

From Sherlock to Angel: The Twenty-First Century Detective

Brendan Riley

The Journal of Popular Culture, Volume 42, Issue 5, October 2009, pages 908-922

©2009, Wiley Periodicals, Inc.

Từ Sherlock đến Angel: thám tử thế kỷ hai mươi mốt

Brendan Riley

The Journal of Popular Culture, Volume 42, Issue 5, trang 908-922, tháng Mười 2009

Trong ba mươi năm vừa qua, thể loại truyện trinh thám ngày càng nhiều lên, đa dạng hóa và được cụ thể hóa. Mặc dù thị trường truyện trinh thám, thám tử nghiệp dư [cozy], điều tra hình sự [police procedural] cổ điển, và dạng truyện sắt đá [hard-boiled] vẫn tiếp tục nở rộ, thể loại này đã mở rộng để khám phá cái siêu nhiên, suy tư về chất thơ cuộc đời bằng văn chương cao cấp, và làm nhòe đi đường biên giữa nó và nhiều thể loại khác. Các thám tử như Lenny của *Memento*, Jack Sprat của *The Big Over Easy* và Harry của *Kiss Kiss Bang Bang* làm đảo lộn truyền thống, lật đổ hoặc tránh đi những mỹ pháp [trope] mà đa phần độc giả dựa vào nhằm định vị thể loại.

Một cách để hiểu những biến đổi của các thám tử là chuyển dịch lịch sử mà chúng ta dùng để hiểu thể loại. Nếu xem xét thể loại từ điểm nhìn của kỷ nguyên số, chúng ta có thể giải thích được nhiều sự thay đổi. Những hóa thân đặc thù của thám tử mới giúp ta nhìn rõ hơn các thay đổi ấy đã vận hành như thế nào, cũng như cung cấp cho chúng ta các đầu mối về cách tiên tri của thể loại, về việc nó có thể thay đổi như thế nào trong tương lai. *Angel*, một sự vận dụng đặc biệt cố ý của loại truyện thám tử sắt đá, là một tác phẩm hoàn hảo để bắt tay vào cuộc tìm hiểu này.

Các thể loại truyện trinh thám

Các câu chuyện trinh thám đi theo một mẫu hình nhất quán. Mặc cho nhiều khác biệt giữa các tiểu thể loại cổ điển và kiểu sắt đá, những giá trị ở cả hai tiểu thể loại đó đều củng cố các khái niệm về suy tư hợp lý và trách nhiệm cá nhân.

Mặc dù nhiều học giả đã vật lộn với những các biên của thể loại trinh thám [mystery], cuốn sách khởi đầu cho cuộc tranh luận về đường ranh giới ấy vẫn là *Adventure, Mystery, and Romance* [Phiêu lưu, Trinh thám và Tình cảm] của John Cawelti. Cawelti cho rằng “Murders in the Rue Morgue” [Vụ giết người ở phố Morgue] của Poe đã thiết lập các thành tố cần thiết cho hình thức truyện trinh thám mà ông gọi là “truyện trinh thám cổ điển”. Thám tử theo kiểu cổ điển làm việc thông qua sự duy lý (logic) và giải quyết bí ẩn bằng trí tuệ của mình. Những câu chuyện đó sử dụng sáu “pha” chính: (a) giới thiệu thám tử; (b) tội ác và các manh mối; (c) điều tra; (d) thông báo và giải pháp; (e) giải thích và giải pháp; (f) gỡ nút. Những phần này không phải lúc nào cũng xuất hiện theo đúng trình tự và đôi khi nhập vào với nhau, nhưng rất khó hình dung được một câu chuyện theo lối cổ điển không có chúng. (81-82)

The Journal of Popular Culture, Volume 42, Issue 5, trang 908-922, tháng Mười 2009

©2009, Wiley Periodicals, Inc.

Chiến lược tự sự này hé lộ mọi điểm mấu chốt của câu chuyện. Theo Cawelti, những câu chuyện trinh thám cổ điển hướng vào các ham muốn đặc thù của độc giả. Họ “mỹ học hóa” tội ác, biến một thời điểm hỗn loạn thành một câu đố mang tính nghệ thuật. Họ cũng gán các tội ác cho những cá nhân, một sự trấn an về mặt tâm thần đối với độc giả trung lưu lo ngại vì tỉ lệ phạm tội tăng lên tại các trung tâm thành thị (98-104). Những câu chuyện trinh thám cổ điển củng cố các khái niệm về trách nhiệm cá nhân, suy tư duy lý, và tội ác. Họ tránh đưa ra những lời giải thích có tính chất xã hội cho tội ác, mà nghiêng về phía giải thích theo các cá nhân.

Ngược lại, truyện trinh thám dạng sắt đá thực hiện một chức năng gần như trái ngược. Thay vì lần theo hoạt động tội ác dẫn tới một cá nhân duy nhất, các thám tử sắt đá ngày càng tháo gỡ được nhiều bí ẩn hơn. Cawelti giải thích như sau:

Đây... là mẫu hình hành động điển hình cho sự sắt đá: thám tử được gọi tới điều tra một việc trông qua khá là đơn giản, chẳng hạn như một vụ mất tích; cuộc điều tra của anh ta hóa ra sẽ phải đối đầu với cả một mạng lưới âm mưu cho thấy sự hiện diện của một tổ chức tội ác ngầm; cuối cùng, đầu mỗi quay trở lại các tầng lớp người giàu và được kính trọng của xã hội và phơi bày mối quan hệ tồi tệ giữa những cột trụ của cộng đồng và thế giới ngầm của tội phạm. (148-49)

Những câu chuyện chỉ ra một sự không đáng tin sâu sắc đến như vậy của các thiết chế văn hóa cung cấp một động cơ khác cho hành động cá nhân với các nhân vật chính của chúng. Các thám tử theo lối truyền thống hành động theo một lối khách quan, khoa học, thì các thám tử sắt đá lại điều tra bởi họ quan tâm tới khách hàng của mình; “thám tử sắt đá là một con người truyền thống có đức hạnh sống trong một thế giới phi luân và xấu xa” (152). Những câu chuyện thám tử sắt đá vẫn quay trở về với hành động cá nhân, nhưng chúng làm như vậy trong một bối cảnh nơi đức hạnh của thám tử (đi kèm với sự khôn ngoan nhanh nhạy và sự chính trực) có thể là quân bài duy nhất mà anh ta có được¹. Cawelti cũng gợi ý rằng “việc tạo ra mẫu hình sắt đá đi liền với một biến chuyển trong dạng mẫu quan trọng của câu chuyện thám tử, từ hình mẫu bí ẩn sang hình mẫu phiêu lưu anh hùng” (142). Nói cách khác, việc thoát ra khỏi các phương pháp trọng suy luận của các thám tử trong truyện của Poe và Doyle đưa hình mẫu câu chuyện tới gần hơn với dạng truyện phiêu lưu, nơi nhân vật chính làm cốt truyện tiến về phía trước bằng con đường phiêu lưu.

Tuy nhiên, ở cả hai trường hợp, thám tử đi theo đường vòng cung mà Cawelti miêu tả. Những điều tra của anh ta đưa anh ta đi từ đầu mối này sang đầu mối khác (hoặc từ sự kiện này tới sự kiện khác), cuối cùng sẽ dẫn anh ta đến được giải pháp. Mặc cho những khác biệt về điểm nhấn giữa truyện thám tử cổ điển và thám tử sắt đá, cả hai thể loại đều củng cố các khái niệm trách nhiệm cá nhân và chức năng cá nhân. Holmes buộc người khác phải tuân theo các luật lệ và giá trị văn minh, còn Marlowe ủng hộ cho khái niệm đạo đức cá nhân chống lại một văn hóa xấu xa. Nhưng tại sao các câu chuyện thám tử lại hiện lên ở hàng đầu như vậy?

Nhiếp ảnh và sự trỗi dậy của truyện trinh thám

Các thám tử xuất hiện để “đọc thành phố” bởi những phương pháp đọc cũ không còn hiệu quả nữa. Đặc biệt, họ ngự trị sự hỗn loạn mang tính chất ký hiệu học của nhiếp ảnh thông qua suy tư duy lý về trình độ học vấn cao.

Trong tiểu luận “Snapshots”, Robert Ray kết nối sự suy tàn của loại sách hướng dẫn đặc biệt về thành phố mang tên “hướng dẫn” [physiology] với sự trỗi dậy của nhiếp ảnh. Hướng dẫn là những cuốn sách mỏng với những miêu tả về cư dân thành phố “trung bình” giúp cho các chủ thể của chúng dễ dàng tìm được địa điểm trong sự hỗn loạn của không gian thành thị mới xuất hiện hồi cuối thế kỷ XIX. Những biếm họa này miêu tả những người như “bộm nhậu” hoặc “cô gái bán hàng” (18). Nhưng khi nhiếp ảnh trở nên phổ biến hơn, càng ngày càng có nhiều người phát hiện ra rằng các cá nhân trong những hạng mục ấy thường xuyên vi phạm các miêu tả mà những quyển sách đó cung cấp. Bởi các bức ảnh hướng đến chỗ nhấn mạnh những chi tiết rắc rối, chúng phá vỡ những khái quát hóa ôn hòa của các hướng dẫn. Nếu mọi chủ hàng thịt đều có thể nhận diện thông qua đôi bàn tay dính máu của mình, thì những chủ hàng thịt riêng rẽ có vết bẩn trên bàn tay khác nhau (hoặc những người đeo găng tay, do đó không có vết máu trên tay) gây bối rối cho các hướng dẫn. Do vậy, Ray gợi ý, những bức ảnh diệt trừ thị trường sách hướng dẫn và cách đọc thành phố mà chúng cung cấp.

Nhưng cùng lúc các hướng dẫn mất đi thị phần của mình, những câu chuyện thám tử lại dần thân vào sâu trong thể giới đô thị ban đêm:

Cũng như các *hướng dẫn*, truyện trinh thám đưa ra đề xuất làm cho thế giới, và đặc biệt là không gian thành thị, trở nên dễ hiểu hơn. Để làm được như vậy, nó không ngớt dựa vào chính những mã dẫn chiếu mà các *hướng dẫn* đã truyền bá. Do vậy, với Sherlock Holmes, bằng chứng vật thể luôn luôn có tính chất chỉ mục không phải bàn cãi: “nhà văn” sẽ nhất định bày ra một sự nổi bật và một điều không thể trộn lẫn, “người lao động” một bàn tay gân guốc, “người đến Trung Quốc” một hình xăm phương Đông đặc thù. (21)

Nói cách khác, những chi tiết nhiếp ảnh từng gây ra cái chết của các hướng dẫn đã trở thành cốt yếu trong những câu chuyện thám tử cổ điển. Các thám tử đọc chi tiết đơn lẻ thay vì tính chất tổng quát, do đó mà làm cho thành phố lại có thể hiểu được. Ray tiếp tục:

[Holmes] đề xuất *sự gần gũi* tối hậu của truyện trinh thám với nhiếp ảnh... Trong “Silver Blaze” [Ngọn lửa bạc], sự hãi hùng khi nghe Holmes nhấn mạnh vào “tầm quan trọng lớn lao của món thịt cừu nấu cà ri” và “sự cố bí ẩn về con chó lúc nửa đêm” xuất phát từ việc trước đó đã lái sự chú ý từ cái hiển hiện... tới cái bên lề, những gì hóa ra, dĩ nhiên, không hề là bên lề. Nói cách khác, những câu chuyện Sherlock Holmes được viết tương đương với những bức ảnh, nơi có vẻ như là các chi tiết sự cố, giống như những nghĩa thứ ba của Barthes, nhất thiết thay thế *studium* được trao cho. (22)

Sự gần gũi với nhiếp ảnh này là điểm mấu chốt. Nó ngự trị những chi tiết nằm bên ngoài khả năng giải thích nhằm đóng góp cho ý thức về hệ thống mà một không gian đô thị có thể hiểu được đòi hỏi. Dưới sự cai quản của Holmes, thế giới vận hành giống như chúng ta nghĩ nó nên vận hành. Nói ngắn gọn, nó vận hành theo lối nhiếp ảnh, thường xuyên nhận biết mọi chi tiết và đọc cảnh cho bác sĩ Watson. Chẳng hạn, ở cuộc gặp đầu tiên, Holmes nêu nhận xét rằng Watson vừa từ Afghanistan trở về. Sau này, Holmes sẽ cho biết vì sao mình có được kết luận đó:

Tôi biết anh từ Afghanistan trở về... Suy luận như thế này nhé: ‘Đây là một quý ông làm trong ngành y tế, nhưng lại có dáng vẻ của một quân nhân. Vậy rõ ràng là bác sĩ quân y. Anh ta vừa từ vùng nhiệt đới về, vì mặt sạm đen, nước da không có màu sắc tự nhiên, nhìn rất rõ. Cánh tay bên trái của anh ta bị thương. Trông nó rất cứng và không tự nhiên.’ (18)

Như thể đang xem xét một bức ảnh, Holmes nhận ra từng chi tiết nhỏ nhất tự thân dường như không có gì quan trọng. Đồ dùng y tế, dáng vẻ “nhà binh”, khuôn mặt thất thần, cổ tay có nước da sạm, và cánh tay bị thương, mọi thứ đều tạo ra hình ảnh của vị bác sĩ quân y từng ở Afghanistan. Do vậy, Doyle đã biến các chi tiết - những thành tố của các bức ảnh làm đảo lộn cảm giác an toàn thông thường của người ta - thành điều cốt yếu để giải quyết tội ác.

Lập luận trên đây về mối quan hệ giữa truyện trinh thám và ảnh chụp cũng tương hợp với diễn giải của Cawelti. Cawelti chỉ ra một thay đổi quan trọng xuất hiện giữa những năm 1840 của Poe và những năm 1880 của Doyle - sức ép của không gian đô thị. Tính chất vô danh của thành phố lớn làm cảm giác về an toàn của tầng lớp trung lưu trở nên bất ổn, và truyện trinh thám xuất hiện như một sự trấn an cho tình trạng bất ổn này. Ray thêm vào hỗn hợp ấy bằng việc cho rằng nhiếp ảnh càng phá hoại đi cái hình ảnh an toàn ấy nhiều hơn bằng cách lại biến các cá nhân trở thành vô danh. Nhưng mặc dù lý thuyết của Ray rất đúng khi áp dụng vào giai đoạn mà ông bàn tới, không thể dễ dàng làm như vậy vào trường hợp các thám tử sắt đá.

Ngược lại, các thám tử sắt đá tiến hành công việc dựa trên bản năng có sẵn và sự bột phát nhiều hơn. Sam Spade đi từ nơi này đến nơi khác, vật lộn (cả về tinh thần lẫn cơ thể) với những kẻ khả nghi và luôn luôn xấu xa, thường chợt gặp được một sự kiện làm cho đối tượng điều tra của anh tiến triển. *The Maltese Falcon* của Dashiell Hammett minh họa rất rõ ràng cho khía cạnh này. Sam không biết liệu nên tin vào O’Shaughnessy, Cairo hay Gutman, vậy nên anh đi từ người này sang người khác, mỗi lần nói chuyện với một người lại cảm thấy người trước đó không đáng tin. Khi gặp Gutman, anh thử nhiều chiến thuật, để rồi kết thúc cuộc gặp đầy giận dữ:

Mặt Spade nhợt nhạt hẳn đi và cứng đanh lại. Anh nói nhanh bằng một cái giọng tức tối: “Nghĩ thêm đi, và nghĩ cho nhanh vào... Tôi không có thời gian cho anh đâu. Mẹ kiếp nhà anh! có lẽ anh đã có thể thoát được khỏi tôi nếu làm cho tôi hiểu rõ ràng được. Giờ thì không được nữa đâu. Không phải ở San Francisco này. Anh sẽ phải nhập cuộc hoặc bị loại - và hôm nay anh sẽ phải làm điều đó.” (367)

Độc giả nhận ra sự bịp bợm của Sam về cái đang diễn ra, một cú chọc vào tổ ong bầu. Chắc chắn là có một dạng kỹ năng trong công việc của thám tử sắt đá, nhưng đó là một dạng kỹ năng khác so với những gì mà thám tử trọng suy luận sử dụng - đó là một sự bịp bợm. Nếu công việc logic của thám tử cổ điển tương đồng với phương pháp bức ảnh, thì phương pháp thiên về cảm xúc của thám tử sắt đá tương đồng với cái gì?

Sự dịch chuyển rõ rệt mà chúng ta có thể xem xét là dịch chuyển từ những bức ảnh tĩnh sang điện ảnh. Thật vậy, tư duy thời kỳ đầu về điện ảnh ít thú vị hơn ở tiềm năng của nó với tư cách một cơ chế biểu tượng tế nhị (như trong các tiểu thuyết) và thú vị hơn ở khả năng của nó trong việc biến cái bình thường thành cái kỳ diệu. Christian Keathley giải thích rằng “nhiều người xem của thế kỷ trước khi xem những bộ phim đầu tiên của anh em Lumière thường sung sướng bởi các cảnh được dàn dựng lên nhằm làm họ vui vẻ ít hơn là việc, ở hậu cảnh, những chiếc lá bay lên theo gió” (8). Nói ngắn gọn, điện ảnh làm cho cái thông thường trở nên khơi gợi, biến những hình ảnh thường nhật trở nên lung linh với các khả thể. Bằng cách làm như vậy, nó khuếch đại vấn đề đặt ra bởi những chi tiết sôi sục ám ảnh những bức ảnh tĩnh. Điện ảnh không chỉ nhấn mạnh vào các chi tiết, mà nó còn nhúng các chi tiết này vào cảm xúc vượt quá logic; những người anh hùng được trông chờ là những người có thể đương đầu với thế giới mới này, nghĩa là các thám tử sắt đá của những năm 1920 và 1930. Không phải là tình cờ khi các học giả coi tác phẩm của Hammett là tương đồng với nghệ thuật điện ảnh - đoạn văn trích ở trên miêu tả Sam Spade cuốn thuốc lá thường xuyên xuất hiện trong tác phẩm học thuật về phong cách viết mang màu sắc điện ảnh của Hammett. Cũng giống như Poe và Doyle hướng sự chú ý chi tiết của nhiếp ảnh vào phương thức hành động của thám tử cổ điển, những người viết *The Black Mask* [*Mặt nạ đen*] khám phá đặc điểm cảm xúc của điện ảnh, xây dựng các nhân vật thêm khát những ngõ phố nhỏ mờ tối của một Los Angeles trong khung cảnh những bức tranh của các họa sĩ biểu hiện Đức.

Tuy nhiên, một câu hỏi thích hợp hơn với các mục đích của tôi không phải ở chỗ liệu các thám tử sắt đá “điện ảnh” hay không, mà là tại sao họ lại như vậy. Tại sao nhiếp ảnh đòi hỏi thám tử cổ điển? Tại sao điện ảnh cần thám tử sắt đá? Tôi đề xuất nguyên nhân là để bảo vệ tư duy lý tính. Nói một cách khác, để bảo vệ tính thích đáng của học vấn.

Bảo vệ học vấn

Học vấn cao là thứ thống trị cuộc sống trong thế kỷ XX. Tư duy có chữ viết định ra những khái niệm như “lý tính” và cá nhân tính. Tuy nhiên, sự trỗi dậy của các công nghệ truyền thông mới (đặc biệt là nhiếp ảnh và máy vi tính) dẫn tới một chuyển biến sâu sắc, kỷ nguyên thứ ba của giao tiếp con người: điện toán [electracy]. Cùng kỷ nguyên thứ ba của giao tiếp này sẽ là hàng loạt vấn đề mới mẻ. Chúng ta có thể thấy bằng chứng của sự thay đổi lớn này trong bước chuyển biến hiện nay của các hình thức tự sự.

Điện toán², kỷ nguyên quan trọng thứ ba của giao tiếp con người, đang diễn ra với chúng ta. Thịnh thoả được gọi là “kỷ nguyên điện” (McLuhan) hoặc “kỷ nguyên thứ hai của

truyền miệng” (Ong), kỷ nguyên này bám rễ vào một chuyển biến lớn trong các phương pháp và khả năng giao tiếp với nhau của chúng ta, đặc biệt là khả năng mới mẻ của chúng ta trong việc gộp cả hình ảnh và âm thanh vào văn bản, sự dễ dàng truyền đi những văn bản như thế, và khả năng của chúng ta về tái tạo những giao tiếp ấy gần như ở mức độ vô cùng tận. Những khía cạnh này, đặc biệt rõ ràng và mạnh mẽ trong các phương tiện truyền thông số, đi kèm với một kiểu nghĩ và đọc mới.

Trong thời truyền miệng, kỷ nguyên đầu tiên của giao tiếp con người, mọi tri thức đều được truyền đi bằng đường miệng. Sự kém cỏi về mặt công nghệ này chỉ tạo ra được một vài dạng truyện và kể chuyện; truyện chia chương hồi, được kể với ngữ điệu, là phương pháp đầu tiên nhờ đó văn hóa lưu giữ được tri thức của mình. Eric Havelock giải thích, “Công nghệ nói miệng duy nhất có thể nhằm đảm bảo việc gìn giữ và ấn định việc truyền lại là công nghệ ngôn từ có ngữ điệu được tổ chức khéo léo theo các hình mẫu nói miệng và nhịp điệu có tính chất đặc thù đủ để giữ được hình dạng của chúng” (42-43). Nói cách khác, những tự sự nhiều chất thơ truyền miệng mang văn hóa rất giống các chromosome mang thông tin di truyền. Havelock nói thêm rằng truyện kể bằng miệng cũng mang cùng chúng những phương pháp tư duy được sử dụng trong những văn hóa của chúng³.

Với sự trỗi dậy của chữ viết, những cách nghĩ và giao tiếp mới trở nên hiệu quả hơn. Trong tác phẩm nền tảng *Orality and Literacy* [*Truyền miệng và chữ viết*], Walter Ong giải thích:

Mọi tư duy, bao gồm cả tư duy ở các nền văn hóa miệng đầu tiên, đều có tính chất phân tích ở một mức độ nào đó: nó chia chất liệu của mình thành nhiều yếu tố. Nhưng việc xem xét theo chuỗi, xếp loại, giải thích một cách trừu tượng đối với các hiện tượng hoặc các chân lý đã xác định là không thể nếu không viết và đọc. Con người ở các nền văn hóa miệng đầu tiên, những người không bị tác động bởi việc viết theo bất kỳ hình thức nào, học được rất nhiều, sở hữu và thực hành một minh triết lớn, nhưng họ không “nghiên cứu”. Họ học bằng tập luyện. (8-9)

Ong gợi ý rằng chữ viết mang lại những cách tư duy (chẳng hạn logic trừu tượng và xếp loại) được các thành viên của nền văn hóa học văn cao coi là đương nhiên. Hãy xem xét ví dụ được lặp lại nhiều lần về những cách tư duy khác nhau: khi nhìn thấy bốn thứ đồ vật (búa, cưa, gỗ, và rìu) và được hỏi nên bỏ đi cái gì, thành viên của các văn hóa miệng đầu tiên thường trả lời là rìu; khi các nhà nghiên cứu gợi ý nên bỏ gỗ đi, các chủ thể không đồng ý vì nếu không có gỗ “chúng ta sẽ không thể xây dựng được gì hết” (51). Các tư duy “tình huống này” có vẻ xa lạ với văn hóa phạm trù của chúng ta, nơi chúng ta thường đồng ý rằng gỗ là thứ phải bỏ ra vì những thứ khác đều thuộc vào phạm trù *công cụ*.

Tính chất xác đáng của điều đang nói ở đây xuất hiện khi chúng ta bắt đầu bàn về tự sự. Ong giải thích rằng tự sự thay đổi hình thức khi chữ viết xuất hiện, hoàn toàn giống như khi nhiều yếu tố khác của văn hóa và giao tiếp xuất hiện. Trong các nền văn hóa miệng, những câu chuyện dài phải được tạo ra theo hình thức chương hồi, không có sự tăng tiến chậm về phía một thời điểm tột đỉnh mà chúng ta trông chờ ở các tự sự có chữ viết⁴.

Trong các văn hóa có chữ viết sau này, “cốt truyện tuyến tính có tốt đỉnh đạt tới một hình thức hoàn bị ở truyện trình thám - sự căng thẳng không ngừng tăng dần lên, những khám phá rồi đảo ngược vô cùng nhỏ bé, đoạn cời nút được giải quyết một cách hoàn hảo” (144). Các cốt truyện rất nhỏ xuất hiện - và cùng chúng là thám tử.

Những chuyển biến trong phong cách tự sự và bản tính của nhân vật chính này dẫn tới những quan sát sâu sắc về văn hóa. Thật vậy, dường như Ong muốn gợi ý rằng các tự sự của một văn hóa hiện thân cho các hình mẫu tư duy do công nghệ giao tiếp của nền văn hóa cung cấp. Chẳng hạn, ông miêu tả bằng cách nào mà trong văn hóa có chữ viết, “nhân vật chính của người kể chuyện bằng miệng, nổi bật một cách điển hình với những chiến công bên ngoài của anh ta, đã được thay thế bằng ý thức bên trong của một nhân vật chính có tính chất typo” (150). Thám tử cổ điển trở thành hình ảnh mẫu chốt trong tự sự có chữ viết vì anh ta hiện thân cho các tiến trình tư duy (lý lẽ, logic và xếp loại) của văn hóa có chữ viết; người anh hùng truyền miệng cũng làm như vậy đối với các văn hóa miệng.

Trong bối cảnh này, tiền đề của Ray cho rằng truyện trình thám lớn mạnh như một hậu quả của việc xuất hiện nhiếp ảnh thậm chí còn có nhiều ý nghĩa hơn. Không chỉ chúng ta cần truyện trình thám làm cho thế giới trở nên dễ hiểu hơn, mà chúng ta còn cần một sự bảo vệ hiển ngôn đối với cách suy tư có chữ viết và tư duy có chữ viết chống lại phương tiện mới xuất hiện này. Tương tự, thám tử thay đổi hình thức khi anh ta gặp phải điện ảnh, sử dụng nhiều kỹ thuật và chiến lược khác nhau nhằm làm lợi cho cách tư duy mới này, và bảo vệ, một cách ngầm ẩn, di sản của chính anh ta - kỷ nguyên có chữ viết.

Vậy điều gì xảy ra trong kỷ nguyên điện toán? Liệu chúng ta có phải vứt bỏ những cách tư duy mới, như Plato từng làm⁵? Chúng ta đã thấy rằng văn hóa miệng cùng tồn tại trong sự trỗi dậy của chữ viết, nó không tan biến mất. Điện toán sẽ không vứt bỏ tư duy có chữ viết, cũng như miệng. Thay vào đó, kinh nghiệm của chúng ta với các tiến trình ấy sẽ cho phép chúng ta phát triển một kho tư duy thứ ba - cái kho tư duy rất có thể sẽ dần xếp lại mối quan hệ của chúng ta với thế giới. Trong khi mọi chuyện diễn ra như vậy, chúng ta sẽ trải nghiệm rất nhiều thay đổi đi kèm với một biến chuyển như thế, có vẻ như là gồm cả những thay đổi trong các tự sự và nhân vật chính của chúng ta. Đặc biệt, chúng ta phải tự hỏi: nếu người anh hùng trong anh hùng ca là người anh hùng đại diện cho văn hóa miệng, và thám tử là người anh hùng đại diện cho văn hóa có chữ viết, thì ai là người anh hùng của văn hóa điện toán?

Có lẽ là chúng ta có thể, giống như những khách hàng trong rất nhiều truyện trình thám, hướng tới các thám tử để tìm ra những lời giải. Bởi các thám tử là hình ảnh thu nhỏ của đặc điểm có chữ viết, những thay đổi trong thể loại vận hành giống một người thủy thủ chăm chú nhìn để đoán định gió thổi từ đâu đến.

Thám tử ma cà rồng bạo lực cô đơn

Một nghiên cứu trường hợp ngắn về series phim truyền hình Angel sẽ cho thấy rất rõ bằng cách nào mà các học giả có thể bắt đầu hiểu được kỷ nguyên số mới mẻ qua lăng kính những thay đổi trong kỷ nguyên hiện nay của chúng ta.

Angel kể câu chuyện về một con ma cà rồng đi tìm cứu rỗi, nhân vật này vào vai một thám tử bí ẩn ở Los Angeles. Ở các đợt phim đầu và đôi khi trong suốt loạt, mỗi tập xoay quanh một bí ẩn riêng lẻ. Cấu trúc cốt truyện của các tập này tương đối dễ nhìn: mở màn bao giờ cũng là ai đó (hoặc thường xuyên hơn là cái gì đó) đang săn đuổi và giết ai đó; Angel và các đồng sự của mình phát hiện yếu tố nguy hiểm đang treo lơ lửng trên kẻ yếu; họ điều tra và chiến đấu với nó, thường phải chịu thua trận đầu tiên; cốt truyện biến đổi; Angel chiến thắng kẻ xấu - thường là với rất nhiều bạo lực. Tuy miêu tả trên đây đã đơn giản hóa rất nhiều một bộ phim rất giải trí, rất thông minh, nhưng nó cũng bao quát được phần lớn các tập của series. Bộ phim cũng có những tập lẻ với mục đích xây dựng các cốt truyện tinh vi, mê-lô dài cả một đợt.

Angel có nguồn gốc từ *Buffy the Vampire Slayer* [*Buffy người giết ma cà rồng*] năm 1999. Tuy *Buffy* thỏa mãn nhiều hạng mục (kinh dị, hành động/phiêu lưu, hài kịch), chủ yếu nó giống như một phim mê-lô rất khéo léo. Series phim là một phép nhại những hình thức khác, sử dụng các dẫn chiếu của văn hóa pop để đi qua các vấn đề mà đối tượng công chúng cuối tuổi teen của chúng phải đối mặt. Joss Whedon, người sáng tạo ra bộ phim, thường xuyên nhắc tới “Innocence”, một tập của đợt hai, như một tập giải thích mạnh mẽ nhất việc bộ phim sử dụng các quái vật như là những tái hiện mang tính chất phúng dụ về các cuộc khủng hoảng tuổi teen. Trong tập này, Angel biến thành quỷ sau khi làm tình với Buffy; sự ám chỉ tới một câu chuyện rất hay gặp về cậu bé học sinh trung học biến đổi ghê gớm sau khi ngủ với một cô gái là rất rõ ràng. Sau đợt thứ ba của bộ phim, con ma cà rồng tuổi thọ nhiều thế kỷ của Buffy rời đi đến Los Angeles và có một hóa thân mới: *Angel*.

Buffy trước hết quan tâm đến những vấn đề người ta gặp phải ở cuối tuổi teen và đầu độ tuổi hai mươi, còn *Angel* mang lại một cảm giác hết sức khác. Việc dàn dựng, cốt truyện, và cấu trúc của series ngả mạnh mẽ hơn hẳn sang hướng truyền thống sắt đá. Trong khi *Buffy* lấy bối cảnh là Sunnydale, một ngoại ô khá giả che giấu một Miệng Địa ngục không khác mấy những con kiến sống trong lòng đất của phim *Blue Velvet*, *Angel* lại diễn ra ở Los Angeles và, tương hợp với truyền thống phim noir và nỗi hãi hùng của nhân vật chính đối với ánh sáng ban ngày, chủ yếu có bối cảnh đêm. Khung cảnh này tự bản thân nó đã sẵn sàng làm nền cho những cuộc gặp gỡ trong ngõ nhỏ, những kẻ luôn luôn xấu xa tồi tệ, và rất nhiều người bị chà đạp rất cần Angel ra tay cứu giúp.

Rõ ràng Whedon đã lấy cảm hứng từ thế giới thám tử sắt đá để sáng tạo ra *Angel*. Ngoài việc đặt bối cảnh cho bộ phim ở Los Angeles, nơi khai sinh ra tiểu thể loại này, Whedon còn dựa vào các mỹ pháp của dạng truyện sắt đá đối với tự sự, nhân vật, và cốt truyện. Chẳng hạn, Angel không hòa hợp với cảnh sát, tuần tra cùng một lúc với họ và che giấu con quỷ dưới lòng đất. Giống Marlowe hay Mike Hammer, Angel “thực hiện sự trừng phạt công bằng mà luật pháp vì quá máy móc, ngu ngốc hoặc xấu xa không làm được” (Cawelti, *Adventure* 143). Tuy nhiên, trong *Angel*, cảnh sát theo đúng nghĩa đen là không

có khả năng đương đầu với các tội ác mà Angel đối mặt; sự phúng dụ đã thay thế những con quái vật vào chỗ các nhược điểm con người mà Hammett và Chandler thường miêu tả. Trong cái thế giới che giấu của Angel gồm toàn những người siêu nhiên chúng ta cũng nên thêm tính từ “ngây thơ” vào danh sách những khiếm khuyết của cảnh sát.

Cũng giống các tiền nhiệm sắt đá của mình, Angel đối diện với một “mạng lưới âm mưu” dẫn dắt tới “những cột trụ của cộng đồng” cao nhất (148). Câu chuyện gồm năm đợt của cả bộ hé lộ một cái ác có tổ chức cao độ nằm sau rất nhiều bí ẩn mà Angel điều tra: một hăng luật đen tối tên là Wolfram và Hart. Hăng có những kết nối ở khắp thành phố, thò tay vào rất nhiều nơi chôn địa điểm trong nhiều tập của cả bộ. Ở cấp độ cốt truyện, mỹ pháp này cho phép một tự sự dài hơi xuất hiện ở trên các bí ẩn hay thấy làm bận tâm Angel và các đồng nghiệp trong phần lớn thời gian. Ở cấp độ thể loại, Wolfram và Hart đóng góp duy trì hình ảnh Los Angeles như là một chốn bản thủ đầy rẫy nguy hiểm. Hay, như Lewis Moore miêu tả môi trường truyền thông của dạng truyện sắt đá, “một xã hội chìm ngập trong sa đọa, cả về mặt xã hội lẫn cá nhân, cô lập hóa các thám tử vì họ thường xuyên phải chiến đấu chống lại cả cảnh sát và tội phạm, phản ứng mãnh liệt lại với cái thế giới họ đang phải sống ở trong” (60). Với cái âm mưu đen tối nối kết những kẻ xấu qua nhiều tập, *Angel* vẽ ra tấm bản đồ về một thế giới ngầm ma quái ngay tại Los Angeles ngày hôm nay.

Bộ phim cũng nhấn mạnh vào các khía cạnh mê-lô và bạo lực của thể loại truyện sắt đá. Cawelti viết, “truyện sắt đá... khuyến khích độc giả cảm thấy một cách mạnh mẽ các tội ác bằng cách loại trừ đi phần lớn của hệ thống đầu mối phức tạp” (147). *Angel* thường xuyên làm như vậy; câu chuyện thường có một hay hai đầu mối rất nhỏ cho phép thực hiện “điều tra”, nhưng là ở bên trong bối cảnh của cốt truyện có tính cảm xúc và mê-lô. Không giống như thám tử trọng suy luận, người đối mặt với hàng loạt đầu mối từ đó anh ta sử dụng trí tuệ xuất chúng của mình mà tìm ra giải pháp, thám tử sắt đá tiến đến và chọc vào vào một trường hợp cho tới khi có điều gì đó xảy ra. Thế nhưng, như Harry (thám tử sắt đá trong *Kiss Kiss Bang Bang* hậu hiện đại), đã miêu tả, “Tôi sắp cảm ẩm nước, chia mũ ra để xem có ai bắn vào nó không”. Cũng vậy, Angel di chuyển từ đầu mối này sang đầu mối khác, thường xuyên dẫn thân vào những cuộc chạm trán bạo liệt cho tới khi tìm ra được vào giải pháp. Chẳng hạn, trong tập “The Thin Dead Line” của đợt thứ hai, những người anh hùng của chúng ta tình cờ gặp một nhóm sĩ quan cảnh sát ma đang lảng vảng ở khu phố nơi họ đang tuần tra trong cuộc sống thực. Con đường dẫn tới nguồn gốc của những con ma này khá là đơn giản - Angel tìm ra gốc gác của đám cảnh sát ma bằng cách sử dụng số ghi trên phù hiệu và đánh bại chỉ huy đám cảnh sát đó để ngăn chặn mối nguy. Angel thành công bằng sự cả quyết cứng rắn nhiều hơn là bằng suy luận logic. Việc sử dụng các đặc điểm sắt đá khiến Whedon có được một loạt đường hướng cho cốt truyện nhằm hướng lối cho những người viết và thu hút khán giả.

Whedon cũng sử dụng phong cách phim noir để dựng cảnh cho bộ phim. Loạt tên phim của đợt đầu tiên định ra giọng điệu chung một cách xuất sắc. Sau khi dòng chữ tên phim xuất hiện, camera chuyển sang một người phụ nữ trẻ đứng cạnh đường vào ban đêm, bóng cô nhìn rất rõ bên tay phải. Cảnh sau đó là một đoạn dựng nhanh những hình ảnh noir hay gặp: một quán bar, một cô gái điếm bước lên một chiếc ô tô, một người phụ nữ

cầm khẩu súng trên tay, người đi lại ở các phố nhỏ, và nhiều cú đâm, cửa bị phá, vân vân. Hình ảnh nào cũng diễn ra vào ban đêm. Cảnh này kết thúc với hình ảnh Angel bước đi xa dần camera dọc theo một lối đi tối, trong ánh sáng chiaroscuro. Bằng cách sử dụng về bên ngoài và cảm thức quen thuộc của những câu chuyện thám tử hard-boiled, Whedon đưa bộ phim của mình vào cuộc trò chuyện với thể loại, và do đó mfa làm cho những sáng tạo riêng có vẻ overt và có tính toán trước nhiều hơn.

Ở một cấp độ, những sáng tạo của Whedon thường là các thủ pháp gây cười. Bộ phim sử dụng mỉa mai, nhại, và những câu nói đùa để đi ngược lại các trông chờ của khán giả. Một nhân vật phục vụ cho khía cạnh này thường xuất hiện trong cả bộ phim là Lorne, một con quỷ có thể biết được rất nhiều điều về con người (hoặc quỷ) chỉ bằng cách nhìn vào họ, nhưng chỉ là trong khi họ hát mà thôi. Vẫn giữ hình ảnh khó tính của mình, Angel nhất định không hát bao giờ; không hề đáng ngạc nhiên khi Whedon và các tác giả khác nghĩ ra một số lượng lớn những cái cớ để bắt Angel phải hát. Mặc dù tính chất hài hước của series không làm cho cổ mẫu của thể loại truyện sát đá trở nên bất ổn, nó thực sự mở ra được một không gian cho những phá hủy quan trọng hơn ở tận trung tâm của thể loại. Với những vi phạm lớn hơn ấy, Whedon bắt đầu suy nghĩ lại về những giới hạn của việc những câu chuyện đó có thể làm được gì.

Trước hết, Angel khẳng định dựa vào một loạt nguồn lực bên ngoài rộng lớn để đưa các trường hợp của mình tiến lên phía trước. Trong số đó có (1) một thư viện chứa rất nhiều sách huyền bí, thường xuyên cung cấp những đầu mối quan trọng để chiến thắng kẻ xấu trong tuần⁶, (2) một nguồn tâm linh từ các “quyền năng kỳ lạ” với những lời tiên tri Delphi thường xuyên giúp Angel tóm được đối thủ của mình, (3) Lorne, con quỷ đọc thấu lòng người có thể đoán ra các động cơ của bất kỳ ai khi người đó hát, và (4) Internet. Mặc dù các thám tử sát đá chắc chắn là có tiến hành “nghiên cứu”, truyền thống của những câu chuyện ấy không dựa nhiều vào các nguồn ấy. Trong *The Maltese Falcon*, cuộc tìm kiếm con tàu từ Hồng Kông tới của Sam Spade hoàn thành sau khi đọc xong vài bài của một tờ báo; anh không phải bỏ ra nhiều tuần đào xới tài liệu lưu trữ. Thay vào đó, Sam và các thám tử giống như anh dựa vào quyền năng quan sát của mình, hiểu được các mối quan hệ con người, và một khả năng lớn về dọa dẫm.

Ngược lại, Angel thường xuyên dựa vào Wesley hoặc Lorne hoặc một đồng sự khác để có được bằng chứng cốt yếu. Tập “Expecting” [Trông đợi] của đợt phim thứ nhất là một trường hợp điển hình. Wesley phát hiện thấy một con quỷ chuyên lừa đảo làm Cordelia mang thai. Khi đó Angel bèn sử dụng nghiên cứu và xóa đi vụ mang thai theo phép thuật bằng cách giết chết con quỷ. Cách thức này này, trong đó cuộc gặp đầu tiên với con quỷ dẫn tới một quãng vắng tự sự nơi các nhân vật của chúng ta nghiên cứu con quỷ nhằm khám phá điểm yếu của nó, là một sự kế thừa từ *Buffy the Vampire Slayer*, tại đó quãng vắng này trở thành cái gì đó như là một câu nói đùa hay gặp lại. Trong Angel, mỹ pháp đó cũng giúp làm giảm đi bản năng cá nhân của thám tử sát đá.

Cũng giống như vậy, *Angel* đưa vào nhiều đồng nghiệp giúp giải quyết các trường hợp. Không như những người kể chuyện là đồng sự của truyện thám tử trọng suy luận (như bác sĩ Watson trong các truyện trình thám Sherlock Holmes hay Archie Goodwin trong

các câu chuyện Nero Wolfe), các đồng sự của Angel có vai trò hết sức nổi bật trong việc giải quyết các bí ẩn hàng tuần. Thật vậy, bộ phim thường xuyên củng cố ý tưởng nếu không có các đối tác thì Angel sẽ không bao giờ có thể giúp được nhiều người đến thế. Như thể series cố gắng hiểu được mối quan hệ của chính nó với hình mẫu quen thuộc của viên thám tử cô đơn, một dòng cốt truyện từ tập phim thứ hai khám phá mối quan hệ mà Angel có với Cordelia, Gunn, và Wesley. Trong nhiều tập, Angel sever mối quan hệ của mình với nhóm và rồi phải hối tiếc điều đó. Khi gia nhập trở lại, thì đó đã là một đối tác ngang hàng, chứ không phải một ông chủ. Ở đây, Whedon đã thay đổi thám tử sắt đá, biến một người bên ngoài thành một thành viên của nhóm, chuyển câu chuyện từ có tính chất cá nhân sang tính chất cộng tác. Hai khác biệt này - sóng đôi với tính chất bằng hữu huynh đệ nổi bật của bộ phim - là điều chính yếu. Những sự kỳ quặc hay thấy ở *Angel* còn lớn hơn những lời giễu hay trò chơi đơn thuần về khả năng. Thay vào đó, chúng hiện thân cho các phẩm chất của kỷ nguyên số.

Thám tử điện toán

Ong gợi ý rằng những câu chuyện thám tử hiện thân cho bản chất của chữ viết. Ray gợi ý rằng chúng phục vụ cho một mục đích văn hóa - bảo vệ cho triển vọng duy lý của học vấn chống lại thách thức ở khía cạnh khoa học luận từ phía nhiếp ảnh và điện ảnh. Cư dân đông đúc của không gian đô thị và tội ác đi kèm của nó, kết hợp với những chi tiết sôi sục của các bức ảnh, làm bất ổn ý thức của con người về an ninh và an toàn. Thám tử cổ điển trở nên quan trọng và lừng danh như là một lời đáp cho những mối lo lắng đó, biến các chi tiết thành đầu mối, củng cố trách nhiệm cá nhân trong tội ác. Với một biến chuyển nữa về truyền thông và văn hóa, một dạng thám tử khác là cần thiết. Thám tử cổ điển có thể làm việc với cảnh sát và chính phủ, còn thám tử sắt đá thì không tin vào chính quyền, giống như độc giả. Nhưng cũng như đối ứng cổ điển của mình, thám tử sắt đá vẫn củng cố các lý tưởng về hành động và trách nhiệm cá nhân. Cả truyện thám tử cổ điển và sắt đá đều vận hành như là các phúng dụ tự sự về suy tư duy lý trong kỷ nguyên có chữ viết.

Ngược lại, Angel và các tự sự giống như vậy đã bắt đầu phá vỡ một số nội dung cơ bản của thể loại trinh thám. Mặc dù tiếp nối nhiều dấu hiệu và mỹ pháp quan trọng về mặt tự sự, chúng cũng coi nhẹ hoặc vi phạm nhiều dấu hiệu và mỹ pháp khác, đẩy thể loại theo các hướng đối nghịch với dạng mục tiêu phúng dụ mà nó thường phụng sự. Nếu thám tử dựa quá nhiều vào nhóm của mình không phải chỉ để thu thập các đầu mối, mà còn là để giải quyết bí ẩn, thì tại sao anh ta lại phải củng cố con người cá nhân gồ ghề nằm ở trung tâm của thể loại? Nếu những mạng lưới dữ liệu và thông tin to lớn đóng một vai trò cốt tử trong các truyện trinh thám, thì liệu mối quan hệ của điều tra viên với tri thức anh ta cần có dịch chuyển quá nhiều để bảo vệ cho tính chất duy lý của học vấn hay không? Làm thế nào mà ta có thể hiểu được những thách thức như vậy đối với những truyền thống thể loại?

Một mặt, bài học của tiểu thể loại sắt đá có thể cung cấp chìa khóa để hiểu những dịch chuyển mà *Angel* là hiện thân. Hoàn toàn giống như nhiếp ảnh rồi sau đó điện ảnh đã

thách thức cách hiểu thế giới của chúng ta, các phương tiện truyền thông mới cũng vậy. Có lẽ *Angel* đại diện cho một hành động gìn giữ nhân danh học vấn, một tiên phong trong suy tư duy lý ở thiên kỷ mới. Những liên hệ gần gũi của bộ phim với thể loại sát đá kết nối nó với cuộc chiến nhằm lưu giữ tính duy lý của học vấn, và những dịch chuyển chung của nó biến nó thành một hoán dụ hấp dẫn cho những dịch chuyển diễn ra trong kỷ nguyên số. Dưới ánh sáng này, có lẽ các dịch chuyển diễn ra trong *Angel* bao trùm những phương thức diễn đạt mới dưới lá cờ của suy tư duy lý của học vấn.

Mặt khác, *Angel* có thể đại diện, không phải cho một chương trình hành động mang tính bảo thủ, mà là một chương trình hành động mang tính khám phá. Thay vì mở rộng sự bảo vệ học vấn của thám tử bằng cách dịch chuyển để lấp đầy được những khoảng cách về khoa học luận mà các phương tiện truyền thông mới tạo ra, có lẽ những câu chuyện như *Angel* định ra các hướng đi mới. Các nhà ngữ pháp học như Walter Ong và Gregory Ulmer gợi ý rằng một cách để hiểu kỷ nguyên số đang xuất hiện là chỉ ra các tương đồng và bài học từ dịch chuyển lớn trước đây của chúng ta trong giao tiếp: từ miệng sang chữ viết. Hoàn toàn giống như việc người anh hùng trong văn hóa miệng đã trở thành thám tử có chữ viết, thám tử có chữ viết sẽ trở thành một cái gì đó khác, gương mặt quan trọng cho kỷ nguyên điện toán. Chính ở trong hình dạng thay đổi của thể loại trinh thám này mà chúng ta có thể trông chờ được chứng kiến những mẫu nhỏ đầu tiên của các thay đổi đó. Chúng bao trùm những hệ hình mới của suy tư do các phương thức giao tiếp mới cung cấp, những phương thức rất chung trong nền văn hóa mạng. Các phương thức điều tra thông qua cộng tác với nhau, dựa trên cơ sở dữ liệu trong *Angel* báo hiệu những cách thức mới để hiểu thế giới, tránh sự bảo vệ cho học vấn nhằm ủng hộ cho một cuộc tìm kiếm các hình thức tự sự của điện toán. Các tự sự giống như tự sự này chứng tỏ mình là rất quan trọng để giải quyết bí ẩn của thám tử điện toán.

Tài liệu trích dẫn

Cawelti, John G. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: U of Chicago P, 1976.

Doyle, Arthur Conan. *A Study in Scarlet*. 1887. New York: Book-of-the-Month Club Inc., 1994.

"Expecting." *Angel, Season One*. Created by Joss Whedon and David Greenwalt. DVD. 20th Century Fox. 2000.

Goody, Jack. *The Domestication of the Savage Mind*. Cambridge: Cambridge UP, 1977.

Hammett, Dashiell. *The Maltese Falcon*. Dashiell Hammett: Five Complete Novels. 1930. New York: Knopf, Everyman's Library, 2000.

Havelock, Eric. *Preface to Plato*. 1968. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard UP, 1998.

The Journal of Popular Culture, Volume 42, Issue 5, trang 908-922, tháng Mười 2009
©2009, Wiley Periodicals, Inc.

"Innocence." *Buffy the Vampire Slayer, Season Two. DVD. 20th Century Fox. 1998.*

Keathley, Christian. *Cinephilia and History, or, the Wind in the Trees. Bloomington: Indiana UP, 2006.*

Kiss Kiss Bang Bang. Dir. Shane Black. DVD. Warner Home Video, 2006.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media. 1964. Cambridge, MA: The MIT Press, 1994.*

Moore, Lewis D. *Cracking the Hard-Boiled Detective: A Critical History from the 1920s to the Present. Jefferson, NC: McFarland, 2006.*

Ong, Walter. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. New York: Routledge, 1982.*

Ray, Robert B. *Snapshots: The Beginnings of Photography. How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies. Bloomington: Indiana UP, 2001. 15–28.*

"The Thin Dead Line." *Angel, Season Two. DVD. 20th Century Fox. 2001.*

Ulmer, Gregory L. *Heuretics: The Logic of Invention. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1994.*

Brendan Riley, PhD, là Assistant Professor về tiếng Anh tại Columbia College Chicago, ông giảng dạy các lớp văn hóa, tu từ học và sáng tác đại chúng, các phương tiện truyền thông mới, và zombie. Đã in các tiểu luận về nhiều chủ đề, trong đó có Triết học về mã nguồn mở và truyện tranh Warren Ellis; dự án hiện nay là tiếp tục khám phá tương lai của văn chương trình thám. Website và blog: <http://curragh-labs.org>.

Chú thích

¹ Tôi sử dụng đại từ giống đực ở đây vì các thám tử dạng sắt đá thời kỳ đầu gần như toàn là đàn ông, và trong những câu chuyện có các nhân vật ấy thường xuyên có vai trò quan trọng của thói ghét phụ nữ bảo thủ.

² Tôi thích khái niệm *electracy*, do Greg Ulmer tạo ra trong *Heuretics* hơn, vì nhiều lý do. "Truyền miệng thứ hai" của Ong nhấn mạnh vào sự trở lại quan trọng của các nét truyền miệng trong kỷ nguyên thứ ba này mà quá chú trọng vào một sự trở lại của những nét ấy mà không hướng tới việc tổng hợp và mở rộng hệ giao tiếp của con người. Cũng giống như vậy, khái niệm "kỷ nguyên điện" của McLuhan với tôi dường như quá gắn chặt tới phương tiện giao tiếp ngày nay. Theo cùng một cách, tôi thích *literacy* [có chữ viết] hơn *the age of print* [kỷ nguyên in ấn]; nhiều khía cạnh từng bùng nổ sau phát minh của Gutenberg vẫn còn hiện diện trong các văn hóa viết tay. Cuối cùng, điện toán chỉ nghĩa được một chuyển biến mang tính định lượng nhờ các tiến bộ nhỏ về chữ viết (chẳng hạn máy chữ và máy chữ chạy điện). Mặc dù nhiều người vẫn thích hướng những thay đổi này vào trong bối cảnh của chữ viết (chẳng hạn như bằng cách sử dụng "chữ viết số"), tôi tin những miêu tả như vậy chưa lường được hết những thay đổi sâu sắc trong lập luận, viết, và

tư duy đi kèm với các phương tiện truyền thông số. Để biết thêm về các biến chuyển này, xem Ulmer, *Heuretics: The Logic of Invention*.

³ Để có một tác phẩm bản sâu về các dạng tư duy xuất phát từ văn hóa miệng và văn hóa có chữ viết, xem *The Domestication of the Savage Mind* của Jack Goody.

⁴ Chúng ta chứng kiến một sự trở lại của cấu trúc tự sự chia thành nhiều tập này - một “truyền miệng thứ hai” - trên truyền hình. Tự sự mở rộng của loại phim soap opera hoặc phim series là tiếng vọng lại cốt truyện nhiều chương của *Iliad* và *Odyssey*.

⁵ Havelock lập luận rằng việc Plato không ưa “các nhà thơ” không phải là một sự vứt bỏ các môn cổ văn, mà là vứt bỏ tư duy bằng miệng; Plato coi thơ ca là một phần của hệ thống tư duy cũ mà các học trò của ông cần vứt bỏ nếu muốn hiểu được hệ thống mới - chữ viết.

⁶ Ở đoạn sau của series, nhóm kiếm được một quyển sách chứa các bản sao từ mọi quyển sách bí hiểm, rồi sao chụp được những tập sách cổ để tạo ra một cơ sở dữ liệu số.