chất của sự kiện, gắn với cảm thức hậu hiện đại đặt ra yêu cầu tái định nghĩa bản thân sự kiện, khai thác trần thuật phân mảnh với những bất ổn về kí ức và sự thật. Ba mô hình này, dù khác biệt về trọng tâm phân tích, đều cho thấy sự vận động nội tại của thể loại trinh thám: từ *trò chơi suy luận truy tìm thủ phạm* (who) sang *giải mã động cơ* (why) và *chất vấn chính bản chất của sự thật* (what) [4]. Đây mới chỉ là những dạng thức cơ bản có thể nhận diện nhất, bản chất khả năng kể chuyện từ bóng tối của truyện trinh thám đã tạo nên những khả năng “biến hình” đa dạng thành các “biến thể” mới cho dòng văn học hiện đại. Trong đó, *Con thú mù* (盲獣 – *Mōjū*, hay *The Blind Beast*) của Edogawa Ranpo là một tiêu biểu.

Tác phẩm *Con thú mù* không thuộc mô hình kinh điển mà nghiêng rõ về các biến thể trinh thám mới như whydunit hướng vào những động cơ tâm lí lệch lạc, đặc biệt là trinh thám tâm lí (psychological crime) – vốn là đặc trưng nổi bật với nhà văn bậc thầy của dòng trinh thám về tội phạm tâm lí dị biệt. Không chỉ vậy, tác phẩm của Ranpo còn thể hiện một khả năng kết hợp nhuần nhị thể loại trinh thám thế giới với đặc trưng trinh thám Nhật Bản đầu thế kỉ XX gắn với trào lưu thẩm mỹ “ero-guro nansensu” hướng đến cái gọi là “mỹ học của cái dị dạng”. Trào lưu này kết hợp giữa những yếu tố erotic (nhục cảm) với những yếu tố grotesque (dị dạng, kinh dị, méo mó) với cả tanbi (duy mỹ) nhằm hướng tới cái đẹp của sự đổ vỡ và suy đồi trong thời hiện đại hoá – nơi mà cái đẹp không đối lập với tội ác mà là nguyên nhân sinh ra nó. Vùng tối của bản thể con người lúc này trở thành vùng đối tượng chính của tác phẩm – nơi những điều tra không chỉ là tội ác mà còn là xung năng, lệch chuẩn và sự bất toàn nhân tính. Câu chuyện từ trong bóng tối của Edogawa Ranpo được kể qua sự mờ hoá những ranh giới nhị nguyên. Sự kết hợp giữa dục vọng và bạo lực trong sự tìm kiếm sự “siêu việt” của nghệ thuật làm cho tác phẩm trở thành kinh dị tột độ, thậm chí kì quái đến độc hại.

2.2. Kết cấu kể chuyện trinh thám từ ranh giới trong *Con thú mù*

Như đã nói ở trên, tiểu thuyết ngắn *Con thú mù* được ghi nhận là một trong những tác phẩm nổi bật và thể hiện sớm nhất nội dung thể loại văn học kinh dị ero-guro. Nội dung tiểu thuyết xoay quanh nhân vật trung tâm là một nhà điêu khắc mù – kẻ sát nhân biến thái và tàn bạo. Xuyên suốt câu chuyện là hành trình tìm kiếm và sáng tạo cái đẹp của người nghệ sĩ mù đi song song với hành vi tội ác bất cóc, lừa gạt và giết hại bảy người phụ nữ trẻ đẹp. Cuối cùng, người nghệ sĩ sau khi hoàn thành bức tượng lấy cảm hứng từ cơ thể bảy nạn nhân đã lựa chọn kết liễu cuộc đời mình trên chính đứa con tinh thần.

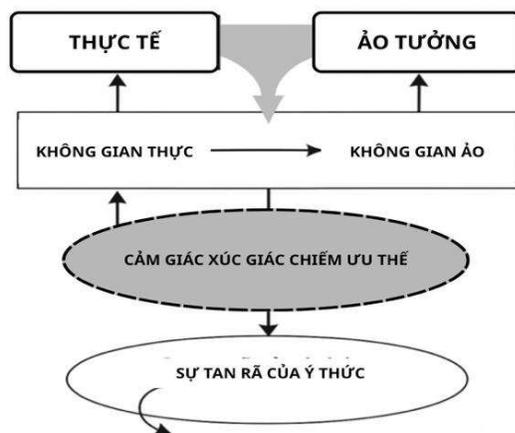
Tác phẩm đã đẩy các giới hạn về đạo đức và thẩm mỹ đến cực điểm bằng cách trình bày các vấn đề hành xác kinh dị như cắt rời, phanh thây hay thậm chí cả ăn thịt người trong một câu chuyện về một kẻ giết người bệnh hoạn. Tác phẩm đã thể hiện khả năng thiết lập cấu trúc kể chuyện trinh thám theo lối đi riêng. Tác phẩm đánh dấu đỉnh cao bút pháp trinh thám của nhà văn Nhật Bản. Một bút pháp tạo lập

kết cấu cho những chủ đề cấm kỵ, cho phép “ác tâm” và “chủ nghĩa duy mỹ thuần khiết” sánh đôi đi đến tận cùng.

2.2.1. Kết cấu kể từ ranh giới thật và ảo

Trước hết, Edogawa Ranpo đã xây dựng *ranh giới thật – ảo* xuyên suốt tác phẩm. Theo Nguyễn Nam Trân, “Ranpo đã sử dụng hình thức kodan thuần túy của Nhật Bản để kể chuyện làm cho nó có được một phong vị lãng mạn, tinh tế Nhật Bản chứ không nặng nề quá về suy lý như trong các tác phẩm Âu Mỹ” [5, tr.631]. Cụ thể hơn, chúng tôi cho rằng: mặc dù không có yếu tố “truyền khẩu”, nhưng hiệu ứng giọng kể và nội dung của *Con thú mù* khiến người đọc liên tưởng đến thể truyện quái đàm – “kaidan” (怪談) – được xem như một nhánh Kodan, với những điều bí ẩn đến siêu thực đầy ám ảnh và rùng rợn. Ranpo đã trở thành người hiện đại hoá nghệ thuật kể của Kaidan. Điều này khiến tác phẩm tạo khả năng mờ ảo hoá giữa ranh giới sự thật và những điều vi ảo. Cấu trúc đặc biệt của tác phẩm đã làm hiện thực tan chảy thành ảo giác, mặc dù chưa đạt đến cái “siêu nhiên” nhưng lại khiến con người rơi vào cõi mập mờ của phân định. Ông tạo nên kết cấu hai tầng “thực thể” và “cảm giác” ở chốn hiện thực. Tầng thứ nhất với thực tại khách quan – một thực tế vật lý với các con người cụ thể, địa điểm cụ thể như những người phụ nữ bị bắt cóc, người nghệ sĩ điêu khắc mù và những nơi chốn có thể gọi tên (như nhà hát Asakusa, ngã tư Ginza, công viên phòng chính phủ, sân diễn hí kịch phía sau nhà thi đấu thể thao Tokyo, các khu trung tâm như khu Koshigawa, khu Omori và bãi biển Yuigahama ở Kamakura... và kể cả là căn phòng kín nhốt những người phụ nữ đáng thương); tầng thứ hai nơi mà kẻ “mù loà” – con thú mù có thể “nhìn bằng tay”, những cảm giác sờ – chạm hay hình dạng thân thể trở thành những trải nghiệm mê ảo. Tầng thứ hai này khiến người đọc liên tục rơi vào trong khoảng dao động khó xác định: “Đây là thật? Hay là ảo giác do cảm xúc và sự ám ảnh tạo ra?”

Không chỉ vậy, không gian phòng điêu khắc có một ý nghĩa đặc biệt khi có khả năng dịch chuyển ranh giới thực – ảo. Căn phòng dưới lòng đất: “kiến trúc ở đây rất kì lạ, như thể được dựng lên trong một thế giới hoàn toàn khác biệt. Không, còn hơn cả khác biệt, phải nói rằng khá kì quái. Đây là thiết kế của một kẻ điên, vừa nhìn đã khiến người khác hồn vía lên mây” [6, tr.32]. Trải khắp không gian đó là những bức điêu khắc tái hiện cơ thể của những người phụ nữ đầy kì dị và biến thái. Con thú mù nói: “thứ còn lại trong thế giới của người mù chỉ là âm thanh, mùi hương, vị giác và xúc giác... thứ duy nhất khiến cho tôi hạnh phúc khi tận hưởng chỉ còn duy nhất xúc giác mà thôi” [6, tr.44]. Con thú mù ấy tự tạo cho mình một địa ngục – thế giới mà “xúc giác” có thể thay tất cả các giác quan khác cảm nhận cái đẹp, làm nên cái đẹp giữa chốn trần gian. Những bức điêu khắc không chỉ là “tượng”, mà trái lại, nó được “sống” trong chính nhận thức méo mó của hắn, từng đường nét của các “tác phẩm nghệ thuật” như những “cơ thể thật” đang phập phồng toả hơi ấm trong thế giới bóng tối của kẻ mù loà. Theo cảm thức “nhìn bằng xúc giác” đó, những yếu tố vốn được xem như vật chất ở thực tại dường như bị mờ hoá. Ở chương nào, thế giới giữa thực và ảo cũng được đan xen so sánh thể hiện sự song song tồn tại ở hai thế giới, thế nhưng, thế giới dưới lòng đất vẫn nắm quyền chi phối. Chính điều này cũng được khẳng định bởi nhân vật Ranko: “Tại sao cho đến tận bây giờ em mới phát hiện ra một thế giới vui vẻ đến nhường này nhỉ!” [6, tr.55]. Ranpo đã chồng chéo không gian vật lý với cảm giác để tạo nên một dạng thức tồn tại đặc biệt của một thế giới xoá nhoà phân định, tạo nên chuỗi vận động như vòng xoáy vào thế giới hư ảo như sơ đồ dưới đây:



Hình 1. Sơ đồ vận động ranh giới thật và ảo trong *Con thú mù* của Edogawa Ranpo

Xây dựng một câu chuyện trên nền thật - ảo, Ranpo đã thể hiện một thế giới nghịch dị xuất hiện với tất cả những gì quen thuộc, vốn được mọi người thừa nhận bỗng trở nên vô nghĩa, phi lí, đầy khả nghi, “xa lạ và thù địch với con người thị giác”.

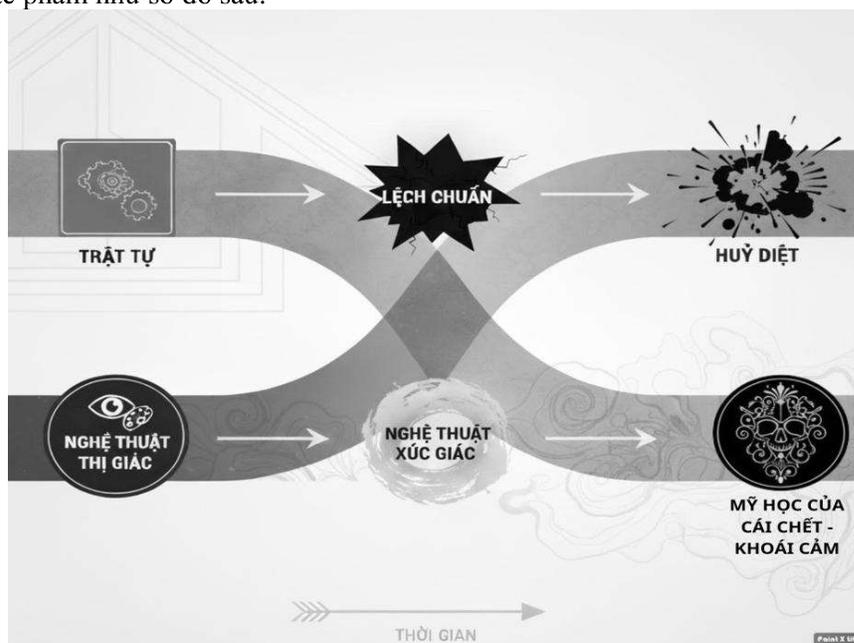
2.2.2. Kết cấu kể từ ranh giới đạo đức và thẩm mỹ

Tác phẩm được kiến tạo như một vùng “giáp ranh” (liminal space), nơi những phạm trù vốn được xem là đối lập – cái đẹp và cái ác, nghệ thuật và tội ác, dục tính và bạo lực – đan xen và trở nên bất khả phân. Ranpo đặt câu chuyện của mình trong tình huống cái đẹp song hành với sự tàn bạo: hung thủ tạo nên một dạng “nghệ thuật” kì dị đẫm máu. Kẻ mù tự nhận mình là nghệ sĩ, còn cơ thể phụ nữ, đặc biệt là sự hoàn mỹ của da thịt, trở thành “chất liệu nghệ thuật” để hắn kiến tạo di sản của một ác ma. Từ góc nhìn của xã hội thông thường, hành động của hắn rõ ràng vi phạm quy chuẩn đạo đức và nhân tính; nhưng từ vị thế lệch lạc của chính nhân vật, dục vọng nghệ thuật lại được nâng lên thành lý do vượt trên mọi nguyên tắc đạo đức. Trong thế giới ấy, cái đẹp không còn vận hành theo hệ thẩm mỹ truyền thống, mà gắn liền với sự biến dạng nhận thức và khoái cảm tâm tởi. Không gian phòng tối – tựa một tử cung phóng đại – tạo nên một thế giới xác thịt đậm âm tính, vừa ma mị vừa kinh dị. Bảy nữ nạn nhân bị giết để lấy những bộ phận “đẹp nhất” trở thành bảy nấc thang mang tính nghi thức trong cơn cuồng loạn sáng tạo của gã quái vật mù. Con số bảy, vốn gắn với ý nghĩa thiêng liêng trong nhiều hệ biểu tượng, “số bảy chỉ chiều hướng của một sự thay đổi sau một chu kỳ đã hoàn thành và của một đời mới tích cực” [7, tr.69] bị hắn bẻ gãy và tái định nghĩa như một chu trình trượt dài vào bóng tối. Số bảy lúc này gắn với các mô thức suy đồi – 7 nấc tha hoá. Từ cái chết đầu tiên còn làm hắn bật khóc đến cái chết thứ bảy trong trạng thái hưng phấn cực đại, nhân vật đã hoàn tất tiến trình diệt trừ nhân tính và trở thành một bản thể phi nhân hoàn chỉnh. Đáng chú ý là Ranpo không chỉ triển khai ranh giới đạo đức – phi đạo đức ở cấp độ cá nhân, mà còn mở rộng nó thành ranh giới giữa hai thế giới con người: thế giới của người sáng mắt và thế giới của người khiếm thị. Hai nhóm người trong tác phẩm không chỉ phân biệt bởi giác quan mà còn đại diện cho hai hệ quy chiếu đạo đức tương tác và mâu thuẫn. Ở phía những người sáng mắt, Ranpo phơi bày nhiều biểu hiện phi đạo đức mang tính xã hội: sự ghê tởm và khinh miệt (Mizuki Ranko), trò đùa ác ý và sự nhục mạ (Phụ nhân Trần Châu, góa phụ Reiko), hay sự chủ quan và vô cảm của những phụ nữ làng chài. Họ tự coi mình là kẻ bề trên, như thế thị giác trao cho họ quyền phán xét và quyền làm tổn thương người khác. Chính sự tàn nhẫn dưới vỏ bọc “bình thường” ấy cho thấy bóng tối không chỉ tồn tại trong tầng sâu của nhân vật mù mà còn lan khắp xã hội được cho là “bình thường”. Ngược lại, nhân vật con thú mù, ở điểm khởi đầu, chỉ mang một khao khát nguyên sơ đối với cái đẹp. Tuy nhiên, chính sự miệt thị và kết án của những người sáng mắt đã trở thành chất xúc tác khiến anh ta đổi hướng: từ chiêm ngưỡng cái đẹp sang chiêm hữu và thống trị nó. Bản thân sự phi đạo đức của xã hội sáng mắt, theo cách ấy, đã góp phần nuôi dưỡng sự tha hóa của kẻ mù.

Ở tác phẩm, ranh giới giữa nạn nhân và thủ phạm, giữa kẻ bị xúc phạm và kẻ gây tội ác, trở nên mờ hồ và phức tạp hơn bao giờ hết. Ranpo vì vậy đặt người đọc trước một câu hỏi sắc bén: *Hành vi của kẻ mù chắc chắn là tội ác, nhưng liệu hành vi của những kẻ sáng mắt có thể được xem là đúng đắn?* Từ đây, người đọc cũng buộc phải tự vấn về thái độ của Ranpo đối với người khuyết tật: ông đang bênh vực họ, hay đang phơi bày sự thật rằng xã hội sáng mắt luôn sẵn sàng trêu đùa, khinh khi và đẩy họ vào bóng tối? Bằng cách đặt song song hai hình thức ranh giới, ranh giới của đạo đức và ranh giới của xã hội, Ranpo đã kiến tạo một cấu trúc kép, nơi cái ác không chỉ xuất phát từ dục vọng lệch lạc của cá nhân mà còn được nuôi dưỡng bởi những lệch chuẩn đạo đức tập thể. Điều này khiến *Con thú mù* trở thành một đối tượng sâu sắc về sự sụp đổ của nhân tính trong cả hai thế giới: thế giới trong bóng tối và thế giới trong ánh sáng. *Con thú mù* vận hành câu chuyện như một bậc thang leo: càng về sau, kết cấu càng rời xa logic trình thám thông thường để bước vào quỹ đạo của chủ nghĩa khoái lạc cực đoan mà cái đẹp bệnh hoạn chỉ phối sáu sắc. Từ mở đầu tới trung đoạn đến cao trào, từng bước, từng bước.

Từ nhận thức thông thường về giá trị cảm hoá tội ác của “cái đẹp” thì tới Ranpo “tội ác đã làm méo mó cái đẹp”. Những cái gọi là nhạy cảm và kinh hoàng được mô tả song song với sắc thái lãng mạn hoá. Kết cấu truyện nhiều phần dựa trên cảm giác hơn là tình tiết: xúc giác thì dẫn dắt hành động, thính giác thì gọi đoán hiểm nguy còn thị giác khiếm thị tạo ra khoảng trống được lấp đầy bằng điều quái gở. Điều này đã tạo nên một trục vận hành tỉ lệ nghịch như *định luật Boyle-Mariotte* trong tác phẩm, sự đi xuống của đạo đức càng tạo nên sự tăng tiến của thẩm mỹ cực đoan. Khi nhân vật trượt văng ra khỏi tầm nhìn của đạo đức, cái chết trở thành tác phẩm cuối cùng để thân xác, đau đớn, bạo lực và khoái lạc được hợp nhất, Ranpo đã tạo điểm chạm vào cái giới hạn mà George Bataille gọi là “eroticism” (chủ nghĩa khiêu dâm) – cái chết và tính dục hoá làm một – “xung năng hướng tới tình yêu, khi bị đẩy đến cực hạn, là

xung năng hướng tới cái chết (...) hai điều cấm kỵ nguyên thủy nhất có mối liên quan mật thiết, thứ nhất, tới cái chết và thứ hai là tới chức năng tính dục” [8, tr.42]. Từ đó, ta thấy hai đường đi của đạo đức và thẩm mỹ trong tác phẩm như sơ đồ sau:



Hình 2. Sơ đồ vận động ranh giới đạo đức và thẩm mỹ trong *Con thú mù* của Edogawa Ranpo

Chính sự giao nhau này đã tạo ra đặc thù kết cấu của câu chuyện, khiến nó không chỉ là trình thám hay kinh dị mà còn tạo ra một dạng thức của “huyền tuyến suy đồi” (decadent grotesque). Chúng ta có thể nhận thấy, khi chuẩn mực đạo đức bị bào mòn bởi ám ảnh nhục cảm, tại điểm đạo đức con người sụp đổ hoàn toàn thì cái đẹp bị biến dạng, con người tự thân cũng có thể trở thành quái vật kinh rợn. Cấu trúc tác phẩm cho thấy sự vận hành vượt tuyến liên tục giữa cái mà chúng ta gọi là cấm kỵ với những cái mà chúng ta hằng tôn vinh, ranh rới nhập nhằng của thiện – ác, đẹp – xấu không còn khả năng phân lập giữa trường bóng tối bóp nghẹt mọi thứ - nơi đạo đức bị triệt tiêu, tội ác thành trải nghiệm thẩm mỹ siêu việt.

2.2.3. Ranh giới giữa tinh thần và dục tính

Trong *Con thú mù*, Edogawa Ranpo kiến tạo một cấu trúc tự sự nơi ranh giới giữa tinh thần (psyche) và dục tính (eros) liên tục bị xóa mờ. *Con thú mù* là văn bản phơi bày quỹ đạo trượt sâu vào ham muốn, tri giác và cái đẹp đặc trưng của trường phái ero-guro-nansensu. Ranpo không chỉ mô tả sự lệch lạc của một cá nhân mà còn phơi bày khả năng giao thoa nguy hiểm giữa tri giác thẩm mỹ, khoái cảm nhục thể và sự vận hành của ý thức trong những hoàn cảnh bị đẩy đến mức cực hạn. Ngay từ đầu truyện, tác giả dựng nên một không gian cảm nhận bị sai lệch ngay từ tiền đề. Nhân vật người nghệ sĩ mù “nhìn” thế giới bằng xúc giác và khoái cảm, biến tính dục thành một phương tiện tri nhận. Ở đây, xúc giác không còn chỉ là một giác quan cảm tính mà trở thành công cụ thẩm mỹ, thậm chí, cùng với những giao cảm tính dục bệnh hoạn, nó mang tính siêu nghiệm đối với riêng hắn. Những hành động xâm hại, xâm phạm thể xác của tên mù được hắn diễn giải như một phương thức thưởng ngoạn, giao hoà với cái đẹp. Điều này có nghĩa: “cảm giác” = “dục tính” = “tri giác nghệ thuật”.

Ranpo đặc biệt nhấn mạnh sự mong manh của ý thức – một thực thể dễ dàng bị bóng tối xâm lấn, nhất là trong những hoàn cảnh mà con người đánh mất điểm tựa lý tính. Ý thức của Mizuki Ranko và Phu Nhân Trần Châu vận hành trong trạng thái chập chờn giữa ánh sáng và bóng tối, giữa khát khao được sống và mê muội trước mối đe dọa vô hình. Những mảnh hồi tưởng, cảm giác rời rạc, sự sợ hãi và phần uất của họ liên tục đan xen, trong khi cơ thể vẫn bị cuốn vào những phản ứng sinh lý không thể kiểm soát. Có thể nói, các nạn nhân mắc hội chứng Stockholm, đặc biệt là Ranko, khi yêu kẻ bắt cóc mình, rơi vào sự mê đắm những ham muốn lệch lạc đến bệnh hoạn như hành xác. Chính sự hòa quyện giữa trạng thái tâm lý và phản ứng thể xác đã làm nổi bật tính lưỡng diện của bản ngã con người khi đứng trước bạo lực. Tâm lý của nạn nhân trong sự “giam hãm” của bóng tối đã bị dục tính hoá cũng tạo nên sự “phối hợp” nhập nhằng với tâm lý bệnh hoạn của kẻ giết người. Sự phối hợp đó khiến khoái cảm và cảm quan thẩm mỹ không còn ranh giới. Cao trào của tác phẩm, khi hung thủ sát hại bảy phụ nữ để

thu lấy “những phần đẹp nhất” nhằm hoàn thiện “tác phẩm”, đã đưa sự hợp nhất giữa nghệ thuật, tính dục và tinh thần đến mức cực đoan. Nếu ở nạn nhân đầu tiên hẳn còn bật khóc vì chấn động nội tâm, thì đến nạn nhân cuối cùng hẳn đạt đến trạng thái hưng phấn tuyệt đỉnh. Tiến trình này biểu thị sự tha hóa hoàn toàn: khoái cảm nhục thể được nâng cấp thành một dạng “thăng hoa” tinh thần lệch lạc. Nghi thức sát hại trở thành nghi thức sáng tạo; tội ác được hợp lí hóa bằng mỹ học, cơ thể nạn nhân bị đồng hóa với chất liệu nghệ thuật. Ranpo không chỉ mô tả một kẻ giết người mà còn dựng lên một hình tượng “nghệ sĩ suy đồi”, người tin rằng việc phá hủy cơ thể sống là con đường để tiếp cận cái đẹp tối thượng.

Đáng chú ý hơn, sự xóa mờ giữa tinh thần và tính dục cũng gắn liền với sự tạo tác “đối trọng” với thẩm mỹ truyền thống. Là một kẻ mù, hung thủ buộc những người bình thường – những kẻ lệ thuộc vào thị giác, phải đối diện với một hình thức nghệ thuật dựa trên xúc giác. Xúc giác vừa là công cụ sáng tạo vừa là cầu nối kích hoạt ham muốn. Như vậy, Ranpo đã đề xuất một quan niệm thẩm mỹ phản chuẩn: cái đẹp không phải là thứ được “nhìn thấy” mà là thứ được “chạm đến”, một cách tiếp cận vừa mang tính giải phóng vừa gợi mở tiềm năng bạo lực của dục tính. Từ đó, *Con thú mù* trở thành không gian nơi ranh giới tinh thần – tính dục bị phá vỡ triệt để. Một cơ chế vận hành được hình thành: khi nghệ thuật bị đẩy đến cực hạn cảm xúc, nó có thể trở thành dục tính; khi dục tính bị hợp thức hoá bằng nghệ thuật, nó có thể trở thành bạo lực và tàn sát. Người đọc bị ám ảnh bởi sự tinh táo trong điên loạn của nhân vật: biết mình đang phạm tội, nhưng vẫn tin rằng đó là con đường duy nhất để “hiểu thế giới”. Những cơ thể bị sờ nắn, chiếm hữu và trở thành chất liệu nghệ thuật chính là công cụ để phá vỡ ranh giới tinh thần và dục tính. Cái đẹp trở thành định mệnh tàn bạo đối với con người. Nó tựa như một lời nguyền ôm trọn thế giới thị giác thiếu, xúc giác thừa như căn phòng tầng hầm tạo thành giao điểm giữa nghệ thuật và sự phóng đại cảm nhận cực tiểu. Từ những bước thực hiện của con thú mù, chúng tôi xác lập sơ đồ chu trình bảy bước (gắn với con số 7 như đã phân tích ở phần trước) của vận động ranh giới tinh thần – dục tính như sau:



Hình 3. Sơ đồ vận động ranh giới tinh thần và dục tính trong *Con thú mù* của Edogawa Ranpo

Không chỉ vậy, trong *Con thú mù*, cấu trúc tự sự lai ghép giữa trinh thám, kinh dị và tiểu luận thẩm mỹ không chỉ là lựa chọn hình thức mà còn trực tiếp phản chiếu cơ chế vận hành của ranh giới tinh thần và dục tính trong tác phẩm. Việc Ranpo chủ động phá bỏ mô hình trinh thám truyền thống, khi thủ phạm được lộ diện ngay từ đầu và điều tra chỉ đóng vai trò khung cốt truyện, đã làm suy yếu trực lý tính vốn là nền tảng của thể loại, qua đó đẩy trung tâm tự sự sang những xung năng tối tăm, những biến động khoái cảm và những ám ảnh xúc giác của kẻ phạm tội. Sự lệch trọng tâm này cho thấy tinh thần không còn giữ vai trò điều phối mà bị kéo vào quỹ đạo của dục tính. Sự xuất hiện của đoạn “Luận về nghệ thuật xúc giác” càng làm đậm đặc tiến trình ấy: ở đây, diễn ngôn thẩm mỹ được huy động như một cơ chế hợp lý hóa cho hành vi chiếm hữu cơ thể, biến tư tưởng nghệ thuật thành công cụ nâng đỡ ham muốn bạo lực. Nhờ đó, tác phẩm vận hành đồng thời như diễn ngôn nghệ thuật và phơi bày sự tan rã của ranh giới giữa tri giác thẩm mỹ và dục vọng thể xác. Chính sự kết hợp giữa mỹ cảm *yūgen*, chủ đề thiện-ác luận và diễn ngôn thẩm mỹ-xúc giác đã khiến *Con thú mù* vượt khỏi khuôn mẫu tiểu thuyết giải trí, trở thành một tuyên ngôn nghệ thuật nơi tinh thần và dục tính không đối lập mà thâm thấu, cộng sinh và cuối cùng hòa tan vào nhau trong cấu trúc tự sự.

3. KẾT LUẬN

Con thú mù của Edogawa Ranpo là một tác phẩm trinh thám tiêu biểu thể hiện rõ nét đặc trưng sáng tác trinh thám theo khuynh hướng ero-guro-nansensu của ông. Tác phẩm toát lên màu sắc kinh dị, hồi hộp mà trong đó cái đáng sợ, kinh dị ấy bắt nguồn từ cái ác, cái méo mó dị dạng trong chính tâm lý của con người. Bản chất của mỹ học ero-guro-nansensu là sự thu ghém tất cả những bất thường, phi lý của đời sống hiện đại và bộc lộ chiều sâu vô thức của xã hội đang khủng hoảng, phản ánh bản chất hai mặt của thời đại – vừa khao khát tự do vừa là bất an trước một xã hội đang thay đổi chóng mặt. Trong bối cảnh nước Nhật mở cửa và thu nhận nhiều thứ mới mẻ từ thế giới bên ngoài, ero-guro-nansensu xuất hiện không chỉ là phản ứng chống lại những bảo thủ truyền thống mà nó còn là sự phê phán xã hội tiếp nhận cái mới một cách thiếu cân bằng, bỏ quên những vẻ đẹp văn hóa truyền thống. Mỹ cảm ero-guro-nansensu bám chặt vào đời sống, len lỏi trong những gì đời thường nhất, ghì chặt vào những yếu tố như thân thể, dục vọng, sự dị dạng, tâm lý bệnh hoạn, cái chết... Thông qua kết cấu kể chuyện, Edogawa Ranpo đã đưa vào *Con thú mù* tất cả những bất an, những nguy cơ thường trực, những vấn đề về công cuộc hiện đại hóa - sự du nhập của những nền văn minh coi thị giác là thứ yếu – mà bỏ quên đi những nét đẹp truyền thống trong văn hóa vốn có - những khoảng trống, những tĩnh lặng của nghệ thuật xúc giác và bóng tối.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lại Nguyên Ân. (2017). *150 thuật ngữ văn học*. Nxb Văn học. Hà Nội
2. Lê Lưu Oanh. (2008). *Giáo trình lý luận văn học*. Nxb Đại học Sư phạm. Hà Nội.
3. Oleinikova G.O. (2024). Cognitive space of the detective narrative. *Наукoвий вісник Міжнародного гуманітарного університету*, vol.70.
4. Daniel Taylor. (2023). *The Many Levels of Mystery: 'Whodunnit?' to 'Whydunnit?' and Beyond*, CrimeRead:
<https://crimereads.com/the-many-levels-of-mystery-whodunnit-to-whydunnit-and-beyond/>.
5. Nguyễn Nam Trân. (2011). *Tổng quan lịch sử văn học Nhật Bản*. Nxb Giáo dục Việt Nam. Hà Nội.
6. Ranpo, E. (2024). *Con thú mù, Phạm Phương dịch*. Nxb Hội nhà văn. Hà Nội.
7. Jean Chevalier – Alain Gheerbrant. (2016). *Từ điển Biểu tượng văn hoá thế giới*. Nxb Đà Nẵng.
8. Georges Bataille. (1986). *Erotism – Death and Sensuality, Transalte by Mary Dalwood*. City Light Books San Francisco.

NARRATIVE STRUCTURE IN THE BLIND BEAST BY EDOGAWA RANPO

Abstract: *This article examines the narrative structure of *The Blind Beast* by Edogawa Ranpo in order to clarify the work's distinctive self-narrative features and to reassess Ranpo's position within Japanese detective fiction. The study demonstrates that *The Blind Beast* not only embodies structural characteristics found in global detective narratives but also reflects a uniquely Japanese mode of crime fiction associated with the ero-guro aesthetic. The analysis identifies a major structural framework in the text: boundary-based structure. This structural pattern exposes the darker dimensions of Japan's modernization and the psychological-aesthetic deviations of urban life. Consequently, the article argues that *The Blind Beast* stands as a representative example of the intersection between non-conventional detective fiction and the ero-guro-nansensu aesthetic in twentieth-century Japanese literature.*

Keywords: *The Blind Beast; Edogawa Ranpo; ero-guro; narrative structure; detective fiction.*