



CHƯƠNG I. CÓ ÍT NHẤT HAI LOẠI TRÒ CHƠI

1.

Có ít nhất hai loại trò chơi. Một loại là hữu hạn, còn loại kia là vô hạn.

Trò chơi hữu hạn được chơi với mục đích giành chiến thắng, còn trò chơi vô hạn được chơi với mục đích chơi tiếp.

2.

Nếu ai đó thắng một trò chơi hữu hạn, thì trò chơi đó phải đi đến một kết thúc cuối cùng. Nó sẽ kết thúc khi có người thắng.

Chúng ta biết rằng một người thắng trò chơi khi tất cả những người chơi nhất trí về việc ai trong số họ là người chiến thắng. Ngoài sự nhất trí của những người chơi ra thì không có điều kiện nào khác bắt buộc phải có để quyết định ai thắng trò chơi.

Cũng có thể cần đến sự chấp thuận của khán giả hoặc trọng tài để quyết định người thắng cuộc. Tuy nhiên, hãy chỉ xét một trường hợp đơn giản rằng nếu những người chơi không nhất trí về người chiến thắng thì trò chơi không thể đi đến một kết luận quyết định – và những người chơi không thỏa mãn được mục đích ban đầu của việc chơi. Ngay cả khi họ bị mang ra khỏi sân đấu và không thể chơi tiếp thì họ sẽ không coi trò chơi đã kết thúc.

Giả sử tất cả người chơi đều đồng ý nhưng khán giả và trọng tài thì không. Trừ phi những người chơi bị thuyết phục rằng sự đồng thuận của họ là có giá trị, nếu không họ sẽ không tiếp tục chơi –

quả thật, họ không thể tiếp tục chơi. Không thể có chuyện những người chơi sẽ quay trở lại sân đấu và thực sự chơi nếu họ tin rằng trò chơi đã kết thúc.

Sẽ không có trò chơi hữu hạn nào nếu những người chơi không tình nguyện chơi nó. Không ai có thể chơi khi mà bị bắt buộc cả.

Một nguyên tắc bất biến của tất cả các trò chơi, cả hữu hạn và vô hạn, là dù là ai chơi thì họ đều phải tình nguyện. Bất cứ ai phải chơi đều không thể chơi.

3.

Quan trọng không kém việc có một kết thúc cuối cùng, trò chơi hữu hạn còn phải có một khởi đầu chính xác. Vì lẽ đó, chúng ta có thể nói rằng các trò chơi hữu hạn có những ranh giới thời gian – mà tất nhiên, mọi người chơi phải nhất trí về chúng. Ngoài ra, họ cũng phải nhất trí về những ranh giới không gian và số (số lượng?) nữa. Tức là, trò chơi phải được chơi trong một khu vực đã được đánh dấu và với những người chơi xác định.

Ranh giới không gian là rất rõ ràng trong mọi cuộc đối đầu hữu hạn, từ những trò chơi đơn giản nhất trên bàn chơi và sân chơi cho đến các cuộc chiến tranh thế giới. Những bên tham gia Chiến tranh Thế giới thứ hai đồng ý không ném bom Heidelberg hay Paris, và tuyên bố Thụy Sĩ nằm ngoài ranh giới của cuộc chiến. Trong chiến tranh, khi một trong các bên tham gia gây ra tổn thất quá mức và không cần thiết, người ta sẽ dấy lên câu hỏi về tính chính đáng của chiến thắng mà bên đó có thể giành được, rằng đó là một cuộc chiến tranh hay chỉ đơn thuần là một hành động bạo lực vô cớ. Khi Sherman¹đốt phá trên đường đi từ Atlanta ra đến biển, ông đã bỏ qua ý thức về giới hạn không gian và vì lẽ đó mà nhiều người không coi chiến thắng của quân miền Bắc là

chính đáng. Thực tế thì người ta chưa bao giờ kết luận được điều này.

Ranh giới số xuất hiện dưới nhiều dạng nhưng luôn tồn tại trong các trò chơi hữu hạn. Để có trò chơi hữu hạn, chúng ta phải chọn những người chơi. Rõ ràng là chúng ta không thể chơi nếu chúng ta phải chơi, nhưng cũng rõ ràng không kém là chúng ta không thể chơi một mình. Do đó, trong mọi trường hợp, chúng ta phải tìm một đối thủ, và trong phần lớn trường hợp, chúng ta phải tìm cả đồng đội, những người sẵn sàng chơi cùng chúng ta nữa. Không phải ai muốn chơi cho New York Yankees² hay đá u lại họ đều được. Và bất cứ ai cũng không thể trở thành nhà nông học (có thể thay bằng một nghề khác để dễ hiểu hơn ở VN, ví dụ: nhà khoa học) hay thợ điện nếu chỉ có mình họ muốn thế, còn phải cần có sự chấp thuận từ các đồng nghiệp và đối thủ cạnh tranh của họ nữa.

Do những người chơi hữu hạn không thể tự chọn mình vào chơi, nên bất cứ lúc nào họ cũng có thể bị loại khỏi trò chơi và bất cứ lúc nào những người chơi khác cũng có thể từ chối chơi với họ. Việc cấp phép không bao giờ thuộc về người được cấp phép và việc giao nhiệm vụ cũng không bao giờ thuộc về sĩ quan.

Tất nhiên, điều mà sự bất biến của các ranh giới số bảo đảm là khả năng tất cả những người tham gia có thể nhất trí về một người chiến thắng cuối cùng. Bất cứ khi nào mọi người có thể ra vào sân chơi như họ muốn thì khi đó, những người tham gia sẽ hoài nghi rằng không ai có khả năng chiến thắng một cách rõ ràng. Ví dụ, ai đã thắng trong Cách mạng Pháp?

4.

Có các ranh giới như vậy tức là ngày tháng, địa điểm, và thành viên của mỗi trò chơi hữu hạn được xác định từ bên ngoài. Khi chúng

ta nói về một cuộc thi nhât định mà bắt đầu vào ngày 1 tháng 9 năm 1939, chúng ta đang nói từ quan điểm giờ thế giới; tức là, từ quan điểm của những gì đã xảy ra trước khi cuộc thi bắt đầu và những gì sẽ xảy ra sau khi cuộc thi kết thúc. Địa điểm và thành viên cũng vậy. Một trò chơi được chơi tại nơi đó, với những người đó.

Thế giới được đánh dấu một cách tinh vi bằng cách ranh giới cuộc thi, và con người được phân loại một cách tinh tế theo tư cách tham gia của họ.

5.

Chỉ duy nhât một người hoặc một đội có thể thắng một trò chơi hữu hạn, nhưng những người chơi khác có thể được xếp hạng tốt khi trò chơi kết thúc.

Không phải ai cũng có thể là chủ tịch công ty, mặc dù những người tham gia tranh giải đó có thể là các phó chủ tịch hoặc quản lý khu vực.

Có nhiều trò chơi chúng ta tham gia mà không kỳ vọng thắng, nhưng chúng ta vẫn cạnh tranh giành thứ hạng tốt nhât có thể.

6.

Theo một và chỉ một mặt thì trò chơi vô hạn giống hệt trò chơi hữu hạn: Đối với người chơi vô hạn, chúng ta cũng có thể nói rằng nếu họ chơi thì họ chơi một cách tình nguyện; nếu họ phải chơi thì họ không thể chơi.

Mặt khác, trò chơi vô hạn và hữu hạn lại nằm ở hai vị trí tương phản nhât có thể.

Những người chơi vô hạn không thể nói khi nào trò chơi của họ bắt đầu và họ cũng không quan tâm. Họ không quan tâm đến lý

do tại sao trò chơi của họ không bị giới hạn thời gian. Quả thật, mục tiêu duy nhất của trò chơi là để ngăn nó kết thúc, để giữ mọi người tiếp tục chơi.

Không có ranh giới không gian hay ranh giới số đối với trò chơi vô hạn. Không có thể giới nào được đánh dấu bằng ranh giới của các trò chơi vô hạn, và không có câu hỏi nào về tư cách tham gia vì bất cứ ai muốn đều có thể chơi trò chơi vô hạn.

Trong khi các trò chơi hữu hạn được xác định từ bên ngoài thì các trò chơi vô hạn được xác định từ bên trong. Thời gian của một trò chơi vô hạn không phải là thời gian thể giới, mà là thời gian được tạo ra từ chính bên trong trò chơi. Vì trò chơi vô hạn xóa nhòa các ranh giới nên nó mở ra cho những người chơi một chân trời thời gian mới.

Vì lý do này mà không thể nói một trò chơi vô hạn đã được chơi bao lâu, hay có thể được chơi bao lâu. Cũng không thể nói một trò chơi vô hạn được chơi trong thể giới nào, mặc dù số lượng thể giới bên trong một trò chơi vô hạn có thể là bất kỳ con số nào.

7.

Những trò chơi hữu hạn có thể được chơi bên trong một trò chơi vô hạn, nhưng một trò chơi vô hạn không thể được chơi bên trong một trò chơi hữu hạn.

Những người chơi vô hạn coi thắng và thua trong bất kỳ trò chơi hữu hạn nào mà họ chơi là không gì khác ngoài những khoảnh khắc trong một trò chơi liên tục.

8.

Nếu những trò chơi hữu hạn bị giới hạn về bên ngoài (diễn đạt từ khác được không?) bởi thời gian, không gian, và số, chúng cũng

phải có những giới hạn bên trong về những gì mà các người chơi có thể làm đối với nhau hoặc làm cùng nhau. Việc nhất trí về những giới hạn bên trong chính là việc thiết lập luật chơi.

Mỗi trò chơi hữu hạn có một luật khác nhau. Thực tế, chính nhờ việc biết các luật chơi là gì mà chúng ta biết trò chơi đó là gì.

Điều mà các luật chơi tạo nên là một bộ các giới hạn dùng với những người chơi: ví dụ, những người chơi phải bắt đầu sau vạch trắng, đến cuối tháng phải trả hết nợ, không được tính phí các bệnh nhân vượt quá mức độ họ có thể chấp nhận một cách hợp lý, hay đi ở bên phải.

Theo nghĩa hẹp nhất thì luật chơi không như luật pháp; chúng không quy định hành vi cụ thể mà chỉ ràng buộc tự do của người chơi trong khi vẫn cho phép một khoảng không gian lựa chọn đáng kể.

Nếu những ràng buộc này không được giám sát, kết quả của trò chơi sẽ bị đe dọa trực tiếp. Luật của một trò chơi hữu hạn là những điều khoản theo hợp đồng mà nhờ chúng, người chơi có thể nhất trí ai là người thắng.

9.

Luật chơi phải được công bố trước khi chơi, và người chơi phải nhất trí về chúng trước khi cuộc chơi bắt đầu.

Một điểm rất quan trọng đối với mọi trò chơi hữu hạn là: Sự nhất trí của những người chơi về các luật có thể áp dụng tạo nên tính hiệu lực cuối cùng của các luật này.

Luật chơi không có hiệu lực chỉ vì Thượng viện đã thông qua chúng, hay vì các anh hùng đã từng chơi theo chúng, hay vì Chúa

truyền bá chúng thông qua Moses hoặc Muhammad. Chúng có hiệu lực chỉ khi những người chơi tình nguyện chơi theo chúng.

Không có luật nào bắt chúng ta phải tuân thủ luật. Nếu có, lại sẽ phải có một luật cho những luật đó, v.v...

10.

Nếu luật của một trò chơi hữu hạn chỉ dành riêng cho trò chơi đó thì rõ ràng là luật này không thể thay đổi trong quá trình chơi – nếu không, một trò chơi khác đang được chơi.

Chính từ điểm này mà chúng ta tìm ra sự khác biệt quan trọng nhất giữa trò chơi vô hạn và trò chơi hữu hạn: Luật của một trò chơi vô hạn phải thay đổi trong quá trình chơi. Luật bị thay đổi khi những người chơi của một trò chơi vô hạn đồng ý rằng trò chơi đang bị đẩy vào tình trạng nguy hiểm bởi một kết quả hữu hạn – tức là, một vài người thắng và những người khác thua.

Luật của một trò chơi vô hạn được thay đổi để ngăn chặn bất kỳ ai thắng trò chơi và mang càng nhiều người vào trò chơi càng tốt.

Nếu luật của một trò chơi hữu hạn là những điều khoản theo hợp đồng mà nhờ chúng, người chơi có thể nhất trí ai là người thắng, thì luật của một trò chơi vô hạn là những điều khoản theo hợp đồng mà nhờ chúng, người chơi nhất trí tiếp tục chơi.

Vì lý do này mà luật của một trò chơi vô hạn có một tình trạng khác so với luật của một trò chơi hữu hạn. Luật của một trò chơi vô hạn giống như ngữ pháp của một ngôn ngữ sống, còn luật của một trò chơi hữu hạn giống như luật của một cuộc tranh biện. Ở về trước, chúng ta coi luật như một cách để tiếp tục cuộc trò chuyện với nhau; ở về sau, chúng ta coi luật như một cách để kết thúc bài nói của người khác.

Luật, hay ngữ pháp, của một ngôn ngữ số ng luôn luôn phát triển để đảm bảo tính có ý nghĩa của cuộc trò chuyện, trong khi luật tranh biện phải luôn giữ nguyên.

11.

Mặc dù luật của một trò chơi vô hạn có thể thay đổi nhờ thỏa thuận tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình chơi, nó không có nghĩa rằng bất kỳ luật nào cũng sẽ thay đổi. Không phải theo nghĩa này mà trò chơi trở thành vô hạn.

Luật chơi luôn được thiết kế để giải quyết những mối đe dọa cụ thể đối với sự tiếp diễn của trò chơi. Những người chơi vô hạn dùng luật chơi để quy định cách mà họ sẽ đưa các ranh giới hoặc giới hạn đang bị buộc chôn lại trò chơi của họ vào trong chính bản thân trò chơi.

Khả năng thiết lập luật chơi của các người chơi vô hạn thường bị thử thách bởi sự va chạm của các ranh giới mạnh mẽ chôn lại trò chơi của họ – ví dụ như sự kiệt sức về thể lực, sự mất mát các nguồn tài nguyên vật chất, sự thù địch của những kẻ không chơi, hay cái chết.

Công việc thiết kế luật chơi sẽ cho phép người chơi tiếp tục chơi bằng việc đưa những giới hạn này vào trò chơi – ngay cả khi một trong những giới hạn là cái chết. Chính theo nghĩa này mà trò chơi trở nên vô hạn.

Điều này cũng tương đương với việc nói rằng không có giới hạn nào có thể được áp lên để chôn lại trò chơi vô hạn. Do các giới hạn được đưa vào trong trò chơi nên bản thân trò chơi trở nên không thể bị giới hạn.

Những người chơi hữu hạn chơi bên trong các ranh giới; những người chơi vô hạn chơi với các ranh giới.

12.

Mặc dù theo lý thuyết, có thể đủ hiển nhiên rằng bất kỳ ai chơi trò chơi hữu hạn đều chơi một cách tình nguyện nhưng thông thường, những người chơi hữu hạn không nhận thức được về sự tự do tuyệt đối này và sẽ nghĩ rằng dù họ làm gì thì đây đều là họ phải làm. Có một vài lý do cho điều này:

- Chúng ta thấy rằng những người chơi hữu hạn phải được chọn. Mặc dù không ai bị buộc phải tiếp tục công việc luật sư hay yogi (có thể thay bằng nghề khác dễ hiểu hơn ở VN, ví dụ: nhà khoa học...) sau khi được chọn cho những vai trò này, nhưng mỗi vai trò đều bị bao quanh bởi các ràng buộc đã được quy định và kỳ vọng từ phía những người khác. Một người có thể cảm thấy một sự bắt buộc phải duy trì một mức độ thành tích nhất định vì sự cho phép chơi trong những trò chơi này có thể bị hủy bỏ. (diễn đạt lung củng) Chúng ta không thể vừa được tiếp tục là luật sư hay yogi vừa được làm những gì chúng ta muốn – song, chúng ta cũng không thể là cả hai vai trò đó nếu chúng ta không muốn.

- Vì những trò chơi hữu hạn được chơi để thắng, mọi nước đi của người chơi đều để giành chiến thắng. Bất kỳ điều gì được thực hiện mà không nhằm mục đích này đều không phải là một phần của trò chơi. Sự chăm chú thường trực của những người chơi hữu hạn dành cho diễn biến trò chơi có thể khiến họ tin rằng mỗi nước họ đi đều là những nước họ phải đi.

- Mọi người dường như có thể cảm thấy rằng phần thưởng chiến thắng là không thể thiếu, rằng nếu thiếu nó thì cuộc sống trở nên vô nghĩa, nếu không muốn nói là không đáng sống.

Để chắc chắn thì có những trò chơi mà vật đặt cược là mạng sống. Ví dụ, dưới chế độ nô lệ hoặc sự áp bức chính trị nặng nề, người tù chớ i đóng vai trò được yêu cầu có thể phải trả giá bằng mạng sống hoặc phải chịu sự trừng phạt khủng khiếp.

Thậm chí trong trường hợp cực đoan cuối cùng này, chúng ta vẫn phải kết luận rằng bất kỳ ai đảm nhận vai trò được yêu cầu đều làm vậy một cách tự nguyện. Chắc chắn giá phải trả cho việc tù chớ i là cao, nhưng riêng việc có một cái giá đã cho thấy một thực tế rằng bản thân những kẻ đàn áp cũng thừa nhận rằng thậm chí người yêu nhất trong số những người bị chúng đàn áp cũng phải đồng ý bị đàn áp. Nếu những người này không chớ i lại những con rô i hay máy tự động, không sự đe dọa nào còn cần thiết, và không có giá nào cần phải trả.

Không giống trò chơi vô hạn, trò chơi hữu hạn bị giới hạn từ bên ngoài; giống như trò chơi vô hạn, những giới hạn đó phải được người chơi chọn vì không ai nhất thiết phải chơi một trò chơi hữu hạn. Chỉ đơn giản là các sân chơi không áp lên chúng ta. Do đó, mọi giới hạn trong trò chơi hữu hạn đều là tự giới hạn.

13.

Để giải thích cho khoảng trống lớn giữa sự tự do thực sự trong đó những người chơi hữu hạn có thể bước ra khỏi sân chơi bất cứ lúc nào và sự cần thiết mang tính kinh nghiệm để ở lại tranh đấu, chúng ta có thể nói rằng, khi là những người chơi hữu hạn, bằng một cách nào đó mà chúng ta đã che đậy sự tự do này khỏi chính chúng ta.

Sự tự che đậy này hiện hữu trong mọi trò chơi hữu hạn. Những người chơi phải cố tình quên đi bản chất tình nguyện cốt lõi của trò chơi, nếu không, mọi nỗ lực cạnh tranh sẽ bỏ rơi họ.

Từ khi bắt đầu trò chơi hữu hạn, mỗi phân hoặc mỗi vị trí phải được đảm nhiệm với một sự nghiêm túc nhất định; những người chơi phải tự coi mình là giáo viên, là vận động viên quyên Anh hạng vừa, là những người mẹ. Khi thể hiện đúng đắn những vai trò này, chúng ta tin một cách tích cực rằng chúng ta là người mà những vai trò đó miêu tả. Hơn thế: chúng ta khiến những người khác tin vào những vai trò đó. Shaw nói, chính nhờ bản chất diễn xuất mà chúng ta không coi người phụ nữ này là Ophelia, mà coi Ophelia là người phụ nữ này.

Nếu nữ diễn viên giỏi đến mức chúng ta coi Ophelia là người phụ nữ này, thì khi đó, chúng ta không thấy những cảm xúc được biểu diễn và nghe những ngôn từ được nói lại nữa, mà đó là cảm xúc và lời nói chân thực của một người. Ở một mức độ nào đó, người nữ diễn viên không coi bản thân là đang biểu diễn nữa, mà cảm nhận cảm xúc đang được biểu diễn và thực sự nói những lời thoại được ghi nhớ của cô ấy – song, chính thực tế chúng đang được biểu diễn chứng tỏ rằng ngôn từ và cảm xúc thuộc về vai diễn chứ không phải người nữ diễn viên. Thực ra, một trong những đòi hỏi về kỹ năng của cô ấy là cô phải tách biệt bản thân với vai diễn. Những gì cô cảm nhận được với tư cách là chính cô không liên quan gì đến Ophelia và không được phép ảnh hưởng đến việc diễn xuất của cô.

Tất nhiên, khi đang diễn, người phụ nữ này luôn biết là mình đang diễn. Cô không bao giờ quên rằng cô đã che đậy bản thân đủ để đóng vai này, rằng cô đã chọn quên trong một lúc rằng cô là người phụ nữ này và không phải Ophelia. Nhưng khi đó, chúng ta, với tư cách khán giả, cũng không quên chúng ta là khán giả. Ngay cả khi chúng ta coi người phụ nữ này là Ophelia, chúng ta luôn biết rằng cô ấy không phải. Chúng ta hòa với sự che đậy của cô ấy. Chúng ta cho phép những cảm xúc được biểu diễn của cô tác động đến chúng

ta, có lẽ một cách mạnh mẽ. Nhưng chúng ta không bao giờ quên rằng chúng ta cho phép chúng làm vậy.

Điều tương tự cũng xảy ra với mọi vai trò. Một người chỉ có thể tình nguyện bước vào vai một người mẹ. Tuy nhiên, người mà mang vai này phải tạm dừng sự tự do của họ với một sự nghiêm túc hợp lý để diễn như vai đó đòi hỏi. Lời nói, hành động, và cảm xúc của một người mẹ thuộc về vai diễn chứ không phải người diễn – mặc dù một vài người có thể che đậy bản thân siêng năng đến mức chính họ cũng tin vào diễn xuất của họ, và bỏ qua bất kỳ sự khác biệt nào giữa cảm xúc của một người mẹ và của chính họ.

Vấn đề ở đây không phải là có thể, hay thậm chí có nên, tránh việc tự che đậy không. Quả thật, không trò chơi hữu hạn nào có thể tồn tại nếu không có nó. Vấn đề là liệu chúng ta có sẵn sàng buông rơi bức màn và thừa nhận một cách cởi mở, dù là chỉ với chính chúng ta, rằng chúng ta tình nguyện chọn lựa đối mặt với thế giới thông qua một chiếc mặt nạ không. Hãy xem trường hợp người nữ diễn viên mà các kỹ năng của cô trong việc khiến Ophelia xuất hiện dưới dạng người phụ nữ này thể hiện sự rõ ràng mà với nó, cô có thể tách biệt vai diễn với bản thân. Chẳng lẽ không thể xảy ra việc khi cô rời khỏi sân khấu, cô vẫn không dừng việc diễn xuất mà chỉ đơn giản là chuyển sang một vai khác, tạm gọi là vai “nữ diễn viên,” một vai trừu tượng có các hành vi trước công chúng được lên kịch bản và sản xuất kỹ lưỡng, sao? Ở điểm nào thì chúng ta mới đối mặt với thực tế rằng chúng ta sống một cuộc đời và biểu diễn một cuộc đời khác, hoặc những cuộc đời khác, trong khi cố gắng việc lãng quên tạm thời của chúng ta thành sự thật và tiếp tục lãng quên?

Điều khiến việc này thành một vấn đề không phải là tính đạo đức của việc che đậy bản thân. Đúng hơn, việc tự che đậy là một hành động mâu thuẫn – một việc tình nguyện tạm dừng sự tự do của chúng ta. Tôi không thể quên rằng tôi đã quên. Tôi có thể đã sử dụng bức

màn thành công đến mức chính tôi cũng tin vào sự biểu diễn của mình. Tôi có thể đã thuyết phục bản thân rằng mình chính là Ophelia. Nhưng sự tin tưởng sẽ không bao giờ đủ để giải quyết sự mâu thuẫn của việc tự che đậy. “Tin tức là biết bạn tin, nhưng biết bạn tin tức là không tin” (Sartre).

Nếu không việc che đậy nào có thể che đậy bản thân việc che đậy thì vấn đề là chúng ta sẽ đi bao xa về sự nghiêm túc của chúng ta đối với việc che đậy, và chúng ta sẽ đi bao xa để khiến người khác hành động hòa với chúng ta.

14.

Vì các trò chơi hữu hạn có thể được chơi trong một trò chơi vô hạn, những người chơi vô hạn không tránh các vai diễn của trò chơi hữu hạn. Ngược lại, họ tham gia vào các trò chơi hữu hạn với tất cả năng lượng và sự tự che đậy phù hợp, nhưng họ làm vậy mà không có tính nghiêm túc của những người chơi hữu hạn. Họ chấp nhận tính trừu tượng của những trò chơi hữu hạn như là tính trừu tượng, và do đó, tham gia vào chúng không phải một cách nghiêm túc, mà một cách vui đùa. Họ thoải mái sử dụng mặt nạ trong các cuộc gặp xã giao của họ, và thừa nhận với bản thân cũng như với người khác rằng họ đang dùng chúng. Vì lẽ đó, họ coi mỗi người tham gia trong trò chơi hữu hạn như là một người đang chơi, chứ không phải như một vai trò được ai đó đóng.

Sự nghiêm túc luôn có liên hệ đến các vai trò, hay những sự trừu tượng. Chúng ta nhiều khả năng sẽ nghiêm túc với các sĩ quan cảnh sát khi chúng ta thấy họ trong bộ đồng phục và đang thực hiện nhiệm vụ được giao hơn là khi chúng ta thấy họ đang thay đồng phục. Sự nghiêm túc luôn có liên quan với một kịch bản có sẵn, một trật tự các mối quan hệ được hoàn thiện ở đâu đó bên ngoài phạm vi ảnh hưởng của chúng ta. Chúng ta vui đùa khi chúng ta gặp người

khác ở mức độ tự nguyện, khi không có sự báo trước rằng mỗi quan hệ của chúng ta với họ sẽ xuất hiện ở đâu – khi, thực tế, không ai có một kết quả nào được áp lên trên mỗi quan hệ, ngoại trừ quyết định tiếp tục nó.

Vui đùa không có nghĩa là không coi trọng hay hành động như thể sẽ chẳng có hậu quả nào xảy ra. Ngược lại, khi chúng ta vui đùa với người khác, chúng ta là những con người tự do, và mỗi quan hệ trở nên mở với mọi sự bất ngờ; mọi thứ xảy ra đều có hậu quả. Thực tế, chính sự nghiêm túc đã khép kín chính nó trong hậu quả, vì nghiêm túc là sợ một kết quả bất ngờ về một khả năng mở có thể xảy ra. Nghiêm túc là muốn gây sức ép để có được một kết quả nhất định. Vui đùa là cho phép xuất hiện một khả năng dù cho bản thân có phải trả giá gì.

Bằng việc liên hệ với những người khác khi họ dịch chuyển ra ngoài khỏi sự tự do của riêng họ nhưng vẫn ở trong những yêu cầu trừu tượng của một vai trò, những người chơi vô hạn là những con người cụ thể tham gia tương tác với những con người cụ thể. Vì lý do đó, không thể trừu tượng hóa trò chơi vô hạn vì nó không phải là một phần của cái toàn thể mà thể hiện bản thân như một cái toàn thể, mà là cái toàn thể mà biểu thị nó là cái toàn thể. Chúng ta không thể nói một người chơi trò chơi vô hạn này hay trò chơi vô hạn kia, như thể luật chơi độc lập với những tình huống cụ thể của trò chơi. Chỉ có thể nói rằng những người này chơi với nhau và theo một cách mà không thể kết thúc những gì họ đã bắt đầu.

15.

Vì một trò chơi hữu hạn phải đi đến kết luận, vì các vai của nó đã được lên kịch bản và biểu diễn cho khán giả, chúng ta sẽ coi trò chơi hữu hạn mang tính sân khấu. Mặc dù kịch bản và cốt truyện dường như không được viết trước, chúng ta luôn luôn có thể nhìn lại

con đường dẫn đến chiến thắng và nói về những người chiến thắng rằng họ chắc chắn biết phải làm gì và nói gì.

Vì những người chơi vô hạn tránh bất kỳ kết quả nào, giữ tương lai rộng mở, khiến mọi kịch bản trở nên vô giá trị, chúng ta sẽ coi trò chơi vô hạn mang tính kịch.

Theo tính kịch, một người chọn là một người mẹ; theo tính sân khấu, một người chọn đóng vai một người mẹ.

16.

Một người tuân thủ luật trong trò chơi hữu hạn để chơi, nhưng chơi không chỉ bao gồm việc tuân thủ luật.

Luật của một trò chơi hữu hạn không tạo nên một kịch bản. Một kịch bản được dựng lên theo luật nhưng không giống hoàn toàn. Kịch bản là bản ghi những trao đổi có thật giữa những người chơi – bất kể là hành động hay ngôn từ – và do đó không thể viết ra từ trước. Trong mọi trò chơi hữu hạn đích thực, các kịch bản được sáng tác trong quá trình chơi.

Điều này có nghĩa là trong suốt trò chơi, mọi trò chơi hữu hạn đều mang tính kịch vì kết quả vẫn chưa được biết. Việc không biết được kết quả khiến nó trở thành một trò chơi thực sự. Tính sân khấu của trò chơi hữu hạn liên quan đến thực tế rằng có một kết quả.

Những trò chơi hữu hạn mang tính kịch, nhưng chỉ là tính kịch nhất thời. Ngay khi nó kết thúc, chúng ta có thể nhìn ngược lại và xem cách trình tự các nước đi, mặc dù được những người chơi đi một cách tự do, đã dẫn đến chỉ duy nhất kết quả này ra sao. Chúng ta có thể thấy cách mỗi nước đi khớp vào trong một trình tự mà dẫn đến một điều không thể tránh khỏi là người chơi này sẽ thắng.

Thực tế rằng một trò chơi hữu hạn mang tính kịch tạm thời có nghĩa là mỗi người chơi đều dự định loại bỏ tính kịch của nó bằng cách biến kết thúc có lợi hơn trở nên không thể tránh khỏi. Khao khát của mọi người chơi hữu hạn là trở thành những người chơi bậc thầy, trở nên giỏi hoàn hảo trong trò chơi của họ đến mức không gì có thể khiến họ ngạc nhiên, được đào tạo hoàn hảo đến mức mọi nước đi trong trò chơi đều được nhìn thấy trước từ đầu. Một người chơi bậc thầy đích thực chơi như thể trò chơi đã là quá khứ, theo một kịch bản mà mọi chi tiết trong đó đều đã được biết từ trước cả chính bản thân trò chơi.

17.

Bất ngờ là một yếu tố chủ chốt trong phần lớn trò chơi hữu hạn. Nếu chúng ta không sẵn sàng đáp trả mỗi bước đi có thể xảy ra của đối thủ thì chắc chắn là khả năng thua trận của chúng ta sẽ tăng lên.

Do đó, chính việc khiến đối thủ bất ngờ sẽ khiến khả năng thắng cuộc của chúng ta đạt mức cao nhất. Bất ngờ trong trò chơi hữu hạn là chiến thắng của quá khứ đối với tương lai. Người chơi bậc thầy, người mà đã biết những nước nào sẽ được đi, có một lợi thế quyết định so với người chơi không được chuẩn bị và vẫn chưa biết những nước nào sẽ được đi.

Người chơi hữu hạn được đào tạo không chỉ để dự đoán mọi khả năng trong tương lai mà còn để kiểm soát tương lai, ngăn ngừa nó thay đổi quá khứ. Đây là người chơi hữu hạn trong trạng thái nghiêm túc với nỗi sợ về những hậu quả bất ngờ.

Mặc khác, những người chơi vô hạn tiếp tục chơi với kỳ vọng được gây bất ngờ. Nếu bất ngờ không còn khả năng xảy ra nữa thì mọi trò chơi chấm dứt.

Bất ngờ khiến trò chơi hữu hạn kết thúc; nó là lý do để trò chơi vô hạn tiếp tục.

Bất ngờ trong trò chơi vô hạn là chiến thắng của tương lai đối với quá khứ. Vì những người chơi vô hạn không coi quá khứ là việc đã có một kết quả nên họ không có cách nào biết được điều gì đã bắt đầu ở đó. Với mỗi bất ngờ, quá khứ lại tiết lộ một khởi đầu mới bên trong chính nó. Vì tương lai luôn luôn bất ngờ nên quá khứ luôn luôn thay đổi.

Vì người chơi hữu hạn được đào tạo để ngăn ngừa tương lai thay đổi quá khứ nên họ phải giấu những nước đi tương lai của họ. Những đối thủ không được chuẩn bị phải bị giữ trong trạng thái không được chuẩn bị. Những người chơi hữu hạn phải ra vẻ là một cái gì đó khác với bản chất của họ. Mọi khía cạnh trong hình thức của họ phải mang tính che đậy. Xuất hiện tức là không xuất hiện. Mọi nước đi của một người chơi hữu hạn đều đánh lừa: các đòn như, gây xao nhãng, xuyên tạc, chỉ dẫn sai, chơi khăm.

Vì người chơi vô hạn sẵn sàng bị tương lai gây bất ngờ nên họ chơi với sự mở hoàn toàn. Đó không phải là sự mở với nghĩa thật thà, mà là sự mở với nghĩa dễ bị tổn thương. Đây không phải là vận đề phối bày nhân dạng không thay đổi của một người, bản chất thật mà vẫn luôn như vậy; đây là một cách phối bày sự phát triển liên tục của người đó, bản chất năng động mà vẫn chưa đạt tới. Người chơi vô hạn không chỉ kỳ vọng là được bất ngờ làm cho vui vẻ mà còn muốn được nó biến đổi, vì cái bất ngờ thay đổi không phải là một quá khứ trừu tượng nào đó, mà là quá khứ riêng của một người.

Chuẩn bị chống lại bất ngờ là đào tạo. Chuẩn bị đón nhận bất ngờ là giáo dục.

Giáo dục khám phá ra một sự giàu có ngày càng tăng trong quá khứ, vì nó thấ y những gì không được chấ m dứt ở đó. Đào tạo coi quá khứ là đã chấ m dứt và tương lai là sẽ được chấ m dứt. Giáo dục dẫn về phía sự tự khám phá liên tục; đào tạo dẫn về phía sự tự định nghĩa cuối cùng.

Đào tạo lặp lại một quá khứ đã được hoàn thiện trong tương lai. Giáo dục tiế p tục một quá khứ chưa được hoàn thiện đi đế n tương lai.

18.

Thứ mà người ta thấ ng được trong trò chơi hữu hạn là danh hiệu.

Danh hiệu là sự thừa nhận của những người khác rằ ng một người đã chiế n thấ ng trong một trò chơi nhấ t định. Các danh hiệu được công khai. Chúng dùng để gây sự chú ý từ người khác. Tôi kỳ vọng những người khác đánh giá tôi theo các danh hiệu của tôi, nhưng tôi không đánh giá bản thân với chúng – tâ t nhiên, trừ phi tôi coi bản thân là một người khác. Sự hiệu quả của một danh hiệu phụ thuộc vào mức độ dễ được nhìn thấ y của nó, mức độ gây chú ý với người khác.

19.

Bấ t kỳ trò chơi hữu hạn nhấ t định nào đề u có thể được chơi nhiề u lâ n, mặc dù mỗi lâ n chơi là duy nhấ t. Trò chơi mà được chơi vào lúc đó, bởi những người đó, không bao giờ có thể được chơi lại lâ n nữa.

Vì các danh hiệu là mãi mãi, nhưng chỉ tồ n tại khi được thừa nhận, nên chúng ta phải tìm các phương tiện để bảo đảm mọi người nhớ về chúng. Sô áo của những vận động viên vĩ đại không được dùng cho các trận đấ u sau này nữa, còn những thành tựu vĩ đại được khắ c vào đá.

Việc một số danh hiệu là được thừa kế, mặc dù chỉ khi có mối quan hệ huyết thống hay một sự kế thừa hữu hình nào đó với người chiến thắng đầu tiên, thể hiện rằng những người chiến thắng tiếp tục tồn tại các thế hệ sau của họ. Do đó, những người thừa kế danh hiệu có nghĩa vụ thể hiện sự biểu trưng phù hợp: một huy hiệu, hoặc phong cách nói, ăn mặc, cư xử đặc trưng.

Một chức năng chính của xã hội là công nhận giá trị của các danh hiệu và bảo đảm sự công nhận này là mãi mãi.

20.

Chính trong mối liên hệ với sự trường tồn của các danh hiệu mà đầu tiên, chúng ta có thể thấy được tầm quan trọng của cái chết đối với cả trò chơi vô hạn cũng như hữu hạn, và sự khác nhau lớn giữa các cách mà nó được hiểu trong hai loại trò chơi.

Một trò chơi hữu hạn phải luôn luôn được thắng bằng một nước đi sau cùng, một hành động cuối bên trong ranh giới của trò chơi mà khiến người thắng cuộc vượt qua mọi khả năng thử thách. Nói cách khác, một nước đi sau cùng gây ra cái chết cho đối phương với tư cách người chơi. Người thắng cuộc giết đối thủ. Người thua chết theo nghĩa là không thể tiếp tục chơi nữa.

Nói một cách đúng đắn thì số ng và chết như trên hiể m khi là vật đặt cược trong một trò chơi hữu hạn. Thứ mà người chơi giành được là danh hiệu; và khi người thua một trò chơi hữu hạn bị tuyên bố không được chơi tiếp, thì nó tương đương với việc tuyên bố rằng người đó hoàn toàn không có danh hiệu nào cả – một người mà không được bất kỳ sự chú ý nào cả. Cái chết, trong trò chơi hữu hạn, là chiến thắng của quá khứ đối với tương lai, một điều kiện trong đó không có khả năng xảy ra sự bất ngờ.

Vì ý do này, cái chết đối với một người chơi hữu hạn không cần phải có liên quan gì với sự chết vật lý của cơ thể; nó không ám chỉ đến một trạng thái vật chất. Cái chết thông thường liên quan đến số phận của cơ thể theo hai cách: sống khi chết hoặc chết khi sống.

Chết khi sống là một trạng thái tồn tại trong đó một người đã dừng tất cả trò chơi; không còn bất kỳ sự cố gắng nào để giành lấy các danh hiệu nữa. Mọi mối tương tác cạnh tranh với những người khác đều bị từ bỏ. Đối với một số người, mặc dù không phải là tất cả, chết khi sống là một điều bất hạnh, sự cam chịu tình trạng thua cuộc, rời từ chối giờ cao bất kỳ danh hiệu nào để được công nhận. Tuy nhiên, đối với những người khác, chết khi sống có thể là thành tựu, kết quả của một nguyên tắc tâm linh, chẳng hạn như để làm tiêu tan mọi dục vọng của sự tranh đấu với thế giới, một sự giải thoát khỏi nhu cầu về bất kỳ danh hiệu nào. Những người Sufi thánh bí đã nói, “Hãy chết trước khi bạn chết.”

Sống khi chết liên quan đến những người có danh hiệu, và danh hiệu của họ, vì chúng trường tồn với thời gian, có thể không bị biến mất theo cái chết. Sự bất tử, trong trường hợp này, không phải là một phần thưởng mà là một điều kiện cần cho việc sở hữu các phần thưởng. Người chiến thắng sống mãi mãi không phải vì tâm hồn của họ không bị ảnh hưởng bởi cái chết mà do các danh hiệu của họ không bị lãng quên.

Những người lính thường đạt được sự sống khi chết. Họ chiến đấu không phải để sống mà để cứu nước. Những người chiến đấu chỉ để bảo vệ bản thân, thực tế, bị coi là phạm vào tội ác quân sự cao nhất. Tuy nhiên, những người chết trong khi chiến đấu với quân thù nhận được phần thưởng cao nhất của đất nước: Họ được tuyên bố sẽ không bao giờ bị lãng quên. Ngay cả những người lính vô danh

cũng được tưởng nhớ – dù tên của họ đã mất nhưng danh hiệu của họ thì không.

Điều mà người chiến thắng trò chơi hữu hạn đạt được không phải là một cuộc sống sau khi chết, mà là một thế giới sau khi chết, không phải là tiếp tục tồn tại mà là tiếp tục được công nhận về các danh hiệu của họ.

21.

Có những trò chơi mà vật đặt cược dường như là sống và chết.

Những dạng nô lệ cực đoan đôi khi cung cấp cho con người đặc quyền sống để đổi lấy việc họ chơi – hoặc chết đối với việc từ chối chơi. Tuy nhiên, có gì đó kỳ lạ trong cuộc trao đổi này. Một nô lệ không nhận mạng sống nhiều như cho mạng sống – mạng sống mà chức năng duy nhất của nó là phản ánh sự bề trên của chủ nhân. Mạng sống của nô lệ là tài sản của chủ nhân; nô lệ tồn tại chỉ để biểu trưng cho các chiến thắng từ trước của chủ nhân.

Một nô lệ có thể có mạng sống chỉ bằng cách cho nó đi. “Người yêu cuộc sống của mình sẽ mất nó, và người ghét cuộc sống của mình trên thế giới này sẽ giữ nó cho cuộc sống vĩnh cửu” (Jesus).

Có lẽ ví dụ phổ biến hơn về những dạng sống hay chết như vậy là những người phải dùng đến các phương pháp y tế đắt đỏ để được chữa bệnh hiểm nghèo. Họ dường như cũng cho đi mạng sống để giành nó lại. Tương tự là những người tuân theo các chế độ ăn đặc biệt hoặc các phong cách sống được thiết kế để kéo dài tuổi trẻ của họ hoặc để trì hoãn việc già đi và cái chết vô thời hạn; họ ghét cuộc sống hiện tại của họ trên thế giới này để họ có thể có nó sau này. Cũng giống như các nô lệ, cuộc sống họ nhận được cho bởi những người khác: bác sĩ, yogi, hoặc những thần tượng khác của họ.

Khi cuộc số ng được người chơi hữu hạn xem là phần thưởng cần phải giành được, thì cái chết tượng trưng cho thất bại. Do đó, cái chết không được chọn, mà bị bắt phải chịu. Nó xảy đến với một người khi cuộc đấu tranh chông lại nó thất bại. Cái chết đến như một lời phán xét, điều sỉ nhục, dấu hiệu của một sự kém cỏi nào đó. Cái chết đối với người chơi hữu hạn là xứng đáng, là kiêu m được. “Hậu quả của tội lỗi là chết” (Paul).

Nếu kẻ thua cuộc chết thì người chết cũng là kẻ thua cuộc.

Có một sự mâu thuẫn ở đây: Nếu phần thưởng của việc thắng trò chơi hữu hạn là số ng, thì những người chơi không số ng đúng nghĩa. Họ đang cạnh tranh để số ng. Khi đó, cuộc số ng không phải là một trò chơi, mà là kết quả của trò chơi. Những người chơi hữu hạn chơi để số ng; họ không số ng việc chơi của họ. Khi đó, cuộc số ng là xứng đáng, là được ban cho, được sở hữu, được giành lấy. Nó không được số ng. “Bản thân cuộc số ng xuất hiện chỉ như một phương tiện để số ng” (Marx).

Đây là mâu thuẫn phổ biến trong mọi trò chơi hữu hạn. Vì mục đích của trò chơi hữu hạn là đưa trò chơi đi đến kết thúc với chiến thắng của một trong những người chơi, mỗi trò chơi hữu hạn được chơi để kết thúc chính nó. Mâu thuẫn chính xác là, mọi trò chơi hữu hạn đều là trò chơi chông lại chính nó.

22.

Cái chết, đối với người chơi hữu hạn, là trừu tượng, không cụ thể. Không phải là toàn bộ con người, mà chỉ một phần được trừu tượng hóa của toàn thể, chết khi số ng hoặc số ng khi chết.

Số ng cũng trừu tượng đối với người chơi hữu hạn. Không phải toàn bộ con người số ng. Nếu cuộc số ng là một phương tiện để

sống, chúng ta phải trừu tượng hóa bản thân, nhưng chỉ nhằm mục đích giành được một thứ trừu tượng.

Do đó, sự bất tử là chiến thắng của thứ trừu tượng đó. Nó là một trạng thái của tính sẵn khu đơn điệu. Một tâm hồn bất tử là một người không thể làm gì khác ngoài việc tiếp tục sống một vai trò đã được lên kịch bản. Một người bất tử không thể chọn chết, cũng như không thể, với cùng lý do, chọn sống. Sự bất tử là nghiêm túc và không bao giờ mang tính vui đùa. Các hành động của một người không thể có hậu quả nào vượt quá bản thân chúng. Không có bất ngờ nào ở kiếp sau.

Tất nhiên, sự bất tử của tâm hồn – tâm hồn trần trụi, được gột bỏ mọi dấu vết cá tính – hiếm khi là điều được mong muốn trong việc khao khát sự bất tử. “Thông tin rằng tâm hồn tôi sẽ kéo dài mãi mãi khi đó có thể sẽ khiến tôi quan tâm không hơn gì tin tức rằng ruột thừa của tôi được bảo quản vĩnh viễn trong một cái chai” (Flew). Thông thường hơn, thứ mà một người có dự định bảo quản là một hình ảnh trước mắt công chúng, một cá tính được che đậy vĩnh viễn. Bất tử là trạng thái quên rằng chúng ta đã quên – tức là, lờ đi thực tế rằng chúng ta tự nguyện quyết định tham gia vào trò chơi hữu hạn, một quyết định có bản chất vui đùa và không nghiêm túc.

Khi đó, bất tử là ví dụ tối cao về tính mâu thuẫn của trò chơi hữu hạn: Nó là một cuộc sống mà không ai có thể sống.

23.

Người chơi vô hạn chết. Vì các ranh giới của cái chết luôn luôn là một phần của trò chơi, nên người chơi vô hạn không chết khi trò chơi kết thúc mà khi trò chơi đang diễn ra.

Cái chết của người chơi vô hạn mang tính kịch. Nó không có nghĩa là trò chơi đi đến kết thúc bằng cái chết; ngược lại, những

người chơi vô hạn dâng hiến cái chết của họ như một cách để tiếp tục chơi. Vì lẽ đó, họ không chơi vì chính mạng sống của họ; họ chơi vì trò chơi của chính họ. Nhưng do trò chơi đó luôn luôn là với những người khác nên hiển nhiên là người chơi vô hạn chết và sống để vì cuộc sống tiếp diễn của những người khác.

Nơi mà người chơi hữu hạn chơi vì sự bất tử thì người chơi vô hạn chơi như một người chết. Trong trò chơi vô hạn, một người chọn chết vì vì người đó luôn luôn chơi một cách kịch tính, tức là về phía mở, về phía chân trời, về phía sự bất ngờ, nơi mà không gì có thể được lên kịch bản. Đó là một loại trò chơi mà đòi hỏi sự dễ bị tổn thương toàn diện. Ở một mức độ mà một người được bảo vệ chống lại tương lai thì người đó đã thiết lập một ranh giới và không còn chơi cùng những người khác nữa, mà là chơi chống lại những người khác.

Chết là thất bại trong trò chơi hữu hạn. Người chơi hữu hạn chết dưới nước đi sau cùng của đội phương.

Mặc dù người chơi vô hạn chọn chết, họ có thể không biết khi nào cái chết đến, nhưng chúng ta có thể luôn luôn nói về họ rằng “họ chết đúng lúc” (Nietzsche).

Trò chơi hữu hạn vì mạng sống là nghiêm túc; trò chơi vô hạn vì mạng sống là vui đùa. Trò chơi vô hạn tràn đầy tiếng cười. Đó không phải là tiếng cười vào những người khác, những người mà đã đi đến một kết thúc không được kỳ vọng trong khi nghĩ rằng họ đang đi đến một nơi nào đó khác. Đó là tiếng cười cùng những người khác, cùng những người mà chúng ta đã khám phá ra rằng cái kết chúng ta nghĩ chúng ta đang đi đến lại mở một cách bất ngờ. Chúng ta cười không phải vào những gì bất ngờ trở nên bất khả thi đối với những người khác, mà vào những gì bất ngờ trở nên khả thi đối với những người khác.

24.

Trò chơi vô hạn vô lý, cũng như trò chơi hữu hạn vô lý mâu thuẫn. Vì mục tiêu của trò chơi vô hạn là tiếp tục chơi, họ không chơi vì bản thân. Mâu thuẫn của trò chơi hữu hạn là người chơi muốn mang trò chơi đến một cái kết vì chính họ. Nghịch lý của trò chơi vô hạn là người chơi muốn tiếp tục chơi với người khác. Nghịch lý chính xác là họ chỉ chơi khi những người khác tiếp tục chơi.

Người chơi vô hạn chơi giỏi nhất khi họ trở nên ít cần thiết nhất đối với sự tiếp tục của trò chơi. Chính vì lý do này mà họ chơi như chết.

Sự vui sướng của trò chơi vô hạn, tiếng cười của nó, nằm trong việc học bất đầu một thứ gì đó mà chúng ta không thể kết thúc.

25.

Nếu người chơi hữu hạn có được danh hiệu khi thắng trò chơi của họ thì chúng ta phải nói về người chơi vô hạn rằng họ không có gì ngoài cái tên của họ.

Tên, cũng như danh hiệu, chúng được cho. Người ta không thể tự đặt tên cho bản thân, giống như không thể tự phong các danh hiệu. Tuy nhiên, không như danh hiệu được trao cho một người vì những gì anh ta đã làm, tên được cho khi sinh ra – thời điểm mà một người vẫn chưa thể làm được bất cứ điều gì. Danh hiệu được trao vào cuối trò chơi, tên được trao lúc bắt đầu.

Khi một người được biết đến bằng danh hiệu, sự chú ý nằm ở một quá khứ đã hoàn chỉnh, ở một trò chơi đã kết thúc, và do đó sẽ không được chơi lại. Một danh hiệu đưa một người ra khỏi trò chơi một cách hiệu quả.

Khi một người được biết đến chỉ bằng tên, sự chú ý của người khác nhắm ở một tương lai rộng mở. Chúng ta chỉ đơn giản là không thể biết phải kỳ vọng cái gì. Bất cứ khi nào chúng ta gọi người khác bằng tên, chúng ta lò đi mọi kịch bản, và mở ra khả năng rằng mọi quan hệ của chúng ta sẽ trở nên mang tính tương hỗ một cách sâu sắc. Việc hiện tại tôi không thể dự đoán tương lai của bạn chính xác là những điều khiến tương lai của tôi trở nên không thể đoán trước. Tương lai của chúng ta liên quan đến nhau. Điều làm nên tương lai của bạn và của tôi, làm nên tương lai của chúng ta. Chúng ta chuẩn bị cho nhau để đón nhận sự bất ngờ.

Danh hiệu là trừu tượng; tên luôn luôn cụ thể.

Có thể có trường hợp khi người ta được xác định một cách riêng biệt như là kẻ chiến thắng, tên của họ có thể có sức mạnh của danh hiệu. Đôi khi chúng ta hành động để “làm sạch tên của chúng ta,” hoặc để bảo vệ “thanh danh gia đình của chúng ta.” Tên thậm chí có thể trở thành danh hiệu theo cách chính thống, như “Caesar,” hoặc “Napoleon,” hoặc “tên của Chúa Jesus mà đứng trên mọi cái tên” (Paul). Khi Jesus được coi là một danh hiệu thay vì một cái tên, ngài trở thành một vai mang tính sâu sắc được trừu tượng hóa, một người mà chúng ta không thể chia sẻ tương lai cùng, thay vì một người chơi bậc thầy mà chúng ta sống trong tương lai của người đó theo một cách đã được lên kịch bản, hay được quyết định, cho chúng ta.

26.

Danh hiệu, khi đó, chỉ về quá khứ. Chúng có nguôn gốc trong một quá khứ không thể lặp lại.

Danh hiệu mang tính sâu sắc. Mỗi danh hiệu có một dạng nghi thức cụ thể về cách xưng hô và hành vi. Các danh hiệu như Đội

trưởng, Ông, Bà, Ngài, Giáo sư, Đô`ng chí, Cha, Thứ trưởng, báo hiệu không chỉ một cách xưng hô với sự tôn kính hoặc kính trọng phù hợp, mà còn nội dung xưng hô (chỉ những người nhấ`t định mới được nói chuyện với Đô`ng c Hạm đội, Cường lý, hoặc Mẹ Bê` trên) và cách cư xử khi xưng hô (bấ`t tay, quỳ gố`i, phủ phục, cúi đầ`u, hay đứng im không nói gì).

Cách và nội dung xưng hô, cũng như cách cư xử khi xưng hô là những sự nhận biế`t về` các khu vực trong đó những người có danh hiệu không còn cạnh tranh nữa. Có những cách chính xác trong đó một người có thể không còn cạnh tranh với Dalai Lama hay Nhà vô địch quyề`n anh hạng nặng thế` giới nữa. Không có hành động khả thi nào mà nhờ đó một người có thể lấ`y đi của họ các danh hiệu trong quá khứ. Do chúng ta nhận ra các danh hiệu của họ, chúng ta rút khỏi bấ`t kỳ cuộc thi nào với họ trong những lĩnh vực đó.

27.

Có danh hiệu là có sức mạnh. Những người xung quanh họ được kỳ vọng là sẽ nhún nhường, rút lại sự phản đố`i, và tuân theo ý muố`n của họ – trong khu vực đã giành được danh hiệu.

Việc thực hiện sức mạnh luôn luôn hàm ý rằ`ng sẽ có sự chồ`ng sự. Sức mạnh không bao giờ rõ ràng cho đế`n khi có từ hai yế`u tố đố`i lập trở lên. Yế`u tố` nào có khả năng dịch chuyển yế`u tố` khác là yế`u tố` mạnh hơn. Nế`u không có ai khác từng nỗ lực trở thành một Boddhisattva hoặc nhà vô địch quay gậy của bang Indiana thì những danh hiệu này sẽ trở nên không còn sức mạnh – không ai chiề`u theo họ.

Việc thực hiện sức mạnh cũng hàm ý về` một sân chơi khép kín và những đơn vị thời gian hữu hạn. Sức mạnh của tôi được quyế`t định bởi mức độ chồ`ng cự tôi có thể chuyển đổi trong những giới hạn thời

gian và không gian xác định. Câu hỏi không phải là liệu tôi có thể nâng được 5kg hay không, mà là liệu tôi có thể nâng được 5kg lên cách mặt đất 1,5m trong một giây hay không— hoặc trong một giới hạn không gian và thời gian chính xác nào đó. Việc thiết lập những giới hạn này giúp chúng ta có thể biết được chúng ta mạnh như thế nào so với những người khác.

Sức mạnh luôn được đo theo các đơn vị so sánh. Thực ra, nó là về vấn đề cạnh tranh: Tôi có thể vượt qua được mức chống cự bao nhiêu so với những người khác?

Sức mạnh là một khái niệm chỉ thuộc về trò chơi hữu hạn. Nhưng không thể đo sức mạnh một cách đúng đắn cho đến khi trò chơi kết thúc – cho đến khi khoảng thời gian được giao đã hết. Trong quá trình chơi, chúng ta vẫn chưa thể quyết định sức mạnh của những người chơi, vì ở mức độ đây là một trò chơi thuần túy thì không thể biết trước kết quả. Một người chơi mà bị một đối thủ vượt trội rõ ràng đẩy đi khắp sân có thể bất ngờ thể hiện một sự bùng nổ trong những phút cuối và giành chiến thắng. Cho đến tận những giờ cuối cùng của cuộc bầu cử tổng thống năm 1948, nhiều người Mỹ vẫn nghĩ rằng Harry Truman là ứng cử viên yếu hơn nhiều so với Thomas Dewey.

Nói một cách có ý nghĩa về sức mạnh của một người tức là nói về những gì mà người đó đã hoàn thành trong sân chơi khép kín nào đó. Muốn nhìn sức mạnh thì phải nhìn vào quá khứ.

Vì sức mạnh được quyết định bởi kết quả trò chơi nên thắng không phải vì mạnh; mà là thắng rồi mới được coi là mạnh. Nếu một người có đủ sức mạnh để thắng trước khi trò chơi bắt đầu thì đó không còn là trò chơi nữa.

Một người chỉ có thể mạnh thông qua việc sở hữu một danh hiệu được thừa nhận – tức là, được người khác thể hiện những lễ nghi tôn kính. Sức mạnh không bao giờ là của riêng ai, và theo nghĩa đó, nó cho thấy sự mâu thuẫn vốn có trong mọi trò chơi hữu hạn. Tôi chỉ có thể mạnh bằng việc không chơi, bằng việc thể hiện rằng trò chơi đã kết thúc. Do đó, tôi chỉ có thể có những sức mạnh mà người khác cho tôi. Sức mạnh được khán giả ban cho sau khi vở kịch đã kết thúc.

Sức mạnh có tính mâu thuẫn và tính sân khấu.

28.

Dường như thật vô lý nếu nói rằng sức mạnh là vấn đề tôn kính với các danh hiệu. Nếu có thứ gì có vẻ là một đặc điểm vĩnh viễn của thực tại thì đó chính là sức mạnh – sự tác động ổn định của những lực lượng vượt trội lên trên chúng ta, cả bên trong và bên ngoài. Mọi thứ, từ sự thay đổi của thời tiết và các hành động của chính phủ, cho đến sự thúc đẩy không thể chống lại của bản năng và quá trình lão hóa, đều dường như xác nhận một điều rằng chúng ta là những sinh vật yếu đuối phụ thuộc vào hoàn cảnh – và ở một mức độ nào là không có sức mạnh. Dường như là sai khi nói rằng sức mạnh mang tính sân khấu.

Song, bản chất sân khấu của sức mạnh dường như phù hợp với nguyên lý đã được nói đến trước đây: Bất cứ ai phải chơi đều không thể chơi. Ý tưởng trực giác trong nguyên lý đó là không ai có thể cạnh tranh với chúng ta nếu chúng ta không hoàn toàn hợp tác, không tham gia trò chơi và tham gia để thắng. Vì sức mạnh chỉ có thể được đo một cách tương đối – tức là, cạnh tranh – nó hàm ý rằng phải có một sự hợp tác nào đó. Nếu chúng ta chiếu theo những người thắng cuộc có danh hiệu, lý do duy nhất là chúng ta

coi bản thân như những kẻ thua cuộc. Làm vậy tức là tình nguyện tham gia vào sân khấu của sức mạnh.

Chắc chắn là có những hành động của chính phủ, hành động của thiên nhiên, hay hành động của chúa, mà vượt xa bất kỳ khả năng chống cự nào của chúng ta, nhưng không chắc rằng chúng ta sẽ coi bản thân là người thua cuộc so với họ. Chúng ta không bị đánh bại bởi lũ lụt, bệnh di truyền, hay tỷ lệ lạm phát. Đúng là chúng có thật, nhưng chúng ta không chơi chống lại thực tại; chúng ta chơi theo thực tại. Chúng ta không loại bỏ thời tiết hay ảnh hưởng của di truyền mà chấp nhận chúng như những thực tại thiết lập nên bối cảnh trò chơi, những giới hạn mà chúng ta phải chơi trong đó.

Nếu tôi chấp nhận cái chết là không thể tránh khỏi, tôi không đấu tranh chống lại nó. Tôi đấu tranh như một người chết.

Tất cả giới hạn của trò chơi hữu hạn đều là tự giới hạn.

29.

Sức mạnh là đặc điểm chỉ có trong trò chơi hữu hạn. Nó không mang tính kịch mà mang tính sân khấu. Thế những người chơi vô hạn đấu tranh với sức mạnh như thế nào? Trò chơi vô hạn luôn luôn kịch tính; kết quả của nó mở vô tận. Không có cách nào nhìn lại để đưa ra một đánh giá cuối cùng về điểm mạnh hoặc điểm yếu của trò chơi trước. Những người chơi vô hạn nhìn về phía trước, không phải đến một chiến thắng trong đó quá khứ sẽ đạt được một ý nghĩa vĩnh cửu, mà về phía trò chơi đang tiếp diễn trong đó quá khứ sẽ đòi hỏi sự tái diễn giải liên tục. Những người chơi vô hạn không phản đối hành động của người khác, mà bắt đầu hành động của chính mình theo cách mà những người khác sẽ phản ứng lại bằng cách bắt đầu hành động của chính họ.

Chúng ta cần một thuật ngữ đố i lại với “sức mạnh.” Chúng ta hãy nói rằng nơi mà người chơi hữu hạn chơi để trở nên mạnh thì người chơi vô hạn chơi với sức khỏe.

Người mạnh là người mang quá khứ đến một kết quả, giải quyết tất cả vấn đề chưa được giải quyết. Người khỏe là người mang quá khứ đến tương lai, thể hiện rằng không vấn đề nào của nó có khả năng giải quyết. Sức mạnh liên quan đến những gì đã xảy ra; sức khỏe liên quan đến những gì vẫn chưa xảy ra. Sức mạnh có lượng hữu hạn. Sức khỏe không thể được đo lường vì nó mở chứ không đóng. Sức mạnh ám chỉ sự tự do mà mọi người có bên trong các giới hạn; sức khỏe ám chỉ sự tự do mà mọi người có với các giới hạn.

Sức mạnh sẽ luôn luôn bị giới hạn đến một lượng khá nhỏ số người được chọn. Bất kỳ ai cũng có thể khỏe.

Sức khỏe mang tính nghịch lý. Tôi không khỏe bởi vì tôi có thể bắt người khác làm những gì tôi muốn như kết quả của trò chơi tôi chơi với họ, mà vì tôi có thể cho phép họ làm những gì họ muốn trong quá trình tôi chơi với họ.

30.

Mặc dù bất kỳ ai muốn cũng có thể trở thành người chơi vô hạn, và bất kỳ ai cũng có thể khỏe, chúng ta không được giả định rằng sức mạnh không thể tạo ra những thiệt hại không thể bù đắp lên trò chơi vô hạn. Trò chơi vô hạn không thể ngăn chặn hay loại bỏ cái xấu. Mặc dù những người chơi vô hạn khỏe nhưng họ không mạnh và không có trở nên mạnh.

Cái xấu là sự chấ m dứt của trò chơi vô hạn. Nó là trò chơi vô hạn đang đi đến một kết thúc trong sự im lặng không nghe thấy được.

Sự im lặng không nghe thấy được không nhất thiết phải là cái chết đối với người chơi. Sự im lặng không nghe thấy được không phải là người chơi mất đi giọng nói, mà là người nghe không nghe được giọng nói đó. Đó là một điều xấu vỡ kịch của một cuộc đời không tiếp tục trong những người khác vì họ điếc hoặc thờ ơ.

Có những sự im lặng nghe thấy được, thậm chí từ người chết hoặc người bị áp bức tàn tệ. Phần nhiều đều có thể phục hồi từ quá khứ rõ ràng đã bị lãng quên. Những nhà sử học nhạy cảm và đáng tin cậy có thể tìm ra nhiều điều về những gì đã mất, và nhiều điều mà do đó có thể được tiếp tục.

Tuy nhiên, có những sự im lặng mà không bao giờ nghe thấy được. Có những cái xấu không thể chuộc lại được. Khi người châu Âu lần đầu tiên đặt chân lục địa Bắc Mỹ, người bản xứ dùng đến tận 10 nghìn ngôn ngữ khác nhau, mỗi ngôn ngữ đi kèm với nền thơ ca cũng như kho tàng lịch sử và thần thoại phong phú, với cách sống của riêng chúng trong sự hòa hợp với môi trường tự nhiên. Gần như tất cả, ngoại trừ một lượng rất nhỏ ngôn ngữ bản địa đó, đã bị làm cho im lặng, văn hóa của chúng đã mãi mãi mất đi đối với chúng ta, những người đứng thờ ơ với chúng.

Cái xấu không phải là sự chấm dứt của trò chơi hữu hạn. Người chơi hữu hạn, kể cả người chơi vì mạng sống của chính họ, biết vật đặt cược của trò chơi mà họ tình nguyện chọn chơi.

Cái xấu không phải là việc nỗ lực loại bỏ cuộc chơi của đối phương theo luật chơi đã chấp nhận và công bố, mà là loại bỏ cuộc chơi của đối phương bất chấp luật chơi. Cái xấu không phải là có được sức mạnh mà là thể hiện sức mạnh. Nó là sự thừa nhận bị bắt buộc về một danh hiệu— và chính chỗ đó là nơi xuất hiện sự mâu thuẫn của cái xấu, vì sự thừa nhận không thể bị bắt buộc. Phát xít Đức không chiến đấu với người Do Thái vì danh hiệu, mà yêu cầu

sự công nhận về một danh hiệu mà không phải chiến đấu. Có thể đạt được điều này, tuy nhiên, cách duy nhất là khiến người Do Thái im lặng, không nghe thấy gì từ họ. Họ sẽ chết trong im lặng, cùng với văn hóa của họ, mà không ai chú ý, kể cả những người quản lý các tổ chức và công cụ chết người cũng không.

31.

Cái xấu không bao giờ có ý định là cái xấu. Quả thật, sự mâu thuẫn vốn có trong mọi cái xấu là nó được bắt đầu để loại bỏ cái xấu. “Người Án tống duy nhất là một người Án đã chết.”

Cái xấu hiện lên trong niềm tin thiêng liêng rằng lịch sử có thể được làm sạch, có thể được mang đến một kết thúc đúng đắn. Sẽ là xấu xa nếu hành động như thể quá khứ đang mang chúng ta đến một kết thúc có thể định rõ. Sẽ là xấu xa nếu giả sử rằng quá khứ chỉ có ý nghĩa khi chúng ta mang nó đến một vấn đề chúng ta đã nhìn thấy rõ ràng. Sẽ là xấu xa nếu một quốc gia tin rằng nó là “hy vọng tốt nhất và cuối cùng trên trái đất.” Sẽ là xấu xa nếu nghĩ rằng lịch sử sẽ kết thúc bằng sự trở lại Zion, bằng sự xuất hiện của xã hội không có giai cấp, bằng sự Hồ i giáo hóa tất cả mọi người không theo Đạo.

Lịch sử của bạn không thuộc về tôi. Chúng ta sống với nhau trong một lịch sử chung.

Những người chơi vô hạn hiểu rằng không thể thoát khỏi cái xấu. Do đó, họ không cố loại bỏ cái xấu trong những người khác, vì bản thân việc làm vậy đã thúc đẩy cái xấu và do đó là một sự mâu thuẫn. Họ chỉ cố, một cách ngược đời, nhận ra trong bản thân họ cái xấu mà nấp dưới dạng sự cố gắng loại bỏ cái xấu ở nơi khác.

Sự bao gồm các trò chơi hữu hạn trong một trò chơi vô hạn không xấu, mà sự hạn chế của tất cả trò chơi đối với trò chơi hữu

hạn nào đó mới là xấ u.

CHƯƠNG 2. KHÔNG AI CÓ THỂ CHƠI MỘT MÌNH

32.

Không ai có thể chơi một mình. Một người không thể tự bản thân là người. Không có tính cá nhân ở nơi không có cộng đồng. Chúng ta không liên kết với những người khác với tư cách là chính chúng ta; chúng ta là người như chúng ta hiện nay trong sự liên kết với người khác.

Đồng thời, những người khác mà chúng ta liên kết với họ trở thành họ trong mối liên kết với chúng ta. Chúng ta không thể liên kết với những người mà không liên kết với chúng ta. Do đó, sự tồn tại về mặt xã hội của chúng ta mang tính hay thay đổi không thể tránh khỏi. Điều này không có nghĩa là nói rằng chúng ta sống trong một bối cảnh hay thay đổi, mà bản chất cuộc sống của chúng ta là hay thay đổi. Giống như trong hình ảnh của Thiên, chúng ta không phải là những hòn đá nằm trên dòng nước chảy của thế giới; chúng ta chính là dòng nước. Như chúng ta sẽ thấy, sự thay đổi vô tận này không có nghĩa là sự gián đoạn; thay vào đó, sự thay đổi chính là bản chất của tính liên tục của chúng ta với tư cách là những con người. Chỉ những thứ có thể thay đổi mới có thể tiếp tục: đây là nguyên tắc mà nhờ đó, những người chơi vô hạn sống.

Tính hay thay đổi của sự tồn tại mang tính xã hội và mang tính cá nhân của chúng ta thể hiện sự tự do tinh túy của chúng ta – loại tự do được nói đến trong công thức “Ai phải chơi không thể chơi.” Tất nhiên, như chúng ta đã thấy, trò chơi hữu hạn không thể có những ranh giới hay thay đổi, vì nếu có, sẽ không thể nhất trí về những

người thắng cuộc. Nhưng trò chơi hữu hạn trôi nổi trong lựa chọn không bị ràng buộc mà mỗi người chơi đưa ra trong việc tham gia và tiếp tục cuộc chơi. Do đó, trò chơi hữu hạn đôi khi dường như có những điểm tham khảo cố định. Ví dụ, việc yêu cầu đất nước không chỉ có những cách đúng hoặc sai; nó còn là một đòi hỏi mang tính tích cực.

Sự hay thay đổi trong tính người của chúng ta này không hòa hợp với tính nghiêm túc của trò chơi hữu hạn. Do đó, sự hay thay đổi này đưa ra cho chúng ta một thách thức không thể tránh được: làm thế nào để bao gồm cái nghiêm túc bên trong cái vui đùa đích thực; tức là, làm thế nào giữ mọi trò chơi hữu hạn của chúng ta trong trò chơi vô hạn.

Thách thức này thường được hiểu nhầm là cần phải tìm ra khoảng trống cho sự vui đùa bên trong trò chơi hữu hạn. Đây là loại vui đùa được ẩn dụ trong nghĩa thông thường của những từ như giải trí, thích thú, tiêu khiển, thư giãn, hài hước. Tuy nhiên, một cách không thể tránh khỏi, sự nghiêm túc sẽ lên quay lại loại trò chơi này. Kỳ nghỉ của giám đốc, giống như thời gian nghỉ giữa giờ trong bóng đá, là một thiết bị làm mới lại thí sinh để người đó sẵn sàng cho một mức độ cạnh tranh cao hơn. Ngay cả tính vui đùa cởi mở của trẻ em cũng bị khai thác thông qua các chương trình trong giáo dục, thể thao, và nghệ thuật như một phương tiện để chuẩn bị cho chúng bước vào sự cạnh tranh nghiêm túc của người lớn.

33.

Khi Bismarck miêu tả chính trị là nghệ thuật của cái khả dĩ, tất nhiên, ý của ông là cái khả dĩ sẽ được tìm thấy ở đâu đó bên trong cái giới hạn cố định, bên trong các thực tại xã hội. Ông không có ý rằng cái khả dĩ mở rộng đến chính các giới hạn đó. Do đó, chính trị kiểu như vậy chính là sự nghiêm túc, đặc biệt là từ khi các chính trị

gia của gã n như mọi hệ tư tưởng đê`u tự coi bản thân là nhà vô địch của tự do, đang làm những điê`u câ`n thiê`t và thậm chí ghê tởm đê mở rộng phạm vi của cái khả dĩ. “Chúng ta phải học nghệ thuật chiế`n tranh và độc lập, đê con cháu chúng ta có thể học kiế`n trúc và kỹ thuật, đê con cháu của chúng có thể học nghệ thuật và mỹ thuật” (John Quincy Adams).

Những người chơi vô hạn không có mấ`y hứng thú với kiểu chính trị như vậy vì cái họ quan tâm không phảilà tìm hiểu mức độ tự do sẵn có trong các thực tại đã định là bao nhiêu – vì đây chỉ là tự do theo nghĩa nhỏ nhất – mà là thể hiện mức độ tự nguyện trong việc chúng ta quyê`t định đặt những ranh giới nhấ`t định này xung quanh trò chơi hữu hạn của chúng ta. Họ nhấ`c nhở chúng ta rằ`ng những thực tại chính trị không đi trước, mà theo sau, sự hay thay đổi trong tính người của chúng ta.

Điê`u này không có nghĩa là người chơi vô hạn tách rời chính trị; đúng hơn, nó có nghĩa rằ`ng, họ quan tâm đê`n chính trị theo kiểu không có quan điểm chính trị nào cả, một vị thê` nghịch lý dễ bị hiểu nhầm. Có quan điểm chính trị tức là có một bộ các quy tắ`c mà nhờ đó, một người cô` gắ`ng vươn lên đích đê`n mong muố`n cuố`i cùng; quan tâm đê`n chính trị – theo nghĩa ở đây – là viê`t lại các quy tắ`c trong một nỗ lực nhắ`m loại bỏ tấ`t cả giới hạn xã hội, tức là, nhắ`m duy trì tính hay thay đổi trong sự liên kê`t con người.

Quan tâm đê`n chính trị trong trạng thái trò chơi vô hạn không bao giờ có nghĩa là bỏ qua các điê`u kiện khủng khiê`p mà nhiê`u người phải sô`ng dưới chúng, mà sự loại bỏ chúng là cái kê`t được công khai thừa nhận của nhiê`u quan điểm chính trị. Chúng ta có thể tưởng tượng ra cảnh những người chơi vô hạn gậ`t đầ`u một cách đầ`y trầ`m tư trước tuyên bố` nổi tiế`ng của Rousseau: “Con người được sinh ra trong tự do nhưng bị xiê`ng xích ở mọi nơi.” Họ có thể thấ`y rằ`ng cả thê` giới đê`u mơ được tự do, rằ`ng các cuộc chiế`n tranh

xảy ra để giành lấy nó, những người anh hùng chết để bảo vệ nó, và các bài ca được viết lên để kỷ niệm việc đạt được nó. Nhưng trong cách nhìn của người chơi vô hạn về các sự vụ chính trị, yếu tố cốt lõi và có chủ ý, mà rất dễ bị mờ đi trong tình trạng cấp bách của các cuộc khủng hoảng, nổi bật lên một cách rõ ràng. Do đó, ngay cả chiến tranh và chủ nghĩa anh hùng cũng được nhìn thấy với đầy đủ những sự mâu thuẫn của chúng. Không quốc gia nào có thể gây chiến cho đến khi nó tìm được một quốc gia khác đồng ý với các điều khoản của cuộc chiến. Do đó, mỗi bên phải đồng lõa với nhau: Trước khi tôi có thể có một kẻ thù, tôi phải thuyết phục đối phương coi tôi là kẻ thù. Tôi không thể là một người hùng nếu đầu tiên, tôi không thể tìm ra ai đó đe dọa cuộc sống của tôi – hoặc tốt hơn là lấy đi cuộc sống của tôi. Một khi xảy ra, tất cả các cuộc chiến tranh và các hành động anh hùng đều có hình thức của sự căn thù, nhưng hình thức đó không là gì khác ngoài một tấm màn phủ lên các thủ đoạn, thường là phức tạp, mà nhờ chúng, những địch thủ đã sắp xếp cuộc chiến của họ với nhau.

Do đó, đối với người chơi vô hạn, chính trị là một dạng sân khấu. Nó là màn trình diễn của các vai trò trước khán giả, theo một kịch bản mà cảnh cuối cùng đã được những người biểu diễn biết trước. Ví dụ, Mỹ không hẳn thua cuộc chiến tranh ở Đông Nam Á mà nó mất khán giả của nó cho một cuộc chiến tranh. Không còn nghi ngờ gì nữa, đa phần ảo tưởng và cay đắng của các chiến binh của nó xuất phát từ cảnh cuối cùng – khi trở về nhà, người anh hùng sẽ được chào đón bằng những màn diễu hành hoặc được chôn cất theo nghi thức – một cảnh được biết trước mà đã đem nhiều người vào trận đánh.

Chính nhờ tính sân khấu của chính trị mà những người chơi vô hạn không theo phe nào trong các vấn đề chính trị – ít nhất là không theo một cách nghiêm túc. Thay vào đó, họ tham gia vào mâu

thuần xã hội một cách kịch tính, tìm cách đưa ra một quan điểm về tính liên tục và tính kết mở thay cho cảnh anh hùng cuối cùng. Khi làm vậy, họ ít nhất phải thu hút sự chú ý của những người tham gia chính trị khác, không phải vào những điều họ cảm thấy họ phải làm, mà vào lý do họ cảm thấy họ phải làm điều đó.

Trong quá trình tham gia chính trị của riêng mình, người chơi vô hạn đưa ra một sự phân biệt rõ ràng giữa xã hội và văn hóa. Theo họ, xã hội là tổng hòa của các mối quan hệ nằm dưới một dạng ràng buộc công khai nào đó, còn văn hóa là bất kỳ điều gì mà chúng ta làm với nhau thông qua lựa chọn không được chỉ dẫn. Nếu xã hội là tất cả những điều mà một dân tộc cảm thấy nó phải làm, thì văn hóa “là lĩnh vực của những người hay thay đổi, tự do, không nhất thiết phải phổ biến, trong số những người không có quyền lực ép buộc” (Burckhardt).

Sự am hiểu xã hội của người chơi vô hạn không nên bị nhầm lẫn với, giả sử, bản năng tự nhiên, hay bất kỳ dạng hành động vô tình nào khác. Xã hội hoàn toàn được giữ bên trong lựa chọn tự do của chúng ta theo cách khá giống với cách mà trò chơi hữu hạn, dù cho có vất vả và đắt giá đến mấy đối với người chơi, cũng không bao giờ ngăn cản người chơi bước ra khỏi sân chơi. Xã hội chỉ áp dụng với những khu vực hành động mà được tin là cần thiết.

Giống như người chơi vô hạn không thể ở trong trò chơi hữu hạn, văn hóa không thể đúng nghĩa là văn hóa nếu bị giữ trong các ranh giới của xã hội. Tất nhiên, thông thường, chiến lược của một xã hội là bắt đầu và bao bọc một văn hóa chỉ thuộc về riêng nó. Văn hóa mà quá bị ràng buộc thậm chí có thể được xã hội trợ cấp và khuyến khích một cách thừa thãi đến mức nó có hình thức của một xã hội mở, nhưng thực tế là nó được thiết kế để phục vụ những lợi ích của xã hội trong mọi trường hợp – giống như chủ nghĩa hiện thực xã hội của nghệ thuật Xô viết.

Khi đó, văn hóa và xã hội không thực sự là đối thủ của nhau. Thay vào đó, xã hội là một dạng văn hóa khăng khăng mâu thuẫn với chính bản thân, một nỗ lực được tổ chức tự do để che đậy sự tự do của những người tổ chức và bị tổ chức, một nỗ lực để quên rằng chúng ta đã cố tình quên đi việc quyết định tham gia vào cuộc thi nào đó và tiếp tục trong nó.

34.

Nếu chúng ta coi xã hội là tất cả những điều mà một dân tộc thực hiện dưới vỏ bọc của sự cần thiết thì chúng ta cũng phải coi nó là một trò chơi hữu hạn duy nhất chứa đựng bất kỳ lượng trò chơi nhỏ hơn nào bên trong các ranh giới của nó.

Một xã hội lớn sẽ bao gồm một danh mục trò chơi phong phú và đa dạng – tất cả đều được kết nối với nhau theo một cách nào đó, vì chúng đều liên quan một sự xếp hạng xã hội cuối cùng. Trường học là một dạng trò chơi hữu hạn với nghĩa rằng chúng ban những phần thưởng được xếp hạng cho những ai giành được những tấm bằng từ chúng. Những phần thưởng đó lần lượt giúp những người tốt nghiệp chúng tỏ rằng họ có đủ tư cách tham gia tranh tài ở những trò chơi còn cao hơn – ví dụ như những trường đại học danh giá nào đó, những trường nghề nào đó còn tốt hơn thế, với một chuỗi liên tục các trò chơi cao hơn trong mỗi nghề nghiệp, v.v... Không phải là hiếm việc các gia đình coi chính họ là một đơn vị thi đấu trong một trò chơi hữu hạn rộng hơn, một trò chơi mà họ đang đào tạo các thành viên của mình sẵn sàng cho nó để đấu tranh giành lấy các danh hiệu xã hội hữu hình.

Giống một trò chơi hữu hạn, một xã hội bị giới hạn về thời gian, không gian và số. Quyên công dân của nó được định nghĩa chính xác, các ranh giới của nó bất khả xâm phạm, và quá khứ của nó được trân trọng.

Sức mạnh công dân trong một xã hội được quyết định bởi thứ hạng của họ trong các trò chơi mà đã được chơi. Một xã hội lưu giữ kỷ ức về những người chiến thắng trong quá khứ. Các chức năng lưu giữ của nó rất quan trọng đối với trật tự xã hội. Những bộ máy hành chính lớn đều phát triển từ nhu cầu xác minh một lượng lớn việc cấp quyền công dân của xã hội đó.

Sức mạnh của một xã hội được quyết định bởi chiến thắng của nó đối với các xã hội khác trong những trò chơi hữu hạn còn lớn hơn nữa. Những kỷ ức được trân trọng nhất của nó là những kỷ ức về những người anh hùng đã ngã xuống trong các trận đánh thắng trước các xã hội khác. Những người anh hùng của các trận đánh thua hậu như không bao giờ được tưởng nhớ. Foch có tượng đài nhưng Petain thì không; Lincoln có, nhưng Jefferson Davis thì không; Lenin có, nhưng Trotsky không.

Sức mạnh trong một xã hội được quyết định và tăng cường bởi sức mạnh của xã hội.

Các giải thưởng mà công dân của nó thắng được chỉ có thể được bảo vệ nếu cả xã hội giữ vững được sức mạnh trong mối quan hệ với các xã hội khác. Những ai mong bảo toàn phần thưởng của mình sẽ tìm cách bảo toàn cả xã hội. Chủ nghĩa yêu nước, dù trong dạng này hay dạng khác (chủ nghĩa sô-vanh, phân biệt chủng tộc, phân biệt giới tính, chủ nghĩa khu vực, chủ nghĩa dân tộc), là một thành phần trong mọi trò chơi xã hội.

Do sức mạnh vốn là mang tính yêu nước nên việc những người chơi hữu hạn tìm cách phát triển sức mạnh trong xã hội cũng giúp tăng sức mạnh của xã hội đó. Xã hội sẽ được lợi khi khuyến khích cạnh tranh ở bên trong chính nó và thiết lập càng nhiều giải thưởng càng tốt vì những người giành được các giải thưởng đó là những người sẵn sàng bảo vệ xã hội nhất.

Mặt khác, văn hóa là một trò chơi vô hạn. Văn hóa không có ranh giới. Bất kỳ ai cũng có thể tham gia vào văn hóa – ở bất kỳ đâu và vào bất kỳ lúc nào.

Vì một xã hội duy trì cẩn thận các giới hạn thời gian nên nó coi quá khứ của nó là số phận; tức là, tiến trình lịch sử của nó nằm giữa một khởi đầu xác định (những nhà sáng lập nên một xã hội thường được tưởng nhớ đặc biệt) và một kết thúc xác định. (Bản chất của chiến thắng của nó được dự đoán đi dự đoán lại trong các tuyên bố chính thức; ví dụ, “hưởng theo nhu cầu, làm theo năng lực.”)

Vì văn hóa kiểu như vậy không thể có giới hạn thời gian, một văn hóa không coi quá khứ của nó là số phận, mà là lịch sử, tức là một câu chuyện đã bắt đầu nhưng luôn hướng về một sự mở vô hạn. Văn hóa là tinh thần ưa mạo hiểm của những người chế tạo, khinh thường việc bảo vệ bản thân chống lại bất ngờ. Số ng trong sức mạnh của tâm nhìn, họ tránh sức mạnh và đùa vui với các ranh giới.

Xã hội là biểu hiện của sức mạnh. Nó mang tính sẵn khêu, có kích bản sẵn. Mọi sai lệch khỏi kích bản đều hiện rõ ngay lập tức. Sự sai lệch chống lại xã hội và do đó bị xã hội căm bẻng một loạt hình phạt. Dễ dàng thấy được tại sao người ta sẽ chống lại sự sai lệch. Nếu mọi người không tuân theo các quy tắc hiện hành của xã hội, các quy tắc sẽ thay đổi, và một số sẽ bị loại bỏ đồng loạt. Điều này có nghĩa rằng những người chiến thắng trong quá khứ không còn bảo đảm được sự công nhận về các danh hiệu của họ nữa và từ đó mất đi quyền lực – như các Nga hoàng sau cuộc Cách mạng.

Một chức năng được coi trọng của xã hội là ngăn chặn sự thay đổi trong các luật lệ của những trò chơi mà nó chứa đựng. Những quy

trình như cấp phép giáo dục, cấp phép hành nghề và giao dịch, sắc phong, xác nhận của nghị viện về những sự bổ nhiệm chính thức, và lễ nhậm chức của các lãnh đạo chính trị, là những hành động của một xã hội lớn hơn nhằm cho phép mọi người cạnh tranh trong các trò chơi hữu hạn bên trong nó.

Tuy nhiên, sai lệch lại là tinh túy của văn hóa. Những ai chỉ tuân theo kịch bản, chỉ lặp lại quá khứ, sẽ bị suy nhược văn hóa.

Có những sự dao động trong chất lượng của việc sai lệch; không phải mọi sự sai lệch khỏi quá khứ đều có ý nghĩa về mặt văn hóa. Mọi nỗ lực đi chệch khỏi quá khứ theo cách nhằm cắt rời khỏi quá khứ, khiến nó bị lãng quên, đều không mấy quan trọng về mặt văn hóa. Để có ý nghĩa hơn, những dao động đó phải mang truyền thống đến một góc nhìn mới, khiến người ta nhìn những thứ quen thuộc như là không quen thuộc. Việc này đòi hỏi một sự đánh giá mới về mọi mặt của con người chúng ta, cả trong quá khứ và hiện tại.

Sai lệch văn hóa không đem chúng ta trở lại quá khứ, mà tiếp tục những gì đã được bắt đầu nhưng chưa được hoàn thành trong quá khứ. Mặc khác, các tục lệ xã hội đòi hỏi phải lặp lại một quá khứ hoàn chỉnh trong tương lai. Trong khi xã hội có tất cả tính nghiêm túc của sự cần thiết bất tử, thì văn hóa lại vang lên tiếng cười của các khả năng bất ngờ. Xã hội thì trừu tượng, còn văn hóa thì cụ thể.

Trò chơi hữu hạn có thể chơi lại; chúng có thể được chơi vô số lần. Mặc dù không sai khi nói rằng người chiến thắng một trò chơi luôn luôn là người chiến thắng một trò chơi được chơi ở một thời điểm xác định nào đó, nhưng giá trị các danh hiệu của họ phụ thuộc vào mức độ lặp lại của trò chơi đó. Chúng ta tưởng nhớ những cầu thủ bóng đá vĩ đại đầu tiên nhưng sẽ không làm vậy nếu bóng đá biến mất chỉ sau một thập kỷ tồn tại.

Như ta đã thấy, do người ta không thể mang trò chơi vô hạn đến một kết thúc nên nó không thể lặp lại. Sự không lặp lại là đặc điểm của văn hóa ở bất kỳ đâu. Bản giao hưởng Jupiter của Mozart không thể được sáng tác lại, các bức chân dung tự họa của Rembrandt cũng không thể được vẽ hai lần. Xã hội lưu giữ những tác phẩm này như là các giải thưởng cho những người đã chiến thắng các trò chơi tương ứng của họ. Tuy nhiên, văn hóa không coi các tác phẩm là kết quả của một cuộc đấu tranh, mà là các khoảnh khắc trong một cuộc đấu tranh vẫn đang tiếp diễn. Văn hóa tiếp tục những gì mà bản thân Mozart và Rembrandt đã tiếp tục bằng tác phẩm của họ: tạo hình độc đáo, hay biến đổi, truyền thống mà họ đã nhận, đủ độc đáo đến mức nó không kêu gọi người khác sao chép chính nó, mà nó kêu gọi người khác phản ứng lại bằng cách tạo ra tính độc đáo của riêng họ.

Cũng như trò chơi vô hạn có luật chơi, văn hóa có truyền thống. Vì luật trong một trò chơi vô hạn được tình nguyện nhất trí và tình nguyện thay đổi, truyền thống văn hóa vừa được áp dụng vừa được biến đổi khi áp dụng.

Đúng hơn, văn hóa không có truyền thống; nó chính là truyền thống.

36.

Một điều căn bản đối với nhân dạng của một xã hội là quên đi việc nó đã quên rằng xã hội luôn luôn là một loại văn hóa. Các công dân của nó phải tìm cách thuyết phục bản thân rằng các ranh giới cụ thể của chính họ đã được áp đặt lên họ, và họ không được tự do chọn chúng. Ví dụ, chọn trở thành những người Mỹ là một chuyện, nhưng chọn trở thành dân tộc Mỹ là một chuyện hoàn toàn khác. Tự do xã hội dễ dàng cho phép việc đầu tiên, nhưng không giờ cho phép việc thứ hai.

Một trong những phương tiện tự thuyết phục hiệu quả nhất sẵn có đối với toàn thể công dân là tặng tài sản. Ai thực sự sở hữu tài sản của một xã hội, và cách nó được phân phối, có tầm quan trọng kém xa so với thực tế rằng tài sản có tồn tại. Để hiểu được động lực kỳ lạ của tài sản, chúng ta phải quay trở lại một trong những đặc điểm của trò chơi hữu hạn.

Thứ mà người thắng một trò chơi hữu hạn giành được là một danh hiệu. Một danh hiệu là sự công nhận của những người khác rằng ai đó đã chiến thắng một trò chơi nhất định. Tôi không thể tự trao danh hiệu cho tôi. Danh hiệu mang tính sân khấu, cần khán giả ban cho và kính trọng nó. Sức mạnh đi kèm với các danh hiệu vì những người thừa nhận chúng chấp nhận một thực tế rằng cuộc chiến trong đó người ta giành được chúng không thể được lặp lại một lần nữa. Việc sở hữu danh hiệu báo hiệu một thỏa thuận rằng sự cạnh tranh mãi mãi được đóng lại trong trò chơi nhất định đó.

Do đó, điều căn bản đối với sự hiệu quả của từng danh hiệu là nó hữu hình, và trong sự hữu hình đó, nó dẫn ngược lại cuộc chiến mà người ta giành được nó. Mục đích của tài sản là khiến các danh hiệu của chúng ta trở nên hữu hình. Tài sản mang tính biểu tượng. Nó nhắc cho những người khác về về những lĩnh vực trong đó chúng ta đã chiến thắng các thử thách.

Tài sản có thể bị ăn cắp, nhưng tên trộm không thể sở hữu nó. Quyền sở hữu không bao giờ bị ăn cắp. Danh hiệu là bất diệt, và quyền sở hữu tài sản cũng vậy. Các danh hiệu có thể được thừa kế, và khi được thừa kế, có một sự chuyển giao tài sản phù hợp cho người thừa kế – người mà tất nhiên phải có đủ năng lực để bảo vệ danh hiệu. (Người ta có thể nhờ pháp luật can thiệp vào việc thừa kế bằng cách chỉ ra sự vô đạo đức hoặc thiếu năng lực của người thừa kế.)

Tuy nhiên, một tên trộm không có ý định ăn cắp danh hiệu. Một tên trộm không muốn lấy những gì thuộc về người khác. Một tên trộm không cạnh tranh với tôi để lấy các đồ vật mà tôi có các danh hiệu đi kèm, mà để lấy các danh hiệu đi kèm với các đồ vật đó. Tên trộm định thắ ng các danh hiệu vì tin rằng những thứ mà tôi nói là có danh hiệu đi kèm không thuộc về ai cả và ở đó để người ta lấy. “Nếu mà không lấy khăn tay và đồng hồ,” Artful Dodger giải thích với Oliver, “thắ ng khác sẽ lấy; tất cả những gã má t đồ sẽ nghèo đi, mà cũng sẽ nghèo đi, và chẳng ai giàu lên cả, dù chỉ là nửa xu, ngoài những thắ ng lấy được chúng – trong khi mà đã có quyề n đồ i với chúng không khác gì những thắ ng đó.”

37.

Một lý do cho sự câ n thiế t của một xã hội là vai trò của chúng trong việc gán danh hiệu cho các tài sản và tạo tính hiệu lực cho việc này. “Do đó, cái kế t vĩ đại và trọng yế u của những con người đoàn kế t tạo nên sự thịnh vượng chung và đặt mình dưới sự kiểm soát của chính phủ là sự bảo toàn tài sản của họ; điề u mà trong trạng thái tự nhiên, có nhiề u thứ muố n có” (Locke).

Khi chúng ta hỏi chính xác cách mà một xã hội sẽ làm để việc bảo toàn tài sản cho công dân của nó, chúng ta có thể kỳ vọng câu trả lời rằng nó sẽ sử dụng vũ lực. Câu trả lời này tạo ra một thề tiế n thoái lưỡng nan. Mặc dù đúng là có nhiề u cách dùng vũ lực để giới hạn một tên trộm nhưng cũng đúng là không có vũ lực nào có thể khiế n Artful Dodger thật sự thừa nhận danh hiệu của một quý ông đồ i với chiế n khăn tay trong túi của ông ta. Trừ phi khi tên lưu manh trẻ tuổi này tình nguyện bị thuyế t phục phải kính trọng danh hiệu đó, nếu không, hắ n sẽ vẫn là một tên trộm. Mở rộng ra, quan sát này có thể áp dụng với toàn xã hội. Không có một mẫu trao danh hiệu hiệu quả nào trong một xã hội thiế u sự tự nguyện nhắ t trí của tất

cả thành viên rằng các danh hiệu đi kèm với tài sản là nằm trong tay những người thắng cuộc thực sự.

Không vũ lực nào có thể thiết lập sự nhất trí này. Quả thật, ngược lại thì đúng hơn: Chính sự nhất trí tạo nên vũ lực. Chỉ những người tán thành với các ràng buộc của một xã hội coi chúng là các ràng buộc – tức là các chỉ dẫn cho hành động chứ không phải là các hành động sẽ bị phản đối.

Những người thử thách mẫu trao danh hiệu đang tồn tại của một xã hội không thấy những người làm công việc thi hành luật là những người có sức mạnh; họ coi những người này là đối thủ trong một cuộc chiến mà kết quả của nó sẽ quyết định ai mới là người có sức mạnh. Người ta không thấy bằng sức mạnh mà người thắng mới là người có sức mạnh.

Chỉ có sự tự che đậy mới có thể khiến mọi người tin rằng họ tuân thủ luật vì luật có sức mạnh; thực ra, luật chỉ có sức mạnh với mọi người vì mọi người tuân thủ nó. Chúng ta không dừng lại ở ngã tư vì tín hiệu đèn thay đổi, mà khi tín hiệu đèn thay đổi.

Điều này có nghĩa là một gánh nặng kỳ lạ đã rơi lên đôi vai của những người chủ sở hữu tài sản. Vì các luật lệ mà bảo vệ tài sản của họ sẽ chỉ có hiệu lực khi chúng có khả năng thuyết phục người khác tuân thủ chúng, họ sẽ phải đưa tính sẵn sàng vào quyên sở hữu của họ trong đó bảo đảm đầy đủ rằng đối thủ của họ sẽ sống theo kịch bản của nó.

38.

Thực ra, tính sẵn sàng của tài sản có một cấu trúc tinh vi để mức người chủ sở hữu tài sản cần một sức lực đáng kể để duy trì. Nếu tài sản có tính biểu trưng một cách thuyết phục, tức là, nếu nó thu hút sự chú ý đến các danh hiệu của người chủ có được từ các

chiến thắng trong quá khứ, một gánh nặng kép sẽ rơi lên đôi vai người sở hữu nó:

Đầu tiên, họ phải thể hiện rằng lượng tài sản của họ tương xứng với độ khó mà họ đã trải qua khi giành được các danh hiệu đi kèm với nó. Tài sản phải được xem như là sự đền bù.

Thứ hai, họ phải thể hiện rằng loại tài sản của họ tương xứng với bản chất của cuộc thi đấu trong đó họ giành được các danh hiệu đi kèm với nó. Tài sản phải được xem như được tiêu dùng.

39.

Tài sản là phần đền bù hợp lý bất cứ khi nào người chủ sở hữu có thể cho thấy rằng thứ nhận được không nhiều hơn thứ mất đi trong nỗ lực đạt được nó. Phải có sự tương đương giữa những gì mà người chủ sở hữu đã cho đi và những gì mà họ nhận được từ những người khác nhờ các danh hiệu của họ.

Bất cứ ai không thể cho thấy một sự tương đương giữa sự giàu có và rủi ro phải trải qua để đạt được sự giàu có đó, hoặc tài năng được sử dụng để đạt được nó, sẽ sớm phải đối mặt với một thách thức về việc trao danh hiệu. Người giàu thường xuyên là mục tiêu của bọn trộm cắp, của cơ quan thuế, của kỳ vọng phải chia sẻ sự giàu có của họ, như thể những gì họ có không phải là sự đền bù đúng đắn và do đó không hoàn toàn là của họ.

Được đền bù đầy đủ cho những gì mà một người cho đi trong cuộc đấu tranh giành lấy một danh hiệu có nghĩa là phục hồi lại trạng thái của người đó trước khi tham gia cuộc đấu tranh.

Tài sản là một nỗ lực khôi phục lại quá khứ. Nó đưa một người về trạng thái trước cạnh tranh. Một người được đền bù cho lượng thời gian được sử dụng (và do đó bị mất đi) trong cuộc cạnh tranh.

Tuy nhiên, nỗ lực để khôi phục lại quá khứ này là một nỗ lực mang tính sân khấu mà chỉ có thể thành công ở mức độ nó đập ngay vào mắt khán giả. Tài phải phải chiếm không gian. Nó phải ở một nơi nào đó – và một nơi nào đó rõ ràng. Tức là, nó phải tồn tại dưới một dạng mà những người khác sẽ bất ngờ nhìn thấy nó và chú ý đến nó. Tài sản của chúng ta phải xâm phạm vào tài sản khác, chấn động của tài sản khác, khiến tài sản khác phải cạnh tranh. Những người có tài sản thông thường có bất động sản lớn và tự do di chuyển trong xã hội. Cùng lúc đó, tài sản của người giàu có hiệu ứng thu hút đám đông và hạn chế những người có ít tài sản hơn. Những người rất nghèo thường bị giới hạn trong các ranh giới địa lý chật hẹp và bị coi là người ngoài hành tinh ở bên ngoài các ranh giới này.

Thứ mà những người chủ sở hữu đặt cược ở đây không phải là lượng tài sản mà là khả năng thu hút khán giả của tài sản, những khán giả mà thấy được tính biểu trưng phù hợp của nó, những khán giả mà coi nó chỉ là sự đền bù cho nỗ lực và kỹ năng được sử dụng để đạt được nó.

40.

Có một yêu cầu mang tính sân khấu thứ hai rơi xuống đôi vai của những người sở hữu tài sản. Một khi họ đã thu hút sự chú ý đến những gì họ đã mất khi đạt được những gì họ sở hữu, khi đó, họ phải tiêu dùng những gì họ đã đạt được theo một cách phục hồi lại những gì họ đã mất. Nguyên tắc trực giác ở đây là chúng ta không thể được biện minh cho việc sở hữu những gì chúng ta không cần sử dụng hoặc lên kế hoạch sử dụng. Một người không kiếm tiền chỉ nhằm tích trữ nó ở nơi mà nó sẽ được bảo vệ khỏi mọi sự tiêu dùng có thể xảy ra trong tương lai.

Tiêu dùng nên được hiểu là một hành động có chủ đích. Một người không tiêu dùng tài sản chỉ đơn giản bằng cách phá hủy nó – hay chỉ

cần đó t toàn bộ số tiề n chúng ta kiế m được là đủ – mà bằ ng cách sử dụng nó hế t theo một cách nhấ t địn h.

Tiêu dùng là một dạng hành động trái ngược hoàn toàn với chính dạng cam kế t mà nhờ đó giành được danh hiệu. Nó phải là một dạng hành động có thể thuyế t phục tấ t cả những người quan sát rằ ng danh hiệu gắ n với nó của những người sở hữu không còn gây nghi ngờ gì nữa.

Chúng ta càng coi ai đó mạnh bao nhiêu thì chúng ta càng kỳ vọng họ làm ít bắ y nhiều, vì sức mạnh của họ chỉ có thể đế n từ những gì mà họ đã làm. Sau các cuộc thi đấ u thể thao mà trong đó vật đặt cược là những danh hiệu lớn thì khán giả thường nâng những người thắ ng cuộc lên vai và khiêng họ đi vòng quanh như thể họ vô dụng – một điề u trái ngược hoàn toàn với năng lượng và kỹ năng thể chấ t mà những người này vừa thể hiện. Vua chúa và thầ n thánh thường được mang trên những phương tiện đi lại theo nghi thức; những người rấ t giàu được ngô ì trong xe ngựa hoặc xe limousine.

Tiêu dùng là một hành động khác biệt so với lao động kiế m lời đế n mức nó thể hiện bản thân dưới trạng thái nhàn rỗi, thậm chí lười biế ng. Chúng ta thể hiện thành công của những gì chúng ta đã làm bằ ng cách không phải làm bắ t cứ cái gì. Do đó, chúng ta càng sử dụng nhiề u, chúng ta càng thể hiện bản thân là những người chiế n thắ ng các cuộc thi trong quá khứ. “Do đó, việc rõ ràng không lao động trở thành một dấ u hiệu thông thường cho thắ y thành tựu tiề n tài vượt trội và là một chỉ báo thông thường cho mức độ danh tiế ng; ngược lại, vì lao động sản xuấ t là một dấ u hiệu của sự nghèo đói và bị khuấ t phục, nó trở nên mâu thuẫn với một chỗ đứng có danh tiế ng trong cộng đò ng” (Veblen).

Cũng như sự đê n bù tự khiế n nó trở nên được chú ý bằ ng cách chiế m lấ y không gian, sự tiêu dùng thu hút sự chú ý đế n bản thân

bằng độ dài khoảng thời gian mà nó tiếp diễn. Tài sản không những phải xâm phạm vào tài sản khác, mà còn phải tiếp tục xâm phạm vào tài sản khác. Lượng tài sản mà chúng ta có có thể đo lường dựa trên độ dài khoảng thời gian chúng ta được chú ý, trong đó đòi hỏi người khác phải điều chỉnh sự tự do di chuyển của họ theo kích thước không gian của chúng ta. Mục tiêu chung của những người giàu là thiết lập một chế độ gây sự chú ý có khả năng tự mở rộng qua các thể hệ bằng cách thực thi di chúc theo cách ngăn chặn việc kiệt quệ nhanh chóng nguồn tài sản to lớn của họ, bằng cách cấp vốn xã hội cho các tổ chức quan trọng, bằng cách dựng lên những tòa nhà lớn gắn tên của họ. Những người có các chiến thắng nhỏ hơn, thứ hạng thấp hơn, không sở hữu tài sản có giá trị theo thời gian lớn; những gì họ có sẽ bị cạn kiệt nhanh chóng. Những người sở hữu các chiến thắng mà xã hội muốn không bao giờ quên được ban cho những tượng đài vĩnh cửu và nổi bật nằm tại trung tâm thủ đô, thường là chiến thắng không gian đáng kể, làm chệch hướng giao thông, và đứng trên đường của người đi bộ thông thường.

Đôi với người chơi vô hạn, rõ ràng là sự giàu có không được sở hữu quá nhiều như nó thể hiện.

41.

Nếu một trong những lý do cho việc đoàn kết nhằm xây dựng sự thịnh vượng chung là bảo vệ tài sản, và nếu tài sản được bảo vệ bởi sức mạnh như vậy không nhiều như bởi sân khấu, thì các xã hội trở nên phụ thuộc sâu sắc vào các nghệ sỹ của chúng –những người mà Plato gọi là *poietai*: người kể chuyện, nhà phát minh, nhà điều khiển, nhà thơ, bất kỳ nhà tư tưởng độc đáo nào.

Chắc chắn rằng không quý ông nào thấy tay của Artful Dodger trong túi của mình nếu nó bị một viên chức pháp luật dùng lực nắm chặt. Nhưng những chính sách ràng buộc bằng vũ lực mà

cực đoan đến nỗi cần một viên chức cho mỗi tội phạm tiềm năng chính là công thức nhanh chóng đưa xã hội đi đến hỗn loạn.

Một số xã hội đã phát triển niềm tin rằng họ có thể loại bỏ nạn trộm cắp bằng cách bảo đảm mọi thành viên của nó, kể cả những tên trộm, có một lượng tài sản nhất định – động lực đằng sau nhiều quy định phúc lợi xã hội. Nhưng đặt một đồng xu vào túi của Artful Dodger sẽ khó mà có thể thuyết phục hắn rằng hắn không còn được tham dự hợp pháp vào việc giành đồng xu trong túi của tôi nữa.

Chính sách hiệu quả hơn cho một xã hội là tìm cách thuyết phục những tên trộm của nó từ bỏ vai trò là những người cạnh tranh giành tài sản vì lợi ích của việc trở thành khán giả trong sân khấu của sự giàu có. Chính vì lý do này mà các xã hội phải phụ thuộc vào kỹ năng của các poietai kia, những người mà có thể sân khấu hóa sự thay đổi tài sản, cũng như tất cả các cấu trúc bên trong của từng xã hội.

Mọi nhà lý thuyết xã hội khôn ngoan đều biết rằng những việc sân khấu hóa như vậy phải được thực hiện với sự nghiêm túc lớn. Nếu không, sẽ không hề có văn hóa nào hết, và một xã hội không có văn hóa thì buồn tẻ và thiếu sức sống quá mức chịu đựng. Phát xít Đức sẽ như thế nào nếu thiếu những nhạc sỹ, nghệ sỹ tạo hình, Albert Speer và Leni Riefenstahl? Ngay cả cái vỏ bọc đoán chừng răn của cuốn *Cộng hòa* của Plato cũng sẽ “được lấp đầy bằng vô số thứ không còn mang tính thiết yếu nữa, ví dụ như mọi loại thợ săn và nghệ sỹ, nhiều người trong số đó làm việc với hình dạng và màu sắc, nhiều người khác với âm nhạc; nhà thơ và các phụ tá của họ, diễn viên, vũ công, và nhà thêu; người làm ra mọi loại công cụ, kể cả những đồ vật làm đẹp của phụ nữ” (Plato).

Nếu của cải và sức mạnh dùng để biểu diễn thì của cải lớn và sức mạnh lớn sẽ phải được biểu diễn một cách chói lòa.

42.

Mặc dù các nhà tư tưởng xã hội có thể không quên tầm quan trọng của các *poiesis*, hay hành động sáng tạo, họ có thể cũng không đánh giá thấp mọi nguy hiểm của nó, vì poetai là những người nhiều khả năng nhất sẽ nhớ những gì đã bị lãng quên – rằng xã hội là một loại văn hóa.

Xã hội thông thường đối xử với các poetai của nó theo một cách vô cùng mâu thuẫn. Chính quyền Xô viết không tin rằng mọi loại hình nghệ thuật chân chính phải tuân theo các tiêu chuẩn của chủ nghĩa hiện thực xã hội, nhưng họ lại tin rằng luôn luôn có khả năng tìm ra loại nghệ thuật đích thực mà phù hợp với chủ nghĩa hiện thực xã hội; do đó, những nghệ sĩ có các tác phẩm không tuân theo ranh giới đó có thể bị trừng phạt mà không làm ảnh hưởng đến tính toàn vẹn của nghệ thuật kiểu như trên. Plato không kỳ vọng các nghệ sĩ của ông từ bỏ nghệ thuật của họ, nhưng ông nói rằng phải có “các ranh giới chung mà poetai phải tuân theo trong các câu chuyện của họ. Những ranh giới mà họ sẽ không thể vượt qua.”

Khi đó, cuộc đấu tranh sâu sắc nhất và hợp lý nhất của mỗi xã hội không phải là với các xã hội khác, mà với văn hóa tồn tại bên trong bản thân nó – văn hóa mà chính là bản thân nó. Thực ra, mâu thuẫn với các xã hội khác là cách hiệu quả để một xã hội kiểm soát văn hóa của chính nó. Những xã hội mạnh không làm câm lặng poetai của chúng để chúng có thể gây chiến tranh; mà chúng gây chiến tranh như một cách để làm câm lặng poetai. Những nhà tư tưởng đầu tiên có thể bị đàn áp bằng cách xử tử hay lưu đày, hoặc họ có thể được hô hào hay nịnh hót để họ khen ngợi những anh hùng của xã hội. Alexander và Napoleon kéo các nhà thơ và học giả vào các cuộc chiến của họ, cứu họ thoát khỏi sự khó chịu khi phải kiểm soát và từ đó, thu hút ngày càng nhiều khán giả đến xem chiến thắng của họ.

Một phương pháp thành công khác giúp xã hội phòng thủ chống lại văn hóa bên trong chính nó là cho các nghệ sĩ một vị trí bằng cách coi họ là người sản xuất ra tài sản, từ đó nâng cao giá trị của việc tiêu dùng hoặc sở hữu nghệ thuật. Rất dễ thấy rằng các bộ sưu tập nghệ thuật đồ sộ, cũng như tất cả các bảo tàng lớn trên thế giới, đều là tác phẩm của những người siêu giàu, hoặc của các xã hội trong suốt các thời kỳ chủ nghĩa dân tộc nổi lên mạnh mẽ. Ví dụ như mọi bảo tàng lớn ở New York đều gắn với tên của những người giàu nổi tiếng: Carnegie, Frick, Rockefeller, Guggenheim, Whitney, Morgan, Lehman.

Những bảo tàng như vậy không được thiết kế để bảo vệ nghệ thuật khỏi con người, mà để bảo vệ con người khỏi nghệ thuật.

43.

Văn hóa niê ù khả năng sẽ phá vỡ và thoát ra ngoài xã hội không phải khi poietai của nó bắt đầu đưa ra một ranh giới trái ngược với ranh giới của xã hội đó, mà là khi họ bắt đầu lò đi mọi ranh giới và quan tâm đế ùn việc mang khán giả quay trở lại trò chơi – không phải là một trò chơi cạnh tranh, mà là trò chơi tự khẳng định bản thân là trò chơi.

Điề ù làm một xã hội thất bại không phải là sự phản đố ùi nghiêm túc, mà là sự thiê ù nghiêm túc tổng thể. Các tướng quân có thể chịu đựng các nỗ lực phản đố ùi cuộc chiến tranh bằng poiesis dễ dàng hơn so với các nỗ lực thể hiện cuộc chiến tranh là một poiesis.

Nghệ thuật mà được sử dụng để chống lại một xã hội hoặc các chính sách của nó từ bỏ đặc điểm là một trò chơi vô hạn và nhấ ùm đế ùn một kết thúc. Kiểu nghệ thuật như vậy chỉ là một lời tuyên truyền không khác gì thứ ca ngợi các anh hùng của nó bằng sự nghiêm túc cao độ. Một khi chiến tranh, hay bất kỳ hành động xã

hội nào khác, được đưa vào trong trò chơi vô hạn của poiesis để nó mang dáng vẻ hài hước hoặc vô nghĩa (theo cách kiểu như, đẹp là vô nghĩa) thì có một sự nguy hiểm sâu sắc rằng những người lính sẽ không tìm thấy khán giả nào cho các phần thưởng của họ, và do đó không có lý do gì để chiến đấu vì chúng.

44.

Vì bản thân văn hóa là một poiesis nên tất cả những thành viên của nó đều là poetai – nhà phát minh, nhà sáng chế, nghệ sỹ, người kể chuyện, nhà thần thoại học. Tuy nhiên, họ không tạo ra các thực tại, mà tạo ra các khả năng. Sức sáng tạo của văn hóa không có kết quả, không có kết luận. Nó không tạo ra các tác phẩm nghệ thuật, các hiện vật, các sản phẩm. Sức sáng tạo là sự tiếp diễn mà tạo ra bản thân nó trong những cái khác. “Nghệ sỹ không tạo ra vật thể, mà sáng tạo bằng các vật thể” (Rank).

Do đó, nghệ thuật sẽ không phải là nghệ thuật nếu nó không tạo ra sức sáng tạo liên tục bên trong những người chiêm ngưỡng nó. Sở hữu tác phẩm nghệ thuật không có nghĩa là sở hữu nghệ thuật.

Vì nghệ thuật không bao giờ là sự sở hữu, mà luôn luôn là các khả năng, nên không có thứ gì bị sở hữu mà lại có trạng thái nghệ thuật. Nếu nghệ thuật không thể trở thành tài sản, thì tài sản không bao giờ là nghệ thuật – với tư cách tài sản. Tài sản thu hút sự chú ý đến các danh hiệu, dẫn ngược lại về phía một thời điểm đã kết thúc. Nghệ thuật mang tính kịch, luôn mở về phía trước, bắt đầu một thứ gì đó không thể bị kết thúc.

Vì nó không kết thúc, mà tiếp diễn, nên văn hóa không có một danh mục xác định về các hành vi có thể được chấp nhận. Chúng ta không phải là nghệ sỹ vì lý do chúng ta đã nắm vững những kỹ năng nhất định hoặc thực hiện được các kỹ thuật nào đó. Nghệ thuật

không có các vai xác định cho những người biểu diễn nó. Chính vì nó không có nên nó mới là nghệ thuật. Nghệ thuật có thể thấy ở bất kỳ đâu; quả thật, nó chỉ có thể được thấy ở bất kỳ đâu. Ai đó phải bị nó làm kinh ngạc. Người ta không thể tìm kiếm nó. Chúng ta không xem các nghệ sỹ để nhìn những gì họ làm, mà xem những gì mọi người làm và khám phá ra nghệ thuật trong đó.

Không thể đào tạo nghệ sỹ. Không thể thành nghệ sỹ bằng việc tích lũy kỹ năng hoặc kỹ thuật, mặc dù có thể sử dụng chúng trong các hoạt động nghệ thuật. Sức sáng tạo được thấy trong bất kỳ người nào sẵn sàng cho sự bất ngờ. Một người như vậy không thể đến trường để học thành nghệ sỹ, mà chỉ có thể đến trường với tư cách một nghệ sỹ.

Do đó, nhà thơ không hòa nhập vào xã hội, không phải vì nơi này từ chối họ mà vì họ không nhìn nhận vị trí của họ một cách nghiêm túc. Trong con mắt cởi mở của họ, các vai của xã hội mang đầy tính sân khấu, các phong cách của nó hoàn toàn giả tạo, quần áo của nó thì kiểu cách, luật lệ của nó thì quá bình thường, các cuộc khủng hoảng đã được sắp xếp, các mâu thuẫn được biểu diễn, còn siêu hình học thì quá lý tưởng.

45.

Coi xã hội là một loại văn hóa không có nghĩa là lật đổ hay thậm chí là thay đổi xã hội, mà chỉ là loại bỏ những điều thiết yếu được nhận thức của nó. Người chơi vô hạn có luật chơi; họ chỉ không quên rằng luật chơi là một biểu hiện của sự nhất trí chứ không phải là một điều kiện bắt buộc cho sự nhất trí.

Do đó, văn hóa không phải là sự rối loạn đơn thuần. Người chơi vô hạn không bao giờ coi văn hóa của họ là hỗn hợp của tất cả những gì họ chọn làm một cách cá nhân, mà là sự hòa hợp của tất cả những

gì họ chọn làm với nhau. Do không thể có sự hòa hợp nếu người ta không quyết định muốn có nó, mọi sự hòa hợp văn hóa đều được kiểm tra và điều chỉnh liên tục. Ngay sau khi thời kỳ Phục Hưng bắt đầu thì nó bắt đầu thay đổi. Quả thật, thời kỳ Phục Hưng không phải là một cái gì đó xa rời sự thay đổi của nó; bản thân nó là một cuộc cách mạng có độ hòa hợp và kiên trì nhất định.

Vì lý do này, người ta có thể nói rằng nơi mà một xã hội được xác định bằng các ranh giới thì một văn hóa được xác định bằng các đường chân trời.

Ranh giới là biểu tượng của sự phản đối. Nó là nơi gặp gỡ của các lực lượng thù địch. Nơi nào không có sự phản đối thì không có ranh giới. Một người không thể vượt qua ranh giới mà không vấp phải sự chống cự.

Đó là lý do tại sao chủ nghĩa yêu nước – tức là mong muốn bảo vệ sức mạnh trong một xã hội bằng cách tăng sức mạnh của xã hội – vốn mang tính hiếu chiến. Vì không thể có giải thưởng nếu không có xã hội, không có xã hội nào nếu không có các đối thủ, nên những người yêu nước phải tạo nên kẻ thù trước khi chúng ta có thể yêu cầu sự bảo vệ từ phía họ. Những người yêu nước chỉ có thể phát triển mạnh ở nơi các ranh giới được xác định rõ ràng, mang tính thù địch và nguy hiểm. Do đó, tinh thần của chủ nghĩa yêu nước có đặc điểm là gắn liền với quân sự và các tình trạng mâu thuẫn quốc tế khác.

Do chủ nghĩa yêu nước là mong muốn chứa tất cả trò chơi hữu hạn khác bên trong chính nó – tức là nắm giữ tất cả đường chân trời bên trong một ranh giới duy nhất – nên nó vốn đã xa xưa.

Đường chân trời là biểu tượng của tầm nhìn. Không thể nhìn thấy đường chân trời; nó đơn giản là điểm mà chúng ta không thể

nhìn vượt qua. Tuy nhiên, không có gì trong bản thân đường chân trời mà giới hạn tầm nhìn, vì đường chân trời mở về tất cả những thứ nằm phía sau nó. Đúng hơn, thứ giới hạn tầm nhìn chính là sự thiếu u hoàn chỉnh của tầm nhìn đó.

Một người không bao giờ có thể chạm đến đường chân trời. Đó không phải là một đường kẻ; nó không có vị trí; nó không bao quanh khu vực nào cả; vị trí của nó luôn mang tính tương đối so với góc nhìn. Đi về phía một đường chân trời chỉ đơn giản nghĩa là có một đường chân trời mới. Do đó, một người không bao giờ có thể lại gần đường chân trời, dù cho người đó có thể có tầm nhìn ngắn, một đường chân trời hẹp đi nữa.

Chúng ta không bao giờ ở một vị trí nào đó so với đường chân trời vì đường chân trời di chuyển theo tầm nhìn của chúng ta. Chúng ta chỉ có thể ở một vị trí nào đó bằng cách quay đi không nhìn vào đường chân trời, bằng cách thay thế tầm nhìn bằng sự đối lập, bằng cách tuyên bố nơi chúng ta đang đứng là vĩnh cửu – một khu vực thiêng liêng, một vùng đất thánh, một thực thể, một điều răn bất khả xâm phạm. Việc ở một vị trí nào đó tức là đã tuyệt đối hóa thời gian, không gian, và con số.

Mọi nước đi của người chơi vô hạn đều là về phía đường chân trời. Mọi nước đi của người chơi hữu hạn đều nằm trong một ranh giới. Do đó, mọi khoảng khác của trò chơi vô hạn đều đại diện một tầm nhìn mới, một phạm vi khả năng mới. Thời Phục Hưng, giống như mọi hiện tượng văn hóa đích thực khác, không phải là một nỗ lực truyền bá tầm nhìn này hay tầm nhìn khác. Nó là một nỗ lực tìm ra các tầm nhìn mà hứa hẹn đem lại còn nhiều tầm nhìn hơn.

Những người sống theo đường chân trời không bao giờ ở một vị trí nào đó, mà luôn luôn trong trạng thái di chuyển.

46.

Vì văn hóa mang tính đường chân trời nên nó không bị giới hạn thời gian và không gian.

Ở mức độ thời kỳ Phục Hưng là văn hóa đích thực thì nó không bao giờ kết thúc. Ai cũng có thể tham gia vào trạng thái làm mới lại tầm nhìn của nó. Điều này không có nghĩa là chúng ta lặp lại những gì chúng ta đã làm. Tham gia vào một văn hóa không phải là làm những gì người khác làm, mà là làm bất kỳ điều gì một người làm với những người khác.

Đây là lý do tại sao tất cả những người mới tham gia một văn hóa đều vừa tham gia vào một bối cảnh đang tồn tại vừa thay đổi bối cảnh đó. Mỗi người mới nói ngôn ngữ của nó đều vừa học ngôn ngữ đó vừa thay đổi nó. Mỗi sự áp dụng mới một truyền thống đều biến nó thành một truyền thống mới – cũng giống như một gia đình có đứa trẻ vừa được sinh ra, gia đình đó đã tồn tại từ trước khi đứa trẻ được sinh ra nhưng lại là một gia đình mới sau khi đứa trẻ được sinh ra.

Sự trao đổi qua lại của quá trình biến đổi này không liên quan gì với thời gian. Thực tế rằng thời kỳ Phục Hưng bắt đầu vào thế kỷ XIV – XV không liên quan gì đến khả năng của nó trong việc thay đổi đường chân trời của chúng ta. Sự trao đổi qua lại này có ảnh hưởng hai chiều. Những người có đường chân trời chịu ảnh hưởng của thời kỳ Phục Hưng cũng ảnh hưởng ngược lại đường chân trời của thời kỳ Phục Hưng. Bất kỳ văn hóa nào mà tiếp tục ảnh hưởng đến tầm nhìn của chúng ta cũng tiếp tục phát triển trong chính quá trình thực hiện sự ảnh hưởng đó.

47.

Vì một văn hóa không phải là bất cứ thứ gì mọi người làm, mà là bất cứ thứ gì mọi người làm với người khác, chúng ta có thể nói rằng một văn hóa xuất hiện bất cứ khi nào mọi người chọn trở thành một dân tộc. Chính với tư cách một dân tộc mà họ sắp xếp với nhau luật lệ của họ, giá trị đạo đức của họ, và cách giao tiếp của họ.

Nói cho đúng thì thời kỳ Phục Hưng không phải là một giai đoạn mà một dân tộc, hơn nữa còn là một dân tộc không có ranh giới, và do đó không có kẻ thù. Thời kỳ Phục Hưng không chôn lại bất kỳ ai. Bất kỳ ai không thuộc thời kỳ Phục Hưng đều không thể ra ngoài phản đối nó, vì họ chỉ tìm thấy lời mời tham gia vào dân tộc này.

Đôi khi một văn hóa bị phản đối bằng cách đàn áp các ý tưởng của nó, các tác phẩm của nó, và cả ngôn ngữ của nó. Đây là chiến lược thường thấy của một xã hội lo sợ văn hóa phát triển bên trong các ranh giới của nó. Nhưng đây là một chiến lược chắc chắn thất bại vì nó nhằm lẫn hành động sáng tạo (poiesis) với sản phẩm (poiema) của hành động đó.

Các xã hội có đặc điểm tách rời ý tưởng khỏi nhà tư tưởng, poiema khỏi poietes của nó. Một xã hội trừu tượng hóa tư duy của nó và ban sức mạnh cho các ý tưởng nhất định như thể chúng tồn tại độc lập với những người nghĩ ra chúng, kể cả những người đầu tiên tạo ra chúng. Thực ra một xã hội nhiều khả năng có một ý tưởng về bản thân nó mà không nhà tư tưởng nào có thể thách thức hay sửa đổi. Những ý nghĩ được trừu tượng hóa – những ý nghĩ không có nhà tư tưởng – là siêu hình học. Siêu hình học của một xã hội là hệ tư tưởng của nó: những lý thuyết thể hiện bản thân như là sản phẩm của người này hay người khác. Thời kỳ Phục Hưng không có hệ tư tưởng.

Vì nó không có siêu hình học, một dân tộc không bị đe dọa khi xã hội bên ngoài của nó bị đe dọa, hay bị thay đổi, hay thậm chí bị phá hủy. Sự thao túng chính phủ, luật pháp, các cơ quan hành pháp của một đất nước bởi những người trong xã hội (thông qua sự chiếm đoạt hoặc lạm dụng quyền lực) hoặc những người ngoài (ở các quốc gia khác) không thể ảnh hưởng đến quyết định trở thành một dân tộc của một dân tộc.

Một dân tộc, với tư cách là một dân tộc, không có gì để bảo vệ. Nói cách khác, một dân tộc không có gì và không có ai để tấn công. Một người không thể tự do nhờ vào việc phản đối người khác. Tự do của tôi không phụ thuộc vào việc mất tự do của bạn. Ngược lại, vì tự do không bao giờ là tự do thoát khỏi xã hội, mà là tự do vì xã hội, nên tự do của tôi vốn đã bảo đảm tự do của bạn.

Một dân tộc không có kẻ thù.

48.

Đối với một xã hội đã được định đoạt số phận, bị che giấu một cách siêu hình học, và bị giới hạn, kẻ thù là cần thiết, mâu thuẫn là không thể tránh khỏi, và chiến tranh là dễ xảy ra.

Chiến tranh không phải là hành động tàn nhẫn không tính toán trước mà là một cuộc thi đấu đã được công bố giữa các xã hội, hay nhà nước, bị giới hạn. Nếu một nhà nước không có kẻ thù, nó không có ranh giới. Để giữ các ranh giới của mình rõ ràng, một nhà nước phải khuây động nguy hiểm cho chính bản thân. Dưới mọi nguy hiểm thường trực của chiến tranh, con người của một nhà nước sẽ tập trung hơn nữa và tuân theo hơn nữa các cấu trúc hữu hạn của xã hội họ: “cũng giống như những cơn gió bảo vệ biển cả khỏi sự hôi hám do yên ả quá lâu, tình trạng tham nhũng trong các quốc

gia cũng là sản phẩm của sự thanh bình trong thời gian dài, nếu không muốn nói là ‘vĩnh viễn’”(Hegel).

Chiến tranh thể hiện bản thân như một điều cần thiết cho sự tự bảo vệ, trong khi thực ra, nó cần thiết cho sự tự nhận dạng.

Nếu động lực của người chơi hữu hạn là chống lại một quốc gia khác trong chiến tranh thì mục đích của người chơi vô hạn là phản đối chiến tranh bên trong một quốc gia.

Nếu với tư cách là một dân tộc, những người chơi vô hạn không thể gây chiến chống lại dân tộc khác, họ có thể hành động chống lại chính chiến tranh ở bên trong bất kỳ nhà nước nào mà họ tình cờ cư ngụ. Ở một mặt nào đó, sự phản đối chiến tranh của họ giống với những người chơi hữu hạn: Cả hai đều phản đối sự tồn tại của một nhà nước. Nhưng các lý do cũng như chiến lược của họ trong việc nỗ lực loại bỏ các nhà nước lại hoàn toàn khác biệt. Người chơi hữu hạn gây chiến chống lại các nhà nước vì chúng gây nguy hiểm đến các ranh giới; người chơi vô hạn phản đối các nhà nước vì chúng sinh ra các ranh giới.

Chiến lược của người chơi hữu hạn là tiêu diệt một nhà nước bằng cách giết những người tạo ra nó. Tuy nhiên, người chơi vô hạn, docoi chiến tranh là mâu thuẫn giữa các nhà nước, kết luận rằng các nhà nước chỉ có thể có kẻ thù là các nhà nước khác; chúng không thể có kẻ thù là các cá nhân. “Đôi khi, có thể tiêu diệt một nhà nước mà không giết bất cứ thành viên nào của nó; và chiến tranh không ban bất kỳ quyề nào không cần thiết đối với việc đạt được mục tiêu của nó” (Rousseau). Đối với người chơi vô hạn, nếu có thể tiến hành một cuộc chiến tranh mà không phải giết ai cả thì chỉ có thể tiến hành một cuộc chiến tranh khi không phải giết ai cả.

Tuy nhiên, đối với người chơi vô hạn, khó khăn lớn nhất liên quan đến sự cam kết của người chơi hữu hạn với chiến tranh không phải là việc mọi người bị giết. Quả thật, bản thân người chơi hữu hạn cũng thường xuyên thất sự nuôi tiếp điều này và cố gắng càng ít càng tốt. Khó khăn nằm ở chỗ, bên trong những cuộc chiến tranh như vậy tồn tại sự mâu thuẫn của tất cả trò chơi hữu hạn. Bên thắng một cuộc chiến tranh có thể bị tàn phá không khác gì bên thua, vì nếu các ranh giới mất đi sự rõ ràng của chúng, nhà nước mất đi nhân dạng của nó. Cũng giống như Alexander than khóc khi biết rằng mình không còn kẻ thù nào để chinh phục, người chơi hữu hạn sẽ đi đến trạng thái ăn năn hối hận trừ phi họ thấy mình nhanh chóng được thử thách bằng mọi nguy hiểm mới. Một cuộc chiến tranh mà xảy ra để kết thúc tất cả các cuộc chiến tranh khác, trong chiến lược của trò chơi hữu hạn, sẽ chỉ tạo ra một cuộc chiến tranh toàn cầu.

Chiến lược của người chơi hữu hạn mang tính đường chân trời. Họ không đến gặp các kẻ thù giả định với sức mạnh và vũ lực, mà với *poiesis* và tầm nhìn. Họ mời những kẻ thù đó trở thành một dân tộc trên con đường của họ. Người chơi vô hạn không vươn lên để lấy cứng đối cứng; thay vào đó, họ tận dụng tiếng cười, tầm nhìn, và sự bất ngờ để chiếm được thiện cảm của nhà nước và đưa các ranh giới của nó quay trở lại trò chơi.

Điều mà sẽ phục hồi lại bất kỳ ranh giới nào là nhận thức rằng chính tầm nhìn của chúng ta, chứ không phải những gì chúng ta đang nhìn, bị giới hạn.

49.

Plato đề xuất một vài nhà thơ nên bị đưa ra ngoài nền Cộng hòa vì họ có sức mạnh đánh thức những người bảo vệ. Các nhà thơ có thể biến chiến tranh thành việc bất khả thi – trừ phi họ kể các câu

chuyện ăn nhập với “ranh giới chung” do nhà nước thiết lập. Các nhà thơ mà không có siêu hình học, và do đó không có ranh giới chính trị, biến chiến tranh thành việc bất khả thi vì họ có năng lực không thể chống lại trong việc thể hiện cho những người bảo vệ rằng những điều dường như cần thiết chỉ là có thể.

Theo Plato, mọi nguy hiểm của các nhà thơ là họ có thể bất chước giới đến mức thật khó để thấy cái gì là thực và cái gì chỉ là được phát minh ra. Vì thực tại thì không thể được phát minh ra, mà chỉ được phát hiện ra thông qua việc thực thi lý lẽ – theo Plato – tất cả nhà thơ phải được đặt dưới sự phụng sự lý lẽ. Các nhà thơ sẽ bao quanh các công dân của nền Cộng hòa bằng loại nghệ thuật mà sẽ “dẫn dắt họ một cách vô thức từ thời thơ ấu đến tình yêu, sự tương đồng, sự hòa hợp với vẻ đẹp của lý lẽ.”

Việc sử dụng từ “vô thức” cho thấy ý định của Plato là giữ tâm màn siêu hình học trong tình trạng nguyên vẹn, không bị chạm đến. Những người đang được dẫn dắt bởi lý lẽ không thể nhận thức được việc đó. Họ phải được dẫn dắt bởi nó mà không biết. Plato yêu cầu các nhà thơ không sáng tạo, mà lừa gạt.

Những nhà thơ đích thực không dẫn dắt ai vô thức. Nó không khác gì sự nhận thức mà các nhà thơ – tức là người sáng tạo ra tất cả – tìm kiếm. Họ không thể hiện nghệ thuật của họ để khiến nó có vẻ như thật; họ thể hiện sự thật theo một cách nghệ thuật.

Để chắc chắn, chúng ta phải tự nhắc nhở bản thân rằng Plato là một nghệ sĩ, một poetes. Cộng hòa của ông là một phát minh. Lý thuyết về các dạng và ý tưởng về Cái Tốt cũng vậy. Vì tất cả sự che đậy đều là sự tự che đậy, chúng ta không thể không nghĩ rằng đằng sau các nhà siêu hình học lý trí, những người chơi bậc thầy của triết học, là Plato, một nhà thơ biết rõ rằng toàn bộ vở opera đều là một trò chơi, một lời mời các độc giả, không phải tái sinh sự

thật mà đưa các phát minh của ông vào trò chơi của riêng họ, và từ đó thiết lập sự liên tục cho nghệ thuật của ông bằng việc thay đổi nó.

50.

Chúng ta có thể thấy các nhà siêu hình học đang suy nghĩ, nhưng không thể thấy các nhà siêu hình học trong suy nghĩ của họ. Khi chúng ta tách rời siêu hình học với nhà tư tưởng, chúng ta có một quan điểm trừu tượng, một bóng đen không bao giờ biến mất của một nghệ thuật đã từng tồn tại. Nó không còn là những điều mọi người đang nói nữa, mà là những điều mọi người đã nói. Khi siêu hình học thành công nhất theo nghĩa của riêng nó, nó bỏ lại người nghe trong thinh lặng, chặc chặc không phải trong tiếng cười.

Siêu hình học là về những cái có thực nhưng nó trừu tượng. Thơ ca là việc làm ra (poiesis) những cái có thực nhưng nó cụ thể. Bất cứ cái gì được làm ra (poiema) mà bị tách rời khỏi người làm ra (poietes) đều trở thành siêu hình học. Khi nó đứng ở đó, và khi tiếng nói của các poietes không còn được lắng nghe nữa, poiema trở thành một vật thể để nghiên cứu, không phải một hành động để học hỏi. Không ai có thể học một vật thể, mà chỉ có thể học poiesis, hay hành động tạo ra các vật thể. Tách rời poiema với poiesis, vật thể được tạo ra với hành động sáng tạo, là tinh túy của tính sân khấu.

Nhà thơ không thể giết; họ chế t. Siêu hình học không thể chế t; nó giết t.

CHƯƠNG 3. TÔI LÀ THIÊN TÀI CỦA CHÍNH TÔI

Tôi là thiên tài của chính tôi, poetes mà sáng tác ra những câu tôi nói và những hành động tôi làm. Chính là tôi suy nghĩ, chứ không phải tâm trí. Chính là tôi hành động, chứ không phải ý chí. Chính là tôi cảm nhận, chứ không phải hệ thầ`n kinh.

Khi tôi nói với tư cách tôi là một thiên tài, tôi nói những từ ngữ này lâ`n đầ`u tiên. Lặp lại từ ngữ tức là nói như thể người khác đang nói, mà trong trường hợp đó, tôi không phải đang nói chúng. Trở thành thiên tài của bài nói của tôi tức là trở thành nguồ`n gồ`c của những từ tôi nói, tức là nói chúng lâ`n đầ`u tiên và cũng nói chúng lâ`n cuố`i cùng. Ngay cả việc lặp lại từ ngữ của chính tôi cũng có nghĩa là nói chúng như thể tôi đang là một người khác ở một thời điểm và không gian khác.

Khi tôi từ bỏ thiên tài của tôi và nói với bạn như thể tôi là một người khác, tôi cũng nói với bạn như thể bạn là một người khác và ở một nơi nào khác. Tôi coi bạn là khán giả, và không kỳ vọng bạn phản ứng với tư cách bạn là một thiên tài.

Hamlet không phải đang đọc khi ông nói là ông đang đọc; chúng ta cũng không hành động khi chúng ta biểu diễn các hành động, không nghĩ khi chúng ta ấ`p ủ các suy nghĩ. Một con chó được dạy bắ`t tay không bắ`t tay bạn. Một con rô-bô`t có thể nói ra các từ nhưng không thểnói chúng với bạn.

Vì việc trở thành thiên tài của riêng bạn mang tính kịch, nó có tâ`t cả nghịch lý của trò chơi vô hạn: Bạn chỉ có thể có những gì bạn có bằ`ng việc trao nó cho những người khác. Âm thanh của những ngôn

từ bạn nói có thể nằm trên môi bạn, nhưng nếu bạn không buông thả toàn bộ chúng đến tai người nghe, chúng không bao giờ trở thành các ngôn từ, và bạn không hề nói gì cả. Ngôn từ chết với âm thanh. Khi được nói với tôi, ngôn từ của bạn trở thành của tôi và tôi có thể dùng chúng như tôi muốn. Là thiên tài của ngôn từ của bạn, bạn mất toàn bộ quyền kiểm soát chúng. Với các ý nghĩ cũng tương tự. Dù cho bạn có dùng cách nào để coi chúng là của riêng bạn đi nữa thì bạn không thể nghĩ ra bản thân các ý nghĩ, mà bạn chỉ có thể nghĩ chúng là về cái gì. Việc bạn không thể nghĩ cũng giống như việc bạn không thể hành động. Nếu bạn không thực sự nói những ngôn từ bằng âm thanh của riêng chúng, bạn cũng không thể nghĩ ra những ngôn từ nào sẽ vẫn chỉ là ý nghĩ hoặc có thể bị chuyển ngược trở lại thành ý nghĩ. Khi đang nghĩ, bạn đưa các ý nghĩ vượt quá bản thân chúng, gán chúng với những điều mà chúng không thể trở thành.

Nghịch lý của thiên tài khiến chúng ta phải chịu ảnh hưởng trực tiếp từ tính năng động của sự trao đổi qua lại mở, vì nếu bạn là thiên tài của những gì bạn nói với tôi thì tôi là thiên tài của những gì tôi nghe bạn nói. Những gì bạn nói một cách nguyên bản thì tôi chỉ có thể nghe một cách nguyên bản. Nếu bạn từ bỏ âm thanh trên môi bạn, tôi từ bỏ âm thanh trong tai tôi. Mỗi chúng ta đã buông thả cho đối phương những gì đã được buông thả cho đối phương.

Điều này không có nghĩa là nói không có ý nghĩa gì cả. Ngược lại, nó trở thành lời nói mời gọi lời nói. Khi thiên tài của lời nói bị từ bỏ, ngôn từ không còn được nói một cách nguyên bản nữa, mà một cách lặp lại. Lặp lại từ ngữ, dù là của chính chúng ta, nghĩa là chứa đựng chúng trong âm thanh của riêng chúng. Lời nói bị che đậy là lời nói được nói như thể chúng ta đã quên chúng ta là người đầu tiên nói nó.

Nói, hành động, hay nghĩ một cách nguyên bản tức là xóa bỏ ranh giới của bản ngã. Nó tức là để lại đằng sau cá tính khu vực. Một thiên

tài không có một tâm trí chứa đầy ý nghĩ mà là nhà tư tưởng của các ý nghĩ, và là trung tâm của một vùng nhãn quan. Tuy nhiên, một vùng nhãn quan được công nhận là một vùng nhãn quan chỉ khi chúng ta thấy rằng nó chứa đựng trong nó các trung tâm nguyên bản của các vùng nhãn quan khác.

Điều này không có nghĩa là tôi có thể thấy những gì bạn thấy. Ngược lại, chính vì tôi không thể thấy những gì bạn thấy nên tôi mới có thể thấy. Khi bạn khám phá ra rằng bạn là trung tâm tâm nhìn không thể lặp lại của riêng bạn thì đồng thời, bạn cũng khám phá ra rằng tôi là trung tâm tâm nhìn của riêng tôi.

52.

Với tư cách là các thiên tài, chúng ta không nhìn, mà thấy.

Nhìn cái gì đó là nhìn nó trong giới hạn của nó. Tôi nhìn những gì bị phân tách, những gì đứng riêng ra so với các vật khác. Nhưng sự vật không có các giới hạn. Không có gì giới hạn bản thân cả. Những con chim hải âu bay vòng quanh trên những dòng nước biển vô hình, con mèo trên bàn của tôi, tiếng còi báo động cấp cứu từ xa không hề cách biệt so với môi trường; chúng là môi trường. Để nhìn chúng, tôi phải tìm những điều mà tôi coi là chúng. Tôi không nhìn những con chim hải âu như thể chính những con chim hải âu đã tình cờ ở đó – tôi đang tìm thứ gì đó để tạo nên mẫu này. Tôi có thể đã xem chúng là một biểu tượng cho thấy đất liền ở không xa, hay biển ở không xa; tôi có thể đang tìm một dạng để tái hiện lại trên bản vẽ, hoặc trong thơ. Nhìn là tìm, là mang giới hạn đi cùng chúng ta. “Tự nhiên không có ranh giới. Trí tưởng tượng có” (Blake).

Nếu nhìn là nhìn những gì chứa đựng bên trong các giới hạn thì thấy là thấy bản thân các giới hạn. Mỗi trường phái hội họa mới là mới không phải bởi vì nó chứa đựng các đồ vật bị lờ đi trong

những tác phẩm trước, mà bởi vì nó thấy các giới hạn mà những nghệ sỹ trước đã áp đặt lên đồ i tượng của họ nhưng họ không thể thấy điề u đó. Những nghệ sỹ trước làm việc bên trong các ranh giới họ tưởng tượng ra; những nghệ sỹ sau tái thiế t lại trí tưởng tượng của họ.

Nhìn là một hành động mang tính khu vực. Nhìn là quan sát từ vật này đê n vật khác bên trong một không gian bị giới hạn – như thể cuô i cùng sẽ có thể thấy toàn bộ nó. Các lĩnh vực học thuật là những khu vực như vậy. Đôi khi, mọi thứ trong một lĩnh vực cuô i cùng cũng được nhìn và định nghĩa – tức là được đặt vào một vị trí phù hợp. Cơ khí và hùng biện là các lĩnh vực như vậy. Vật lý cũng có thể được xác nhận như thế . Những bí ẩn sinh học đang biế n mấ t với một tồ c độ đáng kinh ngạc. Ngày càng khó tìm được thứ gì mới để nhìn vào.

Khi chúng ta chuyển từ nhìn sang thấy thì chúng ta không mấ t cái nhìn vào vật thể đang được quan sát. Thực ra, thấy không ảnh hưởng gì đê n nhìn. Thay vào đó, nó đặt chúng ta vào khu vực thiên tài của nó, biế t rằ ng trí tưởng tượng của chúng ta không tạo ra bên trong các ranh giới của nó mà tạo ra bản thân các ranh giới. Nhà vật lý mà thấy nói vật lý với chúng ta và cho chúng ta thấy rằ ng những vật chúng ta nghĩ là ở đó không phải là vật gì hế t. Bằ ng việc học các giới hạn mới từ một người như vậy, chúng ta học được rằ ng phải tìm gì với chúng và nên nhìn cách chúng ta sử dụng các giới hạn như thế nào. Môn vật lý được dạy như thế trở thành poesis.

53.

Là thiên tài của bản thân không phải là mang bản thân vào thể giới này. Là nguồ n gồ c của bản thân, tôi cũng không phải là nguyên nhân của chính tôi, như thể tôi là sản phẩm của hành động của riêng tôi. Nhưng tôi cũng không phải là sản phẩm của bất kỳ hành động

nào khác. Cha mẹ tôi có thể đã muốn một đứa con nhưng họ có thể đã không muốn tôi.

Tôi là kết quả vừa của quá khứ của tôi, vừa của sự biến đổi quá khứ của tôi. Việc liên hệ với quá khứ với tư cách là kết quả của nó tức là đứng trong sự liên tục mang tính nhân quả với nó. Một mối quan hệ như vậy có thể giải thích theo một cách khoa học. Người ta có thể nói tôi là kết quả của sự ảnh hưởng di truyền chính xác. Ngày và nơi tôi sinh là những vấn đề thuộc về sự cần thiết mang tính nhân quả; tôi cũng không thể tham gia quyết định. Bất kỳ ai khác cũng không thể chọn chúng. Ngày sinh của tôi, khi được hiểu theo nghĩa sự liên tục mang tính nhân quả, không đánh dấu khởi đầu tuyệt đối nào. Nó không đánh dấu bất kỳ cái gì ngoại trừ một điểm tùy ý trong một quá trình không thể phá vỡ. Nói theo cách nhân quả thì không có gì mới ở đây, mà chỉ có những loại thay đổi tuân theo các quy luật tự nhiên đã biết.

Nói theo cách thuần nhân quả thì tôi không thể nói tôi được sinh ra; tôi nên nói rằng tôi xuất hiện như một giai đoạn trong quá trình sinh sản. Sinh sản là một sự lặp lại, một sự xuất hiện lại của những gì đã tồn tại. Mặc khác, sinh ra, theo nghĩa nhân quả, hoàn toàn là một sự gián đoạn. Nó bắt đầu trong bản thân nó, và không có nguyên nhân từ bất kỳ cái gì. Thật vô lý khi nói, “Tôi được sinh sản vào ngày này và ở nơi này.” Nói “Tôi được sinh ra” tức là nói rằng tôi có một điểm khởi hành không có nguyên nhân bên trong lĩnh vực của sự liên tục, một khởi đầu tuyệt đối rất khó để giải thích.

Vì một hiện tượng sinh ra như vậy không lặp lại gì cả nên nó không phải là kết quả của quá khứ mà là sự phân lại vai của một vở kịch vốn đã diễn ra rồi. Một sự sinh ra là một sự kiện trong lịch sử liên tục của một gia đình, thậm chí là lịch sử của một văn hóa. Tính nguyên bản triệt để của một sự sinh ra thể hiện bản thân theo cách

mang tính kịch vào cuộc chiến với tính sân khấu trong lịch sử gia đình hoặc văn hóa.

Theo tính sân khấu thì sự sinh ra tôi là một sự kiện lặp lại đã được lên kịch bản. Tôi sinh ra với tư cách là một thành viên của gia đình tôi và văn hóa tôi. Tôi là ai là một câu hỏi đã được trả lời bằng nội dung và đặc điểm của một truyện thơ. Theo tính kịch, sự sinh ra của tôi là sự đứt gãy tiến trình lặp lại đó, một sự kiện chắc chắn thay đổi ý nghĩa của quá khứ. Trong trường hợp này, đặc điểm của một truyện thơ được quyết định bởi việc tôi là ai. Nói theo tính kịch thì mọi sự sinh ra đều là sự sinh ra của thiên tài.

Vở kịch diễn ra vào thời điểm tôi sinh ra được dịch chuyển về phía trước đến những khả năng mới bởi sự xuất hiện của một thiên tài mới bên trong nó. Tuy nhiên, nó là một vở kịch vốn đã bị lấp đầy bởi những người chơi hữu hạn đang cố quên và đang chơi một cách vô hạn. Nếu tôi được sinh ra trong, và được thêm vào, văn hóa của một gia đình thì tôi cũng là một sản phẩm và là một công dân của nền chính trị của nó. Tôi trước tiên trải nghiệm mâu thuẫn giữa tính kịch và tính sân khấu trong áp lực phải đảm nhận một trong những vai đã được chuẩn bị cho tôi: con trai cả, con gái được yêu quý nhất, người thừa kế danh tiếng của một gia đình, người trả thù cho những mất mát của nó.

Tất nhiên, từng vai này đều có kịch bản với các lời thoại mà một người có thể dễ dàng dùng cả đời để lặp lại trong khi cố tình quên, hoặc đè nén, thực tế rằng nó là không gì khác ngoài một kịch bản đã được học. Một người như vậy “có nghĩa vụ lặp lại tài liệu bị đè nén đó như một kinh nghiệm đương thời thay cho việc mà một bác sỹ sẽ thích được thấy hơn, đó là nhớ nó như một thứ thuộc về quá khứ” (Freud). Chính thiên tài trong chúng ta biết rằng quá khứ chắc chắn là quá khứ, và do đó mãi mãi không được đóng kín mà mãi mãi được mở cho sự diễn giải lại một cách sáng tạo.

Không cho phép quá khứ là quá khứ có thể là nguyên nhân chính dẫn đến tính nghiêm túc của những người chơi hữu hạn. Vì trò chơi hữu hạn luôn luôn có khán giả của nó nên chính khán giả là những người mà người chơi hữu hạn muốn họ biết đến mình là người thắng cuộc. Nói cách khác, người chơi hữu hạn không những phải có khán giả, mà còn phải có khán giả để thuyết phục.

Cũng giống như các danh hiệu người thắng cuộc vẫn vô giá trị trước khi người khác thấy chúng, có một loại phản danh hiệu gắn liền với sự vô hình. Ở mức độ chúng vô hình, chúng ta có một quá khứ mà khiến chúng ta bị lãng quên. Nó như thể chúng ta đã bị các khán giả chúng ta chọn lựa đi bằng một cách nào đó, thậm chí là lãng quên. Nếu những người thắng cuộc được mọi người chú ý đến trong hiện tại thì những người thua cuộc vô hình trong quá khứ.

Khi chúng ta tham gia vào trò chơi hữu hạn – không phải một cách vui đùa, mà một cách nghiêm túc – chúng ta đến trước khi một khán giả nhận ra rằng chúng ta phải chịu đựng sự phản danh hiệu của sự vô hình. Do đó, chúng ta cảm thấy cần chứng minh với họ rằng chúng ta không phải như những gì họ nghĩ, hay đúng hơn, chúng ta không còn là những người mà chúng ta nghĩ các khán giả nghĩ chúng ta như thế.

Như với tất cả trò chơi hữu hạn, một sự đổ ập sâu sắc nhanh chóng phát triển ở trung tâm của nỗ lực này. Với tư cách là người chơi hữu hạn, chúng ta sẽ không tham gia trò chơi với đầy đủ khao khát chiến thắng trừ phi bản thân chúng ta bị thuyết phục bởi chính khán giả mà chúng ta muốn thuyết phục. Tức là, trừ phi chúng ta tin chúng ta thực sự là những kẻ thua cuộc như cách khán giả nhìn chúng ta, nếu không, chúng ta sẽ không có khao khát cần thiết để chiến thắng. Chúng ta đánh giá bản thân càng tiêu cực, chúng ta

càng cố gắng đảo ngược phán xét tiêu cực của những người khác. Kết quả này đưa sự mâu thuẫn đến sự hoàn hảo: bằng việc chứng minh với khán giả rằng họ sai, chúng ta chứng minh với bản thân rằng khán giả đúng.

Chúng ta càng được công nhận là người chiến thắng, chúng ta càng biết bản thân là kẻ thua cuộc. Đó là lý do tại sao hiếm người chiến thắng nào có các danh hiệu được nhiều người công nhận và thêm vào, lại chấp nhận các danh hiệu của họ và nghỉ hưu. Những người chiến thắng, đặc biệt là những người nổi tiếng, phải liên tục chứng minh họ là người chiến thắng. Kịch bản phải được diễn hết lần này đến lần khác. Các danh hiệu phải được bảo vệ bằng những cuộc thi mới. Không một ai từng giàu có đủ, được tôn kính đủ, được khen ngợi đủ. Ngược lại, sự chú ý vào các chiến thắng của chúng ta chỉ càng kẹp chặt các thất bại trong quá khứ vô hình của chúng ta.

Sức mạnh này của quá khứ đối với trò chơi hữu hạn quan trọng đến mức chúng ta phải tìm cách nhớ rằng chúng ta đã bị lãng quên để duy trì sự quan tâm của chúng ta đối với cuộc đấu tranh. Luôn có một ký ức nhức nhối ở dưới đáy mọi mâu thuẫn nghiêm trọng. “Hãy ghi nhớ Alamo!” “Hãy ghi nhớ Maine!” “Hãy ghi nhớ Trân Châu Cảng!” Đây là những lời kêu gọi đã kéo người Mỹ vào vài cuộc chiến tranh. Từng bị người Athen nhục mạ, vua Darius của đế chế Ba Tư đã lấy lại con đoi chiến tranh của mình bằng cách để một người hầu đi theo sau ông khắp nơi nhằm thì thầm vào tai ông rằng, “Thưa Bệ hạ, hãy ghi nhớ những tên Athen.”

Quả thật, chỉ có bằng cách ghi nhớ những gì chúng ta đã quên thì chúng ta mới có thể tham gia cuộc thi với đầy đủ sự quyết tâm để có thể quên rằng chúng ta đã quên đặc điểm của mọi trò chơi hữu hạn: Bất kỳ ai phải chơi đều không thể chơi.

Bất cứ khi nào chúng ta hành động như là thiên tài của bản thân chúng ta, thì đó sẽ là tinh thần cho phép quá khứ là quá khứ. Chính thiên tài trong chúng ta có khả năng giải thoát chúng ta khỏi sự oán giận bằng cách thực hành cái mà Nietzsche gọi là “năng lực lãng quên,” không phải là một cách chối bỏ quá khứ mà là một cách định hình lại nó thông qua tính nguyên bản của bản thân chúng ta. Khi đó, chúng ta quên rằng chúng ta đã bị khán giả lãng quên, và nhớ rằng chúng ta đã quên chúng ta tình nguyện chơi.

55.

Nếu bên trong văn hóa mà chúng ta được sinh ra luôn có những người thúc giục chúng ta sâu khấu hóa cuộc sống bằng cách cung cấp cho chúng ta một quá khứ có thể lặp lại thì cũng sẽ có những người (có thể là chính những người đó) mà sự hiện diện của họ khiến chúng ta học được cách chuẩn bị bản thân cho những bất ngờ. Chính trong sự hiện diện của những người như vậy mà đầu tiên chúng ta nhận ra chúng ta là những thiên tài.

Những người này không đưa cho chúng ta thiên tài của chúng ta hay tạo ra nó trong chúng ta. Không có cách nào để nguyền gốc của thiên tài nằm bên ngoài bản thân nó; một đứa trẻ không bao giờ có thể được dịch chuyển thành thiên tài. Thiên tài xuất hiện cùng sự chạm. Chạm là một hiện tượng mang đặc điểm nghịch lý của trò chơi vô hạn.

Tôi không bị người khác chạm vào khi khoảng cách giữa chúng tôi giảm xuống còn 0. Tôi chỉ bị chạm khi tôi phản ứng từ trung tâm của riêng tôi – tức là, đồng thời, một cách nguyên bản. Nhưng bạn chỉ chạm vào tôi từ trung tâm của riêng bạn, bên ngoài thiên tài của riêng bạn. Chạm luôn luôn là sự trao đổi qua lại. Bạn không thể chạm tôi trừ phi tôi chạm lại bạn.

Trái ngược với chạm là động. Bạn động tôi bằng cách đẩy tôi từ bên ngoài đến một nơi bạn đã nhìn thấy trước và có lẽ đã chuẩn bị. Đây là một hành động có giai đoạn mà chỉ thành công nếu trong khi động tôi, bản thân bạn vẫn bất động. Tôi có thể xúc động đến phát khóc bởi những màn trình diễn tuyệt vời và những bài báo đau đớn con tim, hay xúc động mãnh liệt bởi các tuyên ngôn chính trị và những câu chuyện anh hùng – nhưng trong mỗi trường hợp, tôi đều bị động theo một công thức hay thiết kế mà miễn dịch đối với diễn viên. Khi diễn viên khóc thật vì màn trình diễn của họ, chứ không phải đang diễn, thì họ đã làm thất bại kỹ năng của họ; họ không còn phù hợp với sân khấu nữa.

Điều này có nghĩa là chúng ta bị động chỉ bởi những người mà không phải là chính họ; chúng ta chỉ có thể bị động khi chúng ta không phải là chúng ta, mà là những gì mà chúng ta không thể trở thành.

Khi tôi bị chạm, tôi chỉ bị chạm khi tôi là con người phía sau tất cả các mặt nạ sân khấu, nhưng cùng lúc đó, tôi bị thay đổi từ bên trong – và tất cả những ai chạm vào tôi cũng đều bị chạm. Chúng ta không chạm theo kế hoạch. Quả thật, mọi kế hoạch đều tan vỡ bởi việc chạm. Bất cứ ai chạm và bất cứ ai bị chạm đều không thể là bởi gì khác ngoài sự bất ngờ. (Tính không thể dự đoán được của hiện tượng này được phản ánh trong sự ám chỉ của chúng tôi đến người diễn khi “bị chạm.”)

Chúng ta chỉ có thể bị động bởi sự giả tạo của chúng ta. Chúng ta bị chạm thông qua sự giả tạo của chúng ta.

56.

Đặc điểm của việc chạm có thể được thấy khá rõ ràng trong cách người chơi vô hạn hiểu việc chữa lành và tình dục.

Nếu việc bị chạm là việc phản ứng từ trung tâm của một người nào đó thì nó cũng là việc phản ứng với tư cách là một con người hoàn chỉnh. Hoàn chỉnh tức là khỏe mạnh, hay tráng kiện. Tóm lại, bất cứ ai bị chạm đều được làm lành.

Mọi quan tâm của người chơi hữu hạn không nằm ở việc được làm lành, hay được làm cho hoàn chỉnh, mà ở việc được chữa trị, hay được làm cho hữu dụng. Làm lành giúp tôi có thể chơi lại, chữa trị giúp tôi có thể cạnh tranh lại trong trò chơi này hay trò chơi kia.

Các bác sỹ mà chữa trị phải trừu tượng hóa con người thành các công dụng. Họ chữa bệnh chứ không chữa người. Và con người có ý coi bản thân là các công dụng. Quả thật, thứ duy trì kích cỡ và chi phí khổng lồ của nghề chữa trị là niềm khao khát phổ biến muốn coi bản thân là một công dụng hay một bộ công dụng. Ốm là trở nên vô dụng; trở nên vô dụng là không còn đủ khả năng cạnh tranh trong các cuộc thi được ưa thích. Đó là một loại chết, sự bất lực trong việc giành lấy các danh hiệu. Người ốm trở nên vô hình. Bệnh tật luôn có mùi chết chóc: Hoặc nó có thể dẫn đến cái chết, hoặc nó dẫn đến cái chết của một người với tư cách là một đối thủ. Sự kinh khủng của bệnh tật là sự kinh khủng của việc thua cuộc.

Nói chung thì một người không bao giờ ốm. Một người luôn ốm bởi mọi quan hệ với một hành động bị giới hạn nào đó. Không phải ung thư làm tôi ốm. Chính do tôi không thể làm việc, không thể chạy, không thể nuốt mà tôi bị ốm bởi ung thư. Việc mất công dụng, cản trở hoạt động, bản thân nó không thể phá hủy sức khỏe của tôi. Tôi quá nặng nên không thể quạt tay mà bay, nhưng không thể vì lý do đó mà tôi phàn nàn rằng mình bị ốm vì nặng. Tuy nhiên, nếu tôi muốn là một người mẫu thời trang, một vũ công, hay người cưỡi ngựa đua, tôi sẽ coi thừa cân là một loại bệnh và nhiều khả năng sẽ xin lời khuyên từ bác sỹ, nhà dinh dưỡng, hay một chuyên gia nào đó để được chữa khỏi nó.

Khi tôi được làm lành, tôi được phục hồi lại trung tâm của tôi theo cách rằng tự do của tôi với tư cách là một con người không phải đánh đổi với việc tôi mất công dụng. Điều này có nghĩa là không cần phải loại bỏ bệnh tật trước khi làm lành. Tôi không tự do đến mức độ mà tôi có thể vượt qua các điểm yếu của tôi, mà chỉ đến mức độ mà tôi có thể đặt các điểm yếu của tôi vào trò chơi. Tôi được chữa khỏi bệnh, tôi được làm lành với bệnh.

Tất nhiên, việc làm lành có tất cả sự trao đổi qua lại của việc chạm. Cũng giống như tôi không thể động vào tôi, tôi cũng không thể làm lành tôi. Nhưng làm lành không đòi hỏi chuyên gia nào cả, chỉ những người có thể đến với chúng ta từ trung tâm của riêng họ, và những người sẵn sàng để bản thân được làm lành.

57.

Đôi với người chơi vô hạn, tình dục hoàn toàn là vận đề chạm. Người ta không thể chạm một cách không có yếu tố tình dục được.

Vì tình dục là một vở kịch của sự nguyên bản nên nó thể hiện đầy đủ tính thiên tài của bạn và của những người khác mà tham gia vào vở kịch đó. Điều này đưa ra một thách thức lớn trước hệ tư tưởng chính trị. Biết rằng các biểu hiện tình dục đích thực ít nhất nguy hiểm đôi với xã hội không kém gì các biểu hiện nghệ thuật đích thực, nhà siêu hình học tình dục có thể hứng thú với ít nhất hai giải pháp mạnh. Một là coi tình dục như một quá trình sinh sản; hai là đặt nó trong khu vực của cảm xúc và hành vi.

Mặc dù sinh sản là một quá trình vận hành bởi cơ thể chúng ta, song nó vận hành một cách tự động. Như mọi quá trình tự nhiên khác, nó là một hiện tượng có sự liên tục nhân quả, không có khởi đầu hay kết thúc cố hữu. Do đó, người ta không thể nói chúng ta khởi động quá trình này bằng bất kỳ hành động nào của chính

chúng ta. Chúng ta chỉ có thể được nó mang theo, vì sự thụ thai chỉ xảy ra cặp đôi bố mẹ đáp ứng mọi điều kiện cần thiết. Không ai thụ thai một đứa trẻ; một đứa trẻ được thụ thai trong sự kết hợp của tinh trùng và trứng. Người mẹ không sinh ra đứa trẻ; người mẹ là nơi xảy ra sự sinh ra.

Siêu hình học về tình dục, khi áp dụng vào giải pháp này, có thể vẽ một ranh giới xung quanh hoạt động tình dục mà bỏ ra ngoài tính thiên tài của cả bố và mẹ. Tương tự quan điểm quen thuộc của một vài nhà thần học đạo Cơ đốc mà nói rằng kết thúc duy nhất của một hành động tình dục là sinh đẻ. Nhưng siêu hình học này còn bỏ hoàn toàn cả tính thiên tài của đứa trẻ ra ngoài nó. Tương tự quan điểm quen thuộc của một vài nhà thần học mà nói rằng kết thúc của việc sinh ra một đứa trẻ là cung cấp công dân cho vương quốc của Chúa. Khi được hiểu theo cách siêu hình, tình dục không có liên quan gì đến sự tồn tại của chúng ta với tư cách con người, vì nó coi con người là những biểu hiện của tình dục, chứ không phải tình dục là những biểu hiện của con người.

Cách thứ hai để che giấu tình dục đích thực là coi nó như một cảm giác hoặc một loại hành vi. Trong cả hai trường hợp, nó có đặc điểm của thứ gì đó nằm dưới sự quan sát. Dù cho đó là tình dục của chính chúng ta, thứ mà chúng ta quan tâm đến, thì chúng ta vẫn có thể nhìn vào nó từ bên ngoài, đánh giá nó như thể nó thuộc về một người khác. Chúng ta hỏi bản thân và hỏi lẫn nhau rằng, liệu hành vi nhất định là có thể chấp nhận hay có thể mong muốn không; chúng ta băn khoăn không biết nên phản ứng với cảm xúc tình dục – của chúng ta hoặc của người khác – như thế nào. Theo cách này, tình dục có thể được xem xét như một hiện tượng xã hội, được kiểm soát và quản lý theo hệ tư tưởng đang phổ biến. Những kẻ nổi loạn tình dục, những tên vi phạm cấm kỵ tình dục, không làm yếu hệ tư tưởng này mà xác nhận nó là luật của trò chơi hữu hạn.

Thật tiện khi nghĩ rằng những kẻ lập dị về tình dục vi phạm luật. Vả nữa tình vi hơn nhiều. Họ không quan tâm đến việc họ chống đối luật mà họ quan tâm đến việc tham gia vào cuộc đấu tranh bằng những luật đó. Sự hấp dẫn tình dục, hay sự gợi cảm, chỉ hiệu quả đến mức độ ai đó bị nó làm chướng tai gai mắt. Khiêu dâm chỉ gây hứng thú khi nó tiết lộ thứ gì đó bị cấm đoán, thứ mà nếu không có nó thì không thể thấy được. Do đó có sự thù địch bất buộc bên trong nó, phẩm chất của bạo lực và số c.

Do tình dục có rất nhiều sự thân bí nguyên bản, nó trở thành một khu vực hành động con người mà được định hình sâu sắc bởi sự oán giận, nơi mà những người tham gia thực hiện một chiến lược đa dạng về các cuộc đối đầu thù địch. Những người chơi trong tình dục hữu hạn không chỉ đòi hỏi sự chống cự bị xúc phạm từ những người từ chối tham gia với họ trong trò chơi của họ, mà cả sự chống cự từ những người tham gia với họ.

Việc lên kế hoạch tình dục từ phía một người chơi thực ra được kích thích bởi sự không thích, nỗi sợ hãi, hay sự kinh tởm từ phía người kia. Một người chơi tình dục hữu hạn bậc thầy chọn không coi những thái độ này như một cách từ chối trò chơi tình dục, mà coi chúng là một phần của trò chơi. Khi đó, sự bàng quan hay khiếp sợ của tôi đối với tình dục của bạn trở thành một sự bàng quan hay khiếp sợ gợi tình trong trò chơi bậc thầy của bạn. Bỗng nhiên, tôi không còn bàng quan với trò chơi của bạn nữa, mà bàng quan với bạn trong trò chơi của bạn, và bản thân việc đó đã khiến tôi trở thành đối thủ của bạn. Đây là kịch bản của các tiểu thuyết lá cải cổ điển và các phim tình cảm lãng mạn Hollywood: một cô gái bàng quan lạnh lùng khuất phục trước một chàng trai sôi nổi nồng nhiệt.

Tính nghiêm túc sâu sắc của những trò chơi tình dục như vậy được nhìn trong bản chất độc đáo của giải thưởng dành cho người thắng cuộc. Điều một người muốn trong cuộc đấu tình dục

không chỉ là đánh bại đối phương mà còn là có được người đối phương bị đánh bại đó. Tình dục là trò chơi hữu hạn duy nhất mà phần thưởng của người thắng cuộc là người đối phương bị đánh bại.

Các danh hiệu tình dục, như mọi danh hiệu khác, có các biểu tượng phù hợp rõ ràng. Tuy nhiên, chỉ trong tình dục thì con người mới trở thành tài sản. Khi là nô lệ hoặc người lao động hưởng lương, thứ chúng ta sở hữu không phải là con người của người nô lệ hay người lao động đó, mà là sản phẩm từ sức lao động của họ. Trong trường hợp này, theo cách nói của Marx, thì con người được trừu tượng hóa từ sức lao động của họ. Nhưng trong tình dục, con người được trừu tượng hóa từ chính bản thân. Đối phương bị quyến rũ được phô bày để thu hút sự chú ý của mọi người đến chiến thắng của người đi quyến rũ. Trong các kế hoạch đối đầu tình dục phức tạp, không phải là không phổ biến việc những người tham gia chơi một trò chơi kép trong đó mỗi người đều vừa thắng vừa thua, và mỗi người đều là biểu tượng cho sức mạnh quyến rũ của người kia.

Một xã hội thể hiện tài năng của nó trong việc quản lý tình dục không phải khi nó đặt ra các tiêu chuẩn rõ ràng cho hành vi tình dục hay quy định những thái độ đối với cảm xúc tình dục, mà khi nó thể chế hóa sự trưng bày mang tính biểu tượng những cuộc chinh phục tình dục. Những thể chế này có thể khác nhau, có thể là thiêu sống các góa phụ trên giàn thiêu xác chôn họ, hay đòi hỏi người chôn họ hoặc người vợ phải gây được nhiều sự chú ý trong buổi nhậm chức của quan chức trúng cử.

Tình dục hữu hạn là một dạng sân khấu trong đó khoảng cách giữa con người thông thường được giảm xuống 0 nhưng không ai chạm vào ai.

Do tình dục là một vở kịch mang tính nguyên bản, nó là nguồn gốc của xã hội chứ không phải xuất phát từ xã hội. Do đó, có một chút nhầm lẫn khi miêu tả xã hội là kẻ kiểm soát trò chơi tình dục hữu hạn. Tình dục hữu hạn định hình xã hội hơn là xã hội định hình nó. Chúng ta chỉ đảm nhiệm các vai tình dục mà xã hội giao cho chúng ta ở một mức độ giới hạn. Đa phần, chúng ta tham gia vào những sự sắp xếp xã hội với tư cách là các vai tình dục. (Ví dụ, chúng ta nhiều khả năng coi vua là người cha của đất nước hơn là coi người cha là vua của gia đình.) Mặc dù xã hội đảm nhiệm chức năng kiểm soát, có thể sẽ chính xác hơn nếu hiểu rằng tình dục lợi dụng xã hội để quản lý chính nó.

Điều này có nghĩa là xã hội đóng rất ít hoặc không đóng vai trò nào trong việc tạo ra cũng như ngăn chặn các căng thẳng tình dục. Ngược lại, xã hội hấp thụ các căng thẳng tình dục vào trong tất cả các cấu trúc của nó. Nó trở thành sân khấu lớn hơn để thể hiện các mâu thuẫn giận dữ được học trong gia đình. Xã hội là nơi chúng ta chứng minh với bố mẹ với tư cách là khán giả rằng chúng ta không phải là những gì chúng ta nghĩ họ nghĩ. Do trọng tâm trong mối quan hệ này không phải nằm ở những gì bố mẹ nghĩ về chúng ta, mà ở những gì chúng ta nghĩ họ nghĩ, nên họ trở thành khán giả mà dễ dàng tiếp tục tồn tại dù không còn thực sự hiện hữu trên đời, hay đã chết. Ngoài ra, cũng cùng lý do đó, họ trở thành khán giả mà chúng ta có thể không bao giờ nhận được sự công nhận cuối cùng.

Theo cách nói nổi tiếng của Freud, những người văn minh là những người bất mãn. Chúng ta không trở thành những kẻ thua cuộc trong nền văn minh nhưng trở nên văn minh với tư cách là kẻ thua cuộc. Kết quả tổng thể của cảm giác thất bại không thể loại bỏ được này là các nền văn minh sẽ nếm lấy tinh thần oán giận. Nhạy cảm một cách sâu sắc với một khán giả tưởng tượng, chúng rất dễ bị xúc phạm bởi những nền văn minh khác. Quả thật, ngay cả những xã hội

manh nhât cũng có thể bị những xã hội yê u nhât làm cho xâ u hỏ: như Afghanistan làm với Liên Xô, Argentina với Anh, Grenada với Mỹ.

Đây cũng là lý do tại sao hành động cách mạng đích thực duy nhât không phải là sự lật đổ người cha của đứa con – điê u mà chỉ củng cố thêm các mẫu oán giận đang tồ n tại – mà là sự phục hỏ i tính thiên tài thành tình dục. Dù trên khía cạnh nào thì cũng không hê tình cờ khi nỗ lực thành công duy nhât của toàn thể công dân Mỹ trong việc ép buộc chấ m dứt một cuộc chiế n tranh nước ngoài lại xảy ra đờ ng thời với một sự thay đổi trên diện rộng về thái độ tình dục. Tuy nhiên, nề n văn minh nhanh chóng phục hỏ i từ hiểm họa này bằ ng cách cắm đổ những cuộc cách mạng này vào một quan điể m chính trị tình dục mới, nơi mà tính thiên tài tình dục bị nhằ m lẫn với những cuộc đấ u tranh như sự thông qua Đạo luật Bỏ sung Quyề n Bình đẳng và việc bằ u phụ nữ vào văn phòng quố c gia.

Có một cách khác trong đó xã hội được định hình bởi các căng thẳng tình dục hữu hạn: trong định hướng của nó về phía tài sản. Do tình dục là trò chơi hữu hạn duy nhât trong đó phầ n thưởng của người thắ ng cuộc là kẻ thua cuộc nên dạng tài sản đáng mơ ước nhât là sự sở hữu được công nhận công khai người của người khác, một mó i quan hệ mà người bị sở hữu tâ t nhiên phải tình nguyện ưng thuận. Tấ t cả các dạng tài sản khác ít đáng mong muố n hơn một cách đáng kể, dù cho chúng có số lượng lớn đi nữa. Thực ra, giá trị đích thực tài sản của tôi thay đổi không phải theo giá trị tiề n tệ của nó mà theo tính hiệu quả của nó trong việc giành về cho tôi lời tuyên bố rằ ng tôi là người chơi bậc thầ y trong trò chơi của chúng ta với người khác.

Những cuộc đấ u tranh nghiêm túc nhât là những cuộc đấ u tranh vì tài sản tình dục. Khi những cuộc chiế n này xảy ra, người ta hào phóng mạo hiểm các mạng số ng và khởi xướng các kịch bản to

lớn. Tuy nhiên, những người mà thắng được địch, tiền tài, và danh vọng nhưng thua trong tình yêu thì thua trong tất cả.

59.

Do tình dục hữu hạn, hay bị che đậy, là một cuộc đấu tranh mà những người tham gia muốn thắng, nên nó được định hướng về phía các khoảnh khắc, các kết quả, các cảnh cuối cùng. Như tất cả trò chơi hữu hạn, nó tiếp diễn chủ yếu bởi sự lừa gạt. Khao khát tình dục không phải luôn luôn được thể hiện trực tiếp mà được che đậy phía sau một loạt sự giả vờ, cử chỉ, loại trang phục, và hành vi phô trương. Sự quyết rũ được dàn cảnh, được lên kịch bản, được khoác lên các bộ trang phục. Những phản ứng nhất định được tìm kiếm, những mưu đồ được phát triển. Trong những cuộc quyết rũ tài tình, sự trì hoãn được áp dụng, các môi trường và tình huống đặc biệt được sắp xếp.

Quyết rũ được thiết kế để đi đến một kết thúc. Thời gian hết. Vỡ kịch kết thúc. Tất cả những gì còn lại là sự hờ hững, ký ức về một khoảnh khắc, và có lẽ cả sự mong chờ một lần lặp lại. Quyết rũ không thể được lặp lại. Một khi đã có người thắng và thua trong một trò chơi hữu hạn nhất định, trò chơi đó không thể được chơi lại nữa. Các khoảnh khắc một khi đã được đạt đến sẽ không thể được đạt đến một lần nữa. Những người yêu nhau thường giữ những thứ giúp nhắc lại sốندگان các khoảnh khắc đặc biệt, nhưng cùng lúc đó, họ cũng được nhắc rằng họ không thể tái tạo lại chúng. Việc ham muốn điều mới lạ khi làm tình – các tư thế mới, dùng ma túy, môi trường xung quanh đặc biệt, thêm bạn tình – chỉ là một sự tìm kiếm những khoảnh khắc mới mà chỉ có thể tiếp tục tồn tại trong sự hờ hững.

Cũng giống như mọi trò chơi hữu hạn, mục tiêu của tình dục bị che đậy là đi đến một kết thúc.

60.

Ngược lại, những người chơi vô hạn không hứng thú với việc quyế n rữ hay với việc giới hạn tự do của người khác trong các ranh giới trò chơi của riêng mình. Người chơi vô hạn ghi nhận sự tình nguyện trong mọi khía cạnh của tình dục. Họ có thể nhìn thấ y trong bản thân và trong những người khác, ví dụ, khao khát cạnh tranh giành người mẹ của đứa trẻ sơ sinh, nhưng họ cũng thấ y rằ ng không có số phận về mặt xã hội cũng như về mặt sinh lý nào trong các mẫu tình dục. Những người chọn cạnh tranh với người khác cũng có thể chọn chơi với người khác.

Tình dục không phải là một hiện tượng bị giới hạn mà là một hiện tượng đường chân trời đố i với người chơi vô hạn. Do đó, không thể nói một người chơi vô hạn thích tình dục đố ng giới, hay thích tình dục khác giới, hay thích độc thân, hay ngoại tình, hay đáng tin cậy – vì mỗi định nghĩa này đê u liên quan đê n các ranh giới, với các khu vực và phong cách chơi bị hạn chế . Những người chơi vô hạn không chơi bên trong các ranh giới tình dục, mà chơi với các ranh giới tình dục. Họ không quan tâm đê n sức mạnh mà đê n tâ m nhìn.

Trong trò chơi tình dục của họ, họ chịu đưng những người khác, cho phép những người đố là chính mình. Khi chịu đưng người khác, họ mở chính bản thân họ. Khi mở, họ vừa học về người khác vừa học về bản thân. Khi học, họ trưởng thành. Điê u họ học đư ợc không phải là về tình dục, mà làm thế nào đê là chính mình một cách cụ thể hơn và nguyên bản hơn, đê là thiên tài của hành đ ộng của chính họ, đê là một thể.

Do đó, khi di chuyển từ một trung tâm ban đầ u, sự gắ n kê t tình dục của những người chơi vô hạn không có tiêu chuẩn, không có lý tưởng, không có thành công hay thấ t bại. Đạt cực khoái hay thụ

thai đê`u không phải là mục tiêu trong trò chơi của họ, mặc dù cả hai có thể là một phầ`n của trò chơi.

61.

Không có gì bị che giấ`u trong tình dục vô hạn. Khao khát tình dục được lộ ra là khao khát tình dục và do đó không bao giờ nghiêm túc. Việc thỏa mãn nó không bao giờ là thành tựu, mà là một hành động trong một mô`i quan hệ liên tục, và do đó rấ`t vui sướng. Không thỏa mãn nó không bao giờ là một thấ`t bại, mà chỉ là một vấ`n đê` sẽ được giải quyê`t trong trò chơi xa hơn.

Những người yêu vô hạn có thể có, có thể không có gia đình. Rousseau nói rằ`ng, tổ chức con người duy nhấ`t mà bấ`t thường là gia đình, thứ mà trong một thời gian ngắ`n là một đòi hỏi bắ`t buộc của tự nhiên. Rousseau đã sai bét. Không gia đình nào được kê`t hợp bởi tự nhiên hay bấ`t kỳ loại nhu câ`u nào khác. Gia đình chỉ có thể xuấ`t hiện từ sự tình nguyện. Gia đình của những người yêu vô hạn có sự khác nhau này, đó là nó được chọn một cách hiển nhiên. Nó là một công việc khai mở liên tục. Làm bố` và làm mẹ là các vai được nhận một cách tự nguyện nhưng luôn với mục đí`ch thể hiện chúng mang tính sân khấ`u. Chính ý định của bố` mẹ trong các gia đình như vậy đã khiế`n những đứ`a con của họ hiểu rằ`ng tấ`t cả họ đê`u đang đóng các vai văn hóa chứ không phải các vai xã hội, rằ`ng họ chỉ là các vai diễn, rằ`ng tấ`t cả họ đê`u là những con người thực sự cụ thể đầ`ng sau chúng. Do đó, trẻ em cũng học được rằ`ng chúng chỉ có thể có một gia đình bằ`ng việc chọn có nó, bằ`ng một hành động tập thể để trở thành một gia đình với nhau.

62.

Tình dục vô hạn không tập trung sự chú ý của nó vào những phầ`n hay khu vực nhấ`t định trên cơ thể. Những người yêu vô hạn không

có “phân riêng tư.” Họ không coi cơ thể của họ là có những vùng bí mật mà có thể được lộ ra hoặc cho người khác tiếp cận vì những thiện ý đặc biệt. Không phải cơ thể mà con người họ mới là thứ họ cho phép người khác tiếp cận.

Nghịch lý của tình dục vô hạn là bản việc coi tình dục như một biểu hiện của con người chứ không phải của cơ thể, nó trở thành trò chơi được biểu hiện toàn diện. Nó trở thành một vở kịch của việc chạm.

Chiến thắng của tình dục hữu hạn là được giải phóng từ trò chơi vào trong cơ thể. Tinh túy của tình dục vô hạn là được giải phóng vào trong trò chơi cùng cơ thể. Trong tình dục hữu hạn, tôi kỳ vọng liên kết với bạn như là một cơ thể; trong tình dục vô hạn, tôi kỳ vọng liên kết với bạn trong cơ thể bạn.

Những người yêu vô hạn tuân theo các kỳ vọng tình dục của người khác không phải theo cách tiết lộ thứ gì đó bị giấu kín, mà theo cách khai mở thứ gì đó ra một cách rõ ràng: rằng việc gắn kết tình dục là một poiesis của những người tự do. Trong sự khai mở này, họ trở thành chính mình. Họ đáp ứng những người khác với các giới hạn của họ, chứ không phải bên trong các giới hạn của họ. Khi làm vậy, họ kỳ vọng được biến đổi – và được biến đổi.

CHƯƠNG 4. MỘT TRÒ CHƠI HỮU HẠN XẢY RA BÊN TRONG MỘT THẾ GIỚI

Một trò chơi hữu hạn xảy ra bên trong một thế giới. Thực tế rằng nó phải bị giới hạn về thời gian, về số, và về không gian có nghĩa là có thứ gì đó để các giới hạn chôn lại. Có một *bên ngoài* với mọi trò chơi hữu hạn. Các giới hạn của nó là vô nghĩa trừ phi có gì đó để bị giới hạn, trừ phi có một không gian lớn hơn, một thời gian dài hơn, một số lượng lớn hơn các đô i thủ tiêu năng.

Không có gì về một trò chơi hữu hạn, trong bản thân nó, mà quyết định vào thời điểm nào nó được chơi, hay bởi ai, hay ở đâu.

Luật của một trò chơi hữu hạn sẽ xác định bản chất số, không gian, và thời gian của trò chơi; ví dụ, nó sẽ kéo dài 60 phút, sẽ được chơi trên sân dài 100m, và bởi hai đội, mỗi đội có 11 người. Nhưng luật chơi không, và không thể, quyết định ngày, địa điểm, và những người tham gia cụ thể. Không có gì trong luật chơi bắt các đội phải có những người nhất định, hay những người này phải kiếm được các mức lương nhất định và tham gia vào cuối mỗi mùa trong một giải vô địch quốc gia. Những quy định hành nghề y hay vận hành văn phòng giám mục ở Rome không chỉ ra người nào tham gia những trò chơi này; đúng là có chỉ ra loại người nào nhưng không bao giờ nêu tên của bất kỳ ai.

Một thế giới cung cấp một sự tham khảo tuyệt đô i mà nếu thiếu nó thì thời gian, địa điểm, và những người tham gia đều vô nghĩa.

Bất cứ cái gì xảy ra bên trong một trò chơi đều dễ hiểu một cách tương đối khi tham khảo đến bất cứ cái gì khác đã xảy ra bên trong các ranh giới của nó, nhưng nó dễ hiểu một cách tuyệt đối khi tham khảo đến cái thế giới mà vì lợi ích của thế giới đó, các ranh giới của nó tồn tại.

Tương đối dễ hiểu khi thắng một cuộc bầu cử tổng thống bằng vài ngàn phiếu bầu sau một chiến dịch kéo dài khoảng 10 tháng; tuyệt đối dễ hiểu khi trở thành tổng thống thứ 16 của Mỹ, một xã hội được cách biệt rõ ràng khỏi phần còn lại của thế giới bởi các ranh giới đã được tuyên bố của nó, trong năm thứ 1.860 của lịch sử thế giới đó.

Chúng ta không thể hiểu chính xác ý nghĩa của việc chiến thắng một cuộc thi cho đến khi chúng ta có thể đặt trò chơi vào các kích cỡ tuyệt đối của một thế giới.

64.

Thế giới tồn tại dưới dạng khán giả. Khán giả bao gồm những người quan sát cuộc thi mà không tham gia vào nó.

Không ai quyết định được khán giả sẽ là ai. Không quyên lức nào có thể tạo nên một thế giới. Một thế giới phải là nguồn tự phát của chính nó. Những ai phải là một thế giới không thể là một thế giới.

Số người tham gia vào một khán giả là không liên quan. Thời gian và không gian mà một khán giả xuất hiện cũng vậy. Những ranh giới không gian và thời gian của một trò chơi hữu hạn phải tuyệt đối – trong mối quan hệ với một khán giả, hay một thế giới. Nhưng một thế giới xảy ra khi nào, ở đâu, và nó bao gồm ai, lại không quan trọng. Người ta không nói, “Tôi đã ở trong một thế giới, hay khán giả, vào ngày 22 tháng 11 năm 1963,” mà người ta nói, “Tôi

chỉ vừa mới ra khỏi xe và đang nghĩ nên nói gì thì thấy thì nghe thấy tin tổng thống bị bắn.” Một khán giả không nhận nhận dạng của nó theo những người bên trong nó, mà theo những sự kiện nó quan sát. Những người nhớ ngày đó nhớ chính xác họ đang làm gì vào chiều hôm đó, không phải vì đó là ngày 22 tháng 11, mà vì đó là khoảnh khắc mà họ trở thành khán giả của các sự kiện xảy ra ngày hôm đó.

Nếu các ranh giới của một khán giả là không liên quan thì điều liên quan là sự đoàn kết của khán giả. Họ phải là một thực thể đơn nhất, được gắn kết bởi niềm khao khát muốn xem ai sẽ thắng cuộc thi phía trước họ. Bất kỳ ai mà không coi niềm khao khát này là chính thì không phải khán giả của cuộc thi đó, và không phải là một người trong thế giới đó.

Thực tế rằng một trò chơi hữu hạn cần một khán giả thì nó mới có thể được chơi, và thực tế rằng một khán giả cần phải chăm chú cao độ vào các sự kiện phía trước nó, cho thấy sự trao đổi qua lại quan trọng giữa trò chơi hữu hạn và thế giới. Những người chơi hữu hạn cần thế giới cung cấp một sự tham khảo tuyệt đối cho việc hiểu chính bản thân họ; đồng thời, thế giới cần sâu sắc của trò chơi hữu hạn để tiếp tục là một thế giới. Nhân vật phản diện của George Eliot, Grandcourt, “không quan tâm đến một lời chửi rủa yếu ớt dành cho sự khâm phục của bất kỳ ai; nhưng trạng thái không quan tâm này, cũng giống như nỗi khao khát, cần vật thể tương ứng của nó – tức là một thế giới của những người xem đầy thán phục và ghen tỵ: vì nếu bạn muốn nhìn một cách lạnh lùng vào những người đang cười thì những người này phải ở đó và họ phải đang cười.”

Chúng ta là những người chơi đang tìm kiếm một thế giới không kém gì chúng ta là thế giới đang tìm kiếm những người chơi, và thỉnh thoảng, chúng ta cùng lúc là cả hai. Một số thế giới nhanh

chóng xuấ t hiện và nhanh chóng biế n mấ t. Một số duy trì trong những khoảng thời gian lâu hơn nhưng không thể giới nào kéo dài mãi mãi.

65.

Có một số lượng vô hạn các thể giới.

66.

Sự trao đổi qua lại giữa trò chơi và thể giới có một hiệu ứng khác, sâu sắc hơn, đố i với những người liên quan. Do tình nghiêm túc của trò chơi hữu hạn xuấ t phát từ nhu cầu của người chơi trong việc sửa lại những đánh giá được cho là của người khác về họ, nên không có gì bắt buộc rằng khán giả phải thực sự tồ n tại vì những người chơi đã là khán giả của chính mình. Cũng giồ ng như trong tình dục hữu hạn, nơi mà sự vấ ng mặt hay cái chề t của bố mẹ không có ảnh hưởng gì lên quyế t tâm chứng minh họ sai của đứa con, những người chơi hữu hạn trở thành người quan sát thù địch của bản thân chính trong hành động cạnh tranh.

Tôi không thể là người chơi hữu hạn mà không bị chia cắ t chồ ng lại chính tôi.

Một động lực tương tự được tìm thấ y từ phía khán giả. Khi trạng thái khán giả của họ đủ rõ ràng, những người quan sát trò chơi hữu hạn trở nên quá chăm chú vào nó đế n mức họ mấ t cảm giác khoảng cách giữa họ và người chơi. Họ gầ n như chính là người chơi, là người thấ ng hay thua. Vì lý do này, khán giả hấ p thụ vào bản thân cùng quan điể m chính trị oán giận mà đã động những người chơi thể hiện rằng họ không phải là những gì họ nghĩ những người khác nghĩ. Khán giả cũng nằ m dưới cùng sự ràng buộc muố n phủ nhận đánh giá này.

Khi chúng ta hỏi nơi mà một khán giả sẽ tìm thấy khán giả của chính nó, chúng ta phát hiện ra sự chia cắt vô n có trong mọi khán giả. Mỗi bên của một mâu thuẫn đến cùng những người quan sát ủng hộ nó. Vì mâu thuẫn đó được thể hiện bên trong việc chơi bị giới hạn của một trò chơi nên các khán giả thô ng nhấ t – nhưng sự thô ng nhấ t này chứa đựng sự phản đố i với chính nó.

Chúng ta không thể trở thành một thể giới mà không bị chia cắt chồ ng lại chính chúng ta.

67.

Vì xuấ t hiện trước thể giới, nói một cách sâ khấ u, trò chơi hữu hạn xuấ t hiện trong giới hạn thời gian. Vì nó có ranh giới, khởi đầ u và kế t thúc, bên trong các giới hạn thời gian tuyệt đố i được thể giới thiế t lập, thời gian đố i với một người chơi hữu hạn đang cạn kiệt; nó được dùng hế t. Nó là một lượng đang nhỏ dầ n.

Trò chơi hữu hạn không có thời gian của chính nó. Nó tồ n tại trong thời gian của một thể giới. Một khán giả chỉ cho phép người chơi quá nhiề u thời gian để giành các danh hiệu của họ.

Ban đầ u trong trò chơi, thời gian có vẻ thừa thấ i, và dường như người ta tự do phát triển các chiế n lược tương lai hơn. Sau đó trong trò chơi, thời gian nhanh chóng được dùng hế t. Khi các lựa chọn ngày càng bị giới hạn, tâ m quan trọng của chúng ngày càng tăng. Những sai lâ m gây ra hậu quả tồ i tệ hơn.

Chúng ta nhìn vào thời thơ ấ u và thanh xuân như là “những thời điể m cuộc đời” tràn đầ y các khả năng chỉ vì dường như vẫn còn quá nhiề u con đường mở đế n một kế t quả thành công. Tuy nhiên, cứ mỗi năm qua đi, giá trị cạnh tranh của việc đưa ra các quyế t định chiế n lược đúng lại tăng lên. Các sai lâ m thời thơ ấ u có thể được sửa chữa dễ dàng hơn so với các sai lâ m khi trưởng thành.

Đô i với người chơi hữu hạn, tự do là một hàm thời gian. Chúng ta phải có thời gian để tự do.

Sự trôi qua của thời gian luôn luôn liên quan đến những gì không trôi qua, những thứ bất diệt. Những chiến thắng xảy ra vào thời điểm nào đó, nhưng các danh hiệu giành được lại bất diệt. Các danh hiệu không già đi hay chết. Các điểm tham khảo đô i với mọi lịch sử hữu hạn là những chiến thắng nổi bật được cho là không bao giờ bị quên lãng: sự thiết lập ngai vàng của David, sự ra đời của Chúa, hành trình đến Medina, trận Hastings, các cuộc cách mạng Mỹ, Pháp, Nga, Trung Quốc và Cuba.

Thời gian được chia thành các giai đoạn là thời gian mang tính sản xuất. Khoảng thời gian giữa lúc bắt đầu và lúc kết thúc một thời đại là một cảnh giữa các tấm rèm. Nó không phải là một thời gian được sống, mà là một thời gian được xem – bởi cả người chơi và khán giả. Việc giai đoạn hóa thời gian bao hàm cả việc có một người xem tòn tại bên ngoài các ranh giới của trò chơi, có thể đồng thời xem cả khởi đầu và kết thúc.

Kết quả của một trò chơi hữu hạn là quá khứ đang đợi xảy ra. Bất cứ ai chơi nhằm tạo ra một kết quả nhất định đều mong muốn một quá khứ nhất định. Bằng việc cạnh tranh giành các giải thưởng tương lai, những người chơi hữu hạn cạnh tranh giành một quá khứ đã được trao giải.

68.

Người chơi vô hạn trong chúng ta không tiêu dùng thời gian mà tạo ra nó. Do trò chơi vô hạn mang tính kịch và không có kết luận được lên kịch bản, thời gian của nó là thời gian được sống, không phải thời gian được xem.

Người chơi vô hạn không trẻ không già, vì người đó không sống trong thời gian của người khác. Do đó, không có thang đo bên ngoài nào về thời gian của một người chơi vô hạn. Thời gian không trôi qua đối với một người chơi vô hạn. Mỗi khoảnh khắc của thời gian là một khởi đầu.

Mỗi khoảnh khắc không phải là khởi đầu của một giai đoạn thời gian. Đó là khởi đầu của một sự kiện mà cho thời gian bên trong nó một phẩm chất cụ thể của nó. Đối với một người chơi vô hạn, không có thứ gì gọi là một tiếng đồng hồ. Có thể có một tiếng yêu đương, một ngày buồn bã, một mùa học tập, hay một lúc lao động.

Một người chơi vô hạn không bắt đầu làm việc với mục đích lấp đầy công việc vào một khoảng thời gian, mà với mục đích lấp đầy thời gian vào công việc. Công việc không phải cách để một người chơi vô hạn cho qua thời gian, mà là cách để tạo ra các khả năng. Công việc không phải cách để đến một hiện tại được mong muốn và bảo vệ chống lại một tương lai không thể đoán trước, mà để di chuyển về phía một tương lai mà bản thân tương lai này cũng có một tương lai.

Người chơi vô hạn không thể nói họ đã hoàn thành bao nhiêu trong công việc, tình yêu, hay việc cãi nhau của họ, mà chỉ nói rằng còn nhiều phần vẫn chưa hoàn thành trong nó. Họ không quan tâm đến việc quyết định khi nào nó kết thúc, mà chỉ quan tâm đến những gì nó tạo ra.

Đối với người chơi hữu hạn trong chúng ta, tự do là một hàm thời gian. Chúng ta phải có thời gian để tự do. Đối với người chơi vô hạn trong chúng ta, thời gian là một hàm tự do. Chúng ta tự do để có thời gian. Một người chơi hữu hạn đặt trò chơi vào trong thời gian. Một người chơi vô hạn đặt thời gian vào trong trò chơi.

69.

Cũng giống như người chơi vô hạn có thể chơi bất kỳ số lượng trò chơi hữu hạn nào, họ cũng có thể làm khán giả của bất kỳ trò chơi nào. Tuy nhiên, họ làm vậy vì trò chơi mà đang được quan sát biết rõ rằng họ là khán giả. Họ nhìn, nhưng họ thấy rằng họ đang nhìn.

Trò chơi vô hạn vô hình đối với người quan sát hữu hạn. Những người xem như vậy đang tìm kiếm sự kết thúc, tìm kiếm những cách trong đó những người chơi có thể mang các vấn đề đến một kết luận và chấm dứt bất cứ cái gì còn chưa chấm dứt. Họ đang tìm kiếm cách thời gian tự cạn kiệt, hay sẽ nhanh chóng tự cạn kiệt. Những người chơi hữu hạn đứng trước trò chơi vô hạn như đứng trước nghệ thuật, họ nhìn nó và tạo ra một poiema từ nó.

Tuy nhiên, nếu những quan sát viên này thấy poiesis trong tác phẩm, họ sẽ dừng ngay việc làm quan sát viên. Họ tìm thấy bản thân trong thời gian của nó, biết rằng nó vẫn chưa được hoàn thành, biết rằng bản thân việc đọc thơ của họ cũng chính là thơ. Khi đó, bị nhiễm bởi tính thiên tài của nghệ sĩ, họ phục hồi tính thiên tài của họ, trở thành người mới bắt đầu mà phía trước họ không gì khác ngoài các khả năng.

Nếu mục tiêu của trò chơi hữu hạn là giành các danh hiệu vì tính bất diệt với thời gian của chúng, và từ đó giành được cuộc sống vĩnh cửu, thì tinh túy của trò chơi vô hạn là sự gắn kết mang tính nghịch lý với thời gian mà Meister Eckhart gọi là “sự sinh ra vĩnh cửu.”

CHƯƠNG 5. TỰ NHIÊN LÀ LĨNH VỰC CỦA NHỮNG ĐIỀU KHÔNG THỂ NÓI THÀNH LỜI

70.

Tự nhiên là lĩnh vực của những điều không thể nói thành lời. Nó không có tiếng nói của riêng mình, và không có gì để nói. Chúng ta trải nghiệm tính không thể nói thành lời của tự nhiên qua sự bàng quan tuyệt đối của nó với văn hóa con người.

Người chơi bậc thầy trong chúng ta hầu như không hề chấp nhận sự bàng quan này. Quả thật, chúng ta phản ứng với nó như một thử thách, một lời khiêu chiến. Nếu tự nhiên không cho chúng ta nơi ở, không cho chúng ta bất cứ cái gì, chúng ta sẽ dọn dẹp và sắp xếp một không gian cho bản thân. Chúng ta đối xử với tự nhiên như một đối thủ phải bị chinh phục vì lợi ích của nền văn minh. Trong các thành tựu lớn nhất của xã hội hiện đại, chúng ta dựa vào sự phát triển công nghệ để kiểm soát tính bất thường của tự nhiên.

Nỗ lực này chủ yếu nằm dưới dạng sân khấu khóa mọi quan hệ của chúng ta với tự nhiên. Giống như mọi người chơi bậc thầy, chúng ta kiên nhẫn chú ý đến từng manh mối, dù là nhỏ nhất, trong hành vi của đối thủ của chúng ta – như một cách để chuẩn bị cho chúng ta chống lại sự bất ngờ. Như thợ săn đang theo dõi con mồi, chúng ta học cách bắt chước các cử động của tự nhiên, đợi cơ hội bắt được chúng trước khi chúng chạy khỏi chúng ta. “Tự nhiên, để được ra lệnh, phải được tuân lệnh” (Bacon). Giống như thể, bằng

cách học kịch bản bí mật của nó, chúng ta cũng học được cách hướng dẫn vở kịch của nó. Không còn gì gây bất ngờ cho chúng ta nữa.

Giả định mà chỉ dẫn chúng ta chôn lại tự nhiên là sâu bên trong, tự nhiên chứa đựng một cấu trúc, một trật tự, mà cuối cùng con người có thể hiểu được. Do cấu trúc vốn có này quyết định cách mọi thứ thay đổi và bản thân nó không chịu ảnh hưởng của sự thay đổi nên chúng ta nói tự nhiên có quy luật, lặp lại theo một mẫu có tiên đoán được.

Khi chúng ta chứng minh rằng những sự kiện nhất định lặp lại theo những quy luật đã biết thì khi đó, chúng ta đang giải thích chúng. Sự giải thích là một chế độ thảo luận trong đó chúng ta thể hiện tại sao các vấn đề phải là chính chúng. Tất cả các quy luật được tận dụng trong giải thích đều nhìn ngược trở lại thời gian từ kết luận hay kết quả của một trình tự. Trong tất cả các cuộc thảo luận giải thích đều ẩn chứa một điều rằng, giống như việc có một điều thiết yếu có thể được khám phá trong kết quả của các sự kiện quá khứ, cũng có một điều thiết yếu có thể được khám phá trong các sự kiện tương lai. Điều có thể được giải thích thì cũng có thể được dự đoán, nếu người ta biết các sự kiện khởi nguồn và các quy luật dẫn đến diễn biến tiếp theo của chúng. Sự dự đoán không là gì khác ngoài sự giải thích trước.

Vì tính có quy luật triệt để mà tự nhiên không có thiên tài của riêng nó. Ngược lại, đôi khi người ta nghĩ rằng phát hiện lớn nhất về tính thiên tài của con người là sự ăn khớp hoàn hảo giữa cấu trúc trật tự tự nhiên với cấu trúc tâm trí, từ đó khiến việc hiểu trọn vẹn tự nhiên là hoàn toàn khả thi. “Ai đó có thể nói ‘điều thần bí vĩnh cửu của thế giới là tính có thể hiểu được của nó’ (Einstein).

Điều này cũng giống như nói rằng tự nhiên thực sự có một tiếng nói, và tiếng nói của nó không khác gì tiếng nói của chúng

ta. Khi đó, chúng ta có thể mạo muội nói vì những điều không thể nói thành lời.

Thành tựu này thường được tung hô như là một dấu hiệu về sự vượt trội vĩ đại của nền văn minh hiện đại so với nhiều nền văn minh cổ đại đã thoái trào và biế'n mấ't. Trong khi kỹ năng tuyệt vời của chúng ta nằ'm ở việc tìm ra các mẫu lặp lại bên dưới trò chơi rõ ràng của sự tình cờ và ngẫu nhiên thì những nền văn minh kém thành công hơn lại đương đầ'u với các hiểm họa tự nhiên bằng cách viện đê'n sự bảo vệ của các sức mạnh siêu nhiên. Nhưng tiế'ng nói của các vị thầ'n đã được chứng minh là ngu ngố'c và sai lầ'm; chúng phải bị sự thật làm câm lặng.

71.

Có một sự trớ trêu trong việc chúng ta làm câm lặng các vị thầ'n. Khi chúng ta mạo muội nói vì những điều không thể nói thành lời, lắ'ng nghe tiế'ng nói của chúng ta như tiế'ng nói của tự nhiên, chúng ta phải bước ra ngoài sự tuầ'n hoàn của tự nhiên. Việc vật lý và hóa học nói về' tự nhiên là một chuyện, nhưng việc chúng trở thành tiế'ng nói của tự nhiên lại là một chuyện hoàn toàn khác. Không nhà hóa học nào muố'n nói rằ'ng bản thân hóa học mang tính hóa học, vì lời nói của chúng ta không thể vừa mang tính hóa học vừa là về' hóa học. Nê'u bản thân việc nói về' một quá trình là một phầ'n của quá trình đó thì phải có gì đó mãi mãi đượ' giấu kín khỏi người nói. Để có thể hiểu tấ't cả, chúng ta phải tuyên bố' rằ'ng chúng ta có thể bước ra khỏi quá trình và nhận xét về' nó một cách "khách quan" và "vô tư," mà không bị bất cứ thứ gì cản trở tầ'm nhìn của chúng ta về' những vấ'n đề' này. Sự trớ trêu nằ'm ở đây: Thông qua tuyên bố' hoàn toàn hợp lý này, các vị thầ'n đã lén quay trở lại cuộc chiế'n của chúng ta với tự nhiên. Bằng việc lắ'y đi tiế'ng nói của các vị thầ'n, các vị thầ'n đã lắ'y tiế'ng nói của chúng ta. Chính chúng ta là

những người nói như thể chúng ta là những trí tuệ và sức mạnh siêu nhiên, những người nắm giữ các lực lượng tự nhiên.

Sự trớ trêu này chỉ có thể lan truyền mà không ai chú ý đến khi chúng ta tiếp tục che giấu bản thân trước những điều mà nếu không che giấu, chúng ta có thể thấy rõ ràng: tự nhiên không cho phép cái gì nắm giữ bản thân nó. Nguyên tắc của Bacon đúng ở cả hai chiều. Nếu chúng ta phải tuân lệnh để ra lệnh thì việc chúng ta ra lệnh chỉ là tuân lệnh chứ không phải là ra lệnh. Không có thứ gì gọi là một hành động phi tự nhiên. Không thể thực hiện điều gì với tự nhiên hay chống lại tự nhiên. Do đó, sự ngu ngốc mà chúng ta nghĩ chúng ta có thể tránh khỏi bằng việc quan sát tự nhiên rõ ràng đã quét chúng ta quay trở lại nó. Những thứ chúng ta nghĩ chúng ta đọc về tự nhiên thì chúng ta khám phá ra rằng chúng ta đã suy luận về tự nhiên. “Chúng ta phải nhớ rằng những thứ chúng ta quan sát không phải là tự nhiên trong bản thân nó mà là tự nhiên bị phơi bày trước phương pháp nghi vấn của chúng ta” (Heisenberg).

72.

Hiện tại, chúng ta không nói về sự ngu ngốc bình thường. Nó không phải những gì chúng ta lẽ ra phải biết nhưng không biết; bản thân nó là không thể hiểu được: thứ mà không bộ óc nào có thể diễn giải.

Không bị che đậy, nhận thức được giới hạn không thể vượt qua đặt chống lại mọi sự nhìn của chúng ta, chúng ta quay trở lại với sự im lặng hoàn hảo của tự nhiên. Giờ, chúng ta có thể thấy rằng đó là một sự im lặng toàn diện đến mức không có cách nào biết được nó im lặng về cái gì – nếu có. Điều chúng ta học được từ sự im lặng này là sự không tương đồng giữa tự nhiên và bất cứ thứ gì chúng ta có thể nghĩ hay nói về nó. Nhưng sự im lặng này có điều trớ trêu của riêng nó: Không những không hề làm chúng ta ngu ngốc, nó

cung cấp một điều kiện không thể thiếu đối với tính nguyên bản của tâm trí. Khi đối diện với chúng ta bằng sự không tương đồng triệt để, tự nhiên trở thành nguôn ẩn dụ.

Ẩn dụ là sự kết hợp giữa giống và không giống ở mức độ mà cái này không bao giờ có thể trở thành cái kia. Ẩn dụ đòi hỏi phải có một tính không thể giảm bớt, một sự không phân biệt không nao núng giữa các thuật ngữ của nó với nhau. Con chim ưng có thể là “hoàng thái tử của vương quốc ánh sáng” chỉ khi ánh sáng có thể không có hoàng thái tử, có thể thật sự không liên quan gì đến các hoàng thái tử.

Tại gốc rễ, mọi ngôn ngữ đều có đặc tính ẩn dụ, vì dù cho nó định nói về cái gì đi nữa thì nó vẫn là ngôn ngữ, và vẫn tuyệt đối không giống bất cứ cái gì nó nói về. Điều này có nghĩa là chúng ta có thể không bao giờ có chim ưng, mà chỉ có từ “chim ưng.” Nói rằng chúng ta có chim ưng, mà không phải có từ “chim ưng,” tức là một lần nữa cho rằng chúng ta biết chính xác chúng ta có gì, rằng chúng ta có thể thấy nó trọn vẹn, và rằng chúng ta có thể nói như tự nhiên.

Tính không thể nói thành lời của tự nhiên chính là khả năng ngôn ngữ.

Khi chúng ta cố kiểm soát tự nhiên, cố trở thành người chơi bậc thầy khi chôn vùi nó, thì cũng chính là chúng ta đang cố loại bỏ ngôn ngữ ra khỏi chúng ta. Chúng ta từ chối chấp nhận tự nhiên là “tự nhiên.” Chúng ta tự làm điếc bản thân trước ẩn dụ, biến bản thân thành một thứ gì đó quen thuộc đến mức về cơ bản, nó chỉ là sự mở rộng ý chí và lời nói của chúng ta. Thợ săn không giết hươu, mà giết ẩn dụ của hươu – từ “hươu.” Giết hươu không phải là hành động chôn vùi tự nhiên mà là một hành động chôn vùi ngôn ngữ. Giết là áp đặt một sự im lặng mà mãi mãi là sự im lặng. Đó là việc

giảm sinh khí không thể dự đoán xu hướng còn một khối có thể dự đoán, sự biến đổi của một thứ xa lạ thành một thứ quen thuộc. Đó là việc loại bỏ khỏi cái gì đó như cái u tham gia vào sự khác biệt của nó.

Nhà vật lý mà nhìn vật thể bên trong các giới hạn thì dạy vật lý; những người nhìn các giới hạn họ đặt xung quanh vật thể thì dạy “vật lý.” Đối với họ, vật lý là một poiesis.

73.

Nếu tự nhiên là lĩnh vực của những điều không thể nói thành lời thì lịch sử là lĩnh vực của những điều có thể nói thành lời. Quả thật, không thể nói nếu việc nói đó không mang tính lịch sử. Sinh viên lịch sử, cũng giống như sinh viên tự nhiên, thường tin rằng họ có thể tìm thấy một quan điểm trực tiếp, không thiên vị về các sự kiện. Họ nhìn vào trong cuộc sống của những người khác, chú ý đến vô số cách mà những cuộc sống đó bị giới hạn bởi thời đại mà chúng được sống. Nhưng không ai có thể nhìn vào trong một thời đại, dù là thời đại của chính mình, mà không nhìn ra ngoài nó. Không có nơi ẩn náu nào bên ngoài lịch sử cho những người xem như vậy, cũng như không có lợi thế nào bên ngoài tự nhiên.

Vì lịch sử là vở kịch của thiên tài, sự bất ngờ tàn nhẫn của nó cuốn hút chúng ta vào việc thiết kế các ranh giới cho nó, tìm kiếm thông qua nó các mẫu lặp lại. Những nhà sử học thỉnh thoảng nói về các xu hướng, các chu kỳ, các dòng, các lực, như thể họ đang miêu tả các sự kiện tự nhiên. Khi làm vậy, họ phải phi lịch sử hóa chính họ, có một quan điểm bất diệt với thời gian, tin rằng mỗi lịch sử được quan sát luôn về người khác và không bao giờ về bản thân họ, rằng mỗi sự quan sát là về lịch sử chứ bản thân nó không có tính lịch sử.

Những nhà sử học đích thực khi đó đảo ngược lại giả định của những nhà quan sát tự nhiên rằng sự quan sát, bản thân nó không thể là một hành động của tự nhiên. Những nhà sử học mà coi bản thân thuộc về lịch sử đã cùng nhau từ bỏ sự giải thích. Chế độ thảo luận phù hợp với kiểu lịch sử tự nhận thức như vậy là tường thuật.

Giống như giải thích, tường thuật liên quan đến một trình tự các sự kiện và mang câu chuyện của nó đến một kết thúc. Tuy nhiên, không có một nguyên tắc chung nào mà khiến kết quả này trở nên cần thiết. Trong một câu chuyện chân thực, không có nguyên tắc nào khiến bất kỳ hành động nào trở nên cần thiết. Những sự giải thích đặt tất cả các khả năng rõ ràng vào trong ngữ cảnh của sự cần thiết; các câu chuyện đặt tất cả điều cần thiết vào trong ngữ cảnh của khả năng.

Sự giải thích có thể cho phép một mức độ tùy ý nhất định, nhưng nó không thể hiểu sự tự do. Chúng ta không giải thích gì cả khi chúng ta nói rằng mọi người làm những việc họ làm vì họ chọn làm chúng. Mặt khác, sự tạo ra kết quả không thể tìm được vị trí trong tường thuật. Chúng ta không kể câu chuyện nào cả khi chúng ta cho thấy rằng mọi người làm những việc họ làm vì họ bị bắt làm chúng – bởi gen của họ, hoàn cảnh xã hội của họ, hay ảnh hưởng của thánh thần.

Sự giải thích giải quyết các vấn đề, cho thấy rằng các vấn đề phải kết thúc theo cách chúng đã kết thúc. Sự tường thuật đưa ra các vấn đề, cho thấy rằng các vấn đề không kết thúc theo cách chúng phải kết thúc mà theo cách chúng kết thúc trong thực tế. Sự giải thích đặt sang một bên nhu cầu hỏi tiếp; sự tường thuật kêu gọi chúng ta nghĩ lại những gì chúng ta nghĩ là chúng ta đã biết.

Nếu sự im lặng của tự nhiên là khả năng ngôn ngữ, thì ngôn ngữ là khả năng của lịch sử.

Những giải thích thành công không thu hút sự chú ý vào bản thân chúng như là các trạng thái nói, vì điều được giải thích không chịu sự ảnh hưởng của lịch sử. Nếu tôi giải thích với bạn tại sao nước lạnh chìm đến đáy ao và băng nổi lên trên mặt nước thì tôi chắc chắn không định bảo giải thích của tôi chỉ đúng bây giờ còn sau này thì không. Giải thích đó đúng ở bất cứ nơi nào và bất cứ lúc nào.

Tuy nhiên, việc tôi chọn giải thích cho bạn ở nơi này và vào lúc này lại mang tính lịch sử; nó là một sự kiện – lời tường thuật mô tả quan hệ của chúng tôi với nhau. Do đó, phải có một lý do cho việc nói về sự thật này. Những giải thích không được đưa ra vô cớ, chỉ bởi vì, giả sử, băng tình cờ nổi lên mặt nước. Tôi không thể giải thích gì cho bạn trừ phi bạn đã, tôi thu hút sự chú ý của bạn đến sự thiếu hụt rõ ràng trong kiến thức của bạn: sự gián đoạn trong mô tả quan hệ giữa các vật thể, hay sự hiện diện của những điều không bình thường mà bạn không thể nào giải thích được bằng bất kỳ quy luật nào bạn biết. Bạn sẽ vẫn không lắng nghe giải thích của tôi cho đến khi bạn nghi ngờ bạn sai lầm.

Tất nhiên, nhiều nghi ngờ này là nhỏ và chỉ cần những điều chỉnh nhỏ trong quan điểm, mà không tạo ra bất cứ sự nghi ngờ nào về các quan điểm đó. Tuy nhiên, những thách thức lớn có thể nghiêm trọng đến mức không thể giải quyết bằng tranh cãi hay những giải thích sắc bén. Chúng cần đến sự bác bỏ triệt để hoặc sự chuyển đổi. Một người không đi từ Mani giáo đến Cơ Đốc giáo, hay từ học thuyết Lamarck đến học thuyết Darwin, chỉ bằng một sự điều chỉnh nhỏ trong quan điểm. Những sự chuyển đổi thực sự bao gồm trong lựa chọn của một khán giả mới, tức là, một thế giới mới. Tất cả những điều từng quen thuộc nay được nhìn theo những cách hoàn toàn mới.

Vì các chuyển đổi mang tính sâu sắc, chúng vẫn trong tình trạng bị lãng quên khi người ta tình nguyện chuyển đổi từ thế giới này đến thế giới khác. Đặc biệt, những chuyển đổi triệt để che giấu bản thân chống lại sự tùy ý của chính chúng. Augustine, người cải đạo nổi tiếng nhất thời cổ đại, đã bản khoăn đến mức ông lẽ ra đã tin mãnh liệt vào quá nhiều sai trái khác nhau; ông không ngạc nhiên rằng có quá nhiều sự thật khác nhau. Ông không chuyển đổi từ giải thích sang tường thuật, mà từ giải thích này sang giải thích khác. Khi ông bước qua ranh giới từ không theo tôn giáo nào đến theo Cơ Đốc giáo, ông đã đến lãnh thổ của một sự thật nằm ngoài thử thách xa hơn.

Giải thích chỉ có thể thành công bằng cách thuyết phục những thính giả phản đối về các sai lầm của họ. Nếu bạn không nghe giải thích của tôi cho đến khi bạn nghi ngờ sự thật của bạn, bạn sẽ không chấp nhận giải thích của tôi cho đến khi bạn bị thuyết phục về các sai lầm của bạn. Giải thích là một cuộc chạm trán đối lập mà thành công bằng cách đánh bại một đối thủ. Nó sở hữu cùng động lực oán giận mà được tìm thấy trong các trò chơi hữu hạn khác. Tôi sẽ nhấn mạnh những giải thích của tôi lên bạn vì tôi cần cho thấy rằng tôi không sống trong sai lầm mà tôi nghĩ người khác nghĩ tôi như vậy.

Bất kỳ ai thắng cuộc chiến này có đặc quyền được coi là có kiến thức đích thực. Kiến thức được đến, nó là kết quả của cuộc chiến này. Người chiến thắng nó có sức mạnh rõ ràng trong việc đưa ra những tuyên bố nhất định về thực tế. Chúng sẽ phải được lắng nghe. Trong những lĩnh vực phù hợp với các cuộc thi mà hiện tại đã kết thúc thì những người chiến thắng sở hữu một kiến thức mà không còn có thể bị thử thách nữa.

Khi đó, kiến thức giống như tài sản. Nó phải được xuất bản, được công bố, hay theo một cách nào đó khác mang tính khoa

trương đề' n mức những người khác không thể làm gì khác ngoài việc chú ý đề' n nó. Nó phải chắ' n ngang đường của họ. Nó phải mang tính biểu trưng, chỉ ngược lại về` kỹ năng cạnh tranh của người sở hữu nó.

Kiế' n thức và tài sản gắ' n nhau đề' n nỗi người ta thường nghĩ chúng liên tục. Những người được trao danh hiệu gắ' n với kiế' n thức cảm thấ' y họ cũng phải được ban cho tài sản nữa, và những người được trao danh hiệu gắ' n với tài sản tin rắ' ng một lượng kiế' n thức nhấ' t định sẽ đi cùng với nó. Các học giả yêu câ' u mức lương cao hơn cho các thành công có thể xuấ' t bản của họ; những nhà công nghiệp ngô' i trong hội đờ' ng quản trị các trường đại học.

75.

Nê' u giải thích, để thành công, phải lãng quên sự im lặng của tự nhiên thì trong thành công của mình, nó cũng phải áp đặt sự im lặng lên các thính giả của nó. Sự im lặng bị áp đặt là hệ quả đầ' u tiên đề' n từ chiế' n thắ' ng của người chơi bậc thầ' y.

Thứ người ta thắ' ng được trong một danh hiệu là đặc quyề' n nói một cách quyề' n uy. Đặc quyề' n nói một cách quyề' n uy là vinh dự cao nhấ' t đố' i với bất kỳ danh hiệu nào. Chúng ta kỳ vọng hành động đầ' u tiên của người chiế' n thắ' ng là phát biểu. Hành động đầ' u tiên của kẻ thua cuộc cũng có thể là phát biểu, nhưng đó sẽ là phát biểu để thừa nhận chiế' n thắ' ng, để tuyên bố rắ' ng sẽ không có thử thách nào nữa đố' i với người chiế' n thắ' ng. Đó là phát biểu hứa hẹn sự im lặng của kẻ thua cuộc.

Sự im lặng mà kẻ thua cuộc thề' đó là sự im lặng phục tùng. Kẻ thua cuộc không còn gì để nói; họ cũng không còn khán giả để lắ' ng nghe. Họ hoàn toàn mấ' t khả năng kháng cự, và do đó không còn bất kỳ khác biệt nào nữa.

Người chiến thắng không nói với kẻ thất bại; họ nói thay cho kẻ thất bại. Chồng nói thay cho vợ trong gia đình hữu hạn, và bố mẹ thay cho con cái. Vua thay cho vương quốc, nhà cầm quyền thay cho đất nước, giáo hoàng thay cho nhà thờ. Quả thật, người có danh hiệu, khi đã có danh hiệu, không thể nói với bất kỳ ai.

Sức mạnh của người chiến thắng nằm chủ yếu trong lời nói quyên uy. Có sức mạnh tức là được người khác tuân theo lời mình nói. Tài sản mang tính biểu tượng của người chiến thắng chỉ có thể được bảo vệ bởi lời nói quyên uy. Những người được trao danh hiệu gắn với những thứ họ sở hữu có quyên gọi cảnh sát, quân đội, để buộc người khác ghi nhận các biểu tượng của họ.

Sức mạnh của thần linh chủ yếu được biết đến thông qua cách nói của họ. Lời nói của một vị thần có thể thể hiện sức mạnh của vị thần đó hoàn hảo đến mức vị thần và lời nói là một: “Ban đầu là lời nói. Lời nói đi với Chúa, và lời nói là Chúa.”

Người ta im lặng trước thần linh, hay trước một người chiến thắng, vì những thứ người đó phải nói không còn quan trọng với người khác nữa. Thua một cuộc thi tức là trở nên tuân lệnh; trở nên tuân lệnh tức là mất người nghe của mình. Sự im lặng của sự tuân lệnh là một sự im lặng không được nghe thấy. Nó là sự im lặng chết. Vì lý do này, yêu cầu tuân lệnh là một điều xa xôi có hữu.

Sự im lặng của tự nhiên là khả năng ngôn ngữ. Bằng việc chinh phục tự nhiên, các vị thần cho nó giọng nói riêng của họ, nhưng khi biến tự nhiên thành đối thủ, họ biến tất cả người nghe họ thành đối thủ. Khi từ chối sự im lặng của tự nhiên, họ yêu cầu sự im lặng của sự tuân lệnh. Khi đó, tính không thể nói thành lời của tự nhiên bị biến đổi thành tính không thể nói thành lời của bản thân ngôn ngữ.

Lời nói vô hạn là chế độ thảo luận mà liên tục nhắc chúng ta về tính không thể nói thành lời của tự nhiên. Nó không chứa đựng quyên gì về sự thật cả, bất luận từ không gì khác ngoài tính thiên tài của người nói. Khi đó, lời nói vô hạn không về bất cứ cái gì hết; nó luôn luôn đề cập đến một ai đó. Nó không phải mệnh lệnh, mà là địa chỉ. Nó thuộc trọn vẹn về những thứ có thể nói thành lời.

Việc ngôn ngữ không về bất cứ cái gì cho nó một trạng thái ẩn dụ. Ẩn dụ không chỉ vào một cái gì ở đó. Chúng ta sẽ không bao giờ tìm thấy hoàng thái tử của vương quốc ánh sáng ở nơi này hay nơi khác. Vai trò của ẩn dụ không phải là thu hút ánh nhìn của chúng ta vào thứ đang ở đó, mà thu hút tầm nhìn của chúng ta về phía thứ không ở đó, và không thể ở bất kỳ đâu. Ẩn dụ mang tính đường chân trời, nhắc nhở chúng ta rằng thứ hữu hạn là tầm nhìn của một người, chứ không phải là thứ người đó đang nhìn.

Ý nghĩa trong thảo luận của người nói hữu hạn nằm trong những điều có trước thảo luận, những điều đã xảy ra, và do đó vẫn xảy ra dù có được nói ra hay không.

Ý nghĩa trong thảo luận của người nói vô hạn nằm trong những điều xuất phát từ thảo luận – tức là bất cứ xảy ra vì nó được nói ra.

Ngôn ngữ hữu hạn tồn tại hoàn chỉnh trước khi nó được nói ra. Trước tiên có một ngôn ngữ, sau đó chúng ta học nói nó. Ngôn ngữ vô hạn tồn tại chỉ khi nó được nói ra. Trước tiên có một ngôn ngữ, khi chúng ta học nói nó. Chính trong nghĩa này mà thảo luận vô hạn luôn luôn xuất hiện từ một sự im lặng hoàn hảo.

Người nói hữu hạn tham gia nói với giọng nói đã được đào tạo và tổng duyệt. Họ phải biết họ đang làm gì với ngôn ngữ trước khi họ có thể nói nó. Người nói vô hạn phải đợi để xem người nghe làm gì với ngôn ngữ của họ trước khi họ có thể biết họ đã nói gì. Lời nói vô hạn

không kỳ vọng người nghe thấ ý những gì người nói đã biế t, mà kỳ vọng chia sẻ một tâ m nhìn mà người nói đã không thể có nề u thiế u sự đáp lại của người nghe.

Người nói và người nghe hiểu nhau không phải vì họ có chung kiế n thức về một thứ gì đó, và không phải vì họ đã thiế t lập một sự tương đờ ng về tâm trí, mà vì họ biế t “cách tiế n lên” cùng nhau (Wittgenstein).

77.

Vì nó là địa chỉ, luôn tham gia dựa trên phản ứng của người được chỉ đế n, lời nói vô hạn có dạng nghe. Lời nói vô hạn không kế t thúc trong sự im lặng mang tính tuân lệnh của người nghe, mà tiế p diễn thông qua sự im lặng mang tính chăm chú của người nói. Đó không phải sự im lặng mà trong đó lời nói chế t, mà là sự im lặng mà từ đó lời nói sinh ra.

Người nói vô hạn không trao tiế ng nói cho người khác, mà nhận tiế ng nói từ người khác. Khi đó, người nói vô hạn không há p dẫn thế giới với tư cách là khán giả, không nói trước một thế giới, mà thể hiện bản thân như là khán giả thông qua việc nói chuyện với người khác. Lời nói hữu hạn thông báo cho người khác về thế giới – vì lợi ích của việc được nghe. Lời nói vô hạn tạo nên một thế giới về người khác – vì lợi ích của việc nghe.

Chính vì lý do này mà các vị thầ n , vì họ nói như là chúa tể của thế giới này, một cách quyề n uy, nói trước thế giới này và do đó không thể thay đổi nó. Những vị thầ n như vậy không thể tạo nên một thế giới mà chỉ có thể là sự sáng tạo của một thế giới – chỉ có thể là các thầ n tượng. Một vị thầ n không thể tạo nên một thế giới và có quyề n uy trong thế giới đó. “Những tôn giáo mà thể hiện thánh thầ n như là đang ra lệnh bấ t cứ khi nào họ có quyề n lực

làm vậy dường như để u sai lầm. Ngay cả khi họ theo thuyết đơn thân, họ vẫn sùng bái” (Weil).

Một vị thần chỉ có thể tạo nên một thế giới bằng việc nghe.

Nếu các vị thần chỉ đến chúng ta, đó sẽ không phải là để mang chúng ta đến sự im lặng thông qua lời nói của họ, mà để mang chúng ta đến lời nói thông qua sự im lặng của họ.

Mâu thuẫn của lời nói hữu hạn là nó phải kết thúc bằng việc được nghe. Nghịch lý của lời nói vô hạn là nó tiếp tục chỉ vì nó là một cách lắng nghe. Lời nói hữu hạn kết thúc với sự im lặng đóng. Lời nói vô hạn khởi đầu với việc mở sự im lặng.

78.

Những người kể chuyện không biến đổi người nghe của họ; họ không đưa người nghe vào lãnh thổ của một sự thật siêu phàm. Lờ đi cả sự thật và sai lầm, họ chỉ đưa ra tầm nhìn. Do đó, việc kể chuyện không mang tính hiệu nghiệm; nó không thành công hay thất bại. Một câu chuyện không thể được tuân lệnh. Thay vì đặt một thực thể kiến thức chống lại thực thể khác, người kể chuyện mời chúng ta trở lại từ kiến thức đến tư duy, từ một cách nhìn giới hạn đến một cách thấy rộng mở.

Những người nói vô hạn là poetai của Plato đang chiếm vị trí trong lịch sử. Những người kể chuyện tham gia lịch sử không phải khi lời họ nói chứa toàn những giai thoại về những con người thật, hay khi họ xuất hiện như là các nhân vật trong câu chuyện của họ, mà là khi trong lời nói của họ, chúng ta bắt đầu thấy những đặc điểm mang tính tường thuật trong cuộc sống của chúng ta. Những câu chuyện họ kể chạm đến chúng ta. Những gì chúng ta nghĩ là một chuỗi các trải nghiệm ngẫu nhiên bỗng nhiên lại có hình dáng kịch tính của một câu chuyện tường thuật liên mạch.

Không có câu chuyện tường thuật nào mà không có cấu trúc, hay cốt truyện. Trong một câu chuyện lớn, cấu trúc này dường như là số phận, như là sự phán quyết không thể tránh được nhả vào những anh hùng vẫn chưa xuất hiện của nó, một mô i quan hệ nhân quả siêu hình vĩ đại đẩy ra ngoài mọi khoảng trống dành cho sự chọn lựa. Số phận xuất hiện không phải với tư cách là một giới hạn lên tự do của chúng ta, mà với tư cách là một sự biểu thị cho tự do của chúng ta, chứng thực rằng lựa chọn là hậu quả tất yếu. Việc bạn thực thi tự do của bạn không thể ngăn chặn tôi thực thi tự do của tôi, nhưng nó có thể quyết định ngữ cảnh trong đó tôi hành động một cách tự do. Bạn không thể đưa ra lựa chọn cho tôi, nhưng bạn có thể quyết định ở mức độ lớn việc những lựa chọn của tôi sẽ là về cái gì. Những câu chuyện lớn khai thác tính kịch của việc chạm sâu hơn này, việc chạm từ một người tự do vào một người khác. Do đó, có những vở kịch tình dục đích thực khiến chúng ta ngạc nhiên một lần nữa về sự huyền diệu của các nguồn gốc.

Thần thoại Oedipus là một trong nhiều câu chuyện tình dục vĩ đại trong kho tàng văn hóa phương Tây mà dựa trên mô i quan hệ kịch tính giữa số phận và nguồn gốc. Khi Oedipus bóc đờng giết Laius, không biết đó là cha mình, chàng đã bị cuốn theo tham vọng và dục vọng vào cuộc hôn nhân với vợ của người đã chết trong khi không biết thân phận thật của bà. Chúng ta có thể coi nó là số phận hoặc coi nó là một hành động có chủ ý mà dẫn đến một hành động khác. Oedipus đã lấy tư thế của người chơi bạc thầy khi đang thực hiện những nước đi cuối cùng – nhưng các nước đi đó không phải là cuối cùng. Oedipus không kết thúc gì cả. Ngay cả hành động tự làm mù mắt mình, một loại tư thế kết thúc, cũng chỉ mang ông đến một tầm nhìn cao hơn. Thứ mà Oedipus thấy không phải là thứ mà các vị thần đã làm với ông, mà là những gì ông đã làm. Ông học được rằng thứ đã bị giới hạn là tầm nhìn của ông, chứ không phải cái ông đang nhìn. Việc ông làm mù mắt là một

hành động khai mở, và giông như mọi sự khai mở khác, nó là tự khai mở. Khi cuối cùng phải đối mặt với không gì khác ngoài tính thiên tài của mình, Oedipus cuối cùng đã có thể chạm. Kết thúc câu chuyện của ông là một sự khởi đầu.

Thứ đưa câu chuyện này vào lịch sử không phải chỉ là Oedipus thầy, mà còn là chúng ta thầy ông thầy. Chúng ta trở thành các thánh giả mà thầy rằng chúng ta đang nghe và do đó đang tham gia vào một vở kịch đang được mở rộng về các nguồn gốc. Không có gì được giải thích ở đây. Ngược lại, thứ chúng ta thầy là mọi thứ vẫn đang được nói lên.

79.

Ở đây có một rủi ro trong việc giả sử rằng, vì chúng ta biết cuộc sống của chúng ta có đặc điểm tường thuật, nên chúng ta cũng biết câu chuyện tường thuật đó là gì. Nếu tôi biết toàn bộ câu chuyện của đời tôi, tôi sẽ dịch nó ngược trở lại sự giải thích. Như thể tôi có khả năng đứng làm khán giả của chính tôi, xem cảnh mở đầu và cảnh kết thúc cùng một lúc, như thể tôi có khả năng nhìn cuộc đời tôi một cách trọn vẹn. Khi làm vậy là tôi đang biểu diễn nó, chứ không phải đang sống nó.

Những nhà lý thuyết xã hội bị cuốn hút vào niềm tin rằng họ biết câu chuyện của một nền văn minh. Họ có thể lên kịch bản cảnh cuối cùng của nó là chiến thắng hay thất bại. Chính thông qua kiểu tư duy cái kết của lịch sử này mà những quy luật hành vi được khám phá ra mà mọi người tuân theo trở thành những quy luật hành vi được lên kịch bản mà họ phải tuân theo.

Những người kể chuyện đích thực không biết câu chuyện của họ. Thứ họ lắng nghe trong poiesis của họ là sự tiết lộ rằng ở đâu có kết thúc, ở đó có khả năng về sự khởi đầu mới, rằng họ không

chết khi kết thúc, mà chết trong quá trình chơi. Họ cũng không biết trọn vẹn câu chuyện của người khác. Công việc chính của những nhà sử học là mở tất cả điểm cuối văn hóa, tiết lộ sự tiếp diễn ở nơi chúng ta cho rằng một cái gì đó đã kết thúc, nhắc nhở chúng ta rằng không cuộc đời nào, không văn hóa nào, có thể được biết, giống như ai đó biết một poiema, mà chỉ có thể được học, giống như ai đó học một poiesis.

Những nhà sử học trở thành người nói vô hạn khi họ thấy rằng bất cứ cái gì bắt đầu trong tự do không thể kết thúc trong sự cần thiết.

CHƯƠNG 6. CHÚNG TA KIỂM SOÁT TỰ NHIÊN VÌ CÁC LÝ DO XÃ HỘI

80.

Chúng ta kiểm soát tự nhiên vì các lý do xã hội. Sự kiểm soát tự nhiên phát triển cùng với khả năng của chúng ta trong việc dự đoán kết quả của các quá trình tự nhiên. Vì dự đoán chính là giải thích ngược lại, nên có thể nó sẽ mang tính hiệu quả không kém gì giải thích. Quả thật, dự đoán là kỹ năng được phát triển cao nhất của người chơi bậc thầy, vì nếu không có nó, việc kiểm soát đối thủ trở nên khó khăn hơn. Do đó, việc chúng ta chi phối tự nhiên có nghĩa là đạt được, không phải các kết quả tự nhiên nhất định, mà là các kết quả xã hội nhất định.

Một nhóm nhỏ các nhà vật lý, sử dụng các tính toán về sự trừu tượng được biết đến nhiều nhất, đã tìm ra một chuỗi có thể dự đoán các phản ứng hạt nhân mà dẫn trực tiếp đến việc tạo ra một quả bom nhiệt hạch. Đúng là việc quả bom nổ thành công đã chứng minh các dự đoán của những nhà vật lý, nhưng cũng đúng là chúng ta không cho nổ quả bom để chứng minh họ đúng; chúng ta cho nổ nó để kiểm soát hành vi của hàng triệu người và mang mối quan hệ của chúng ta với họ đi đến một kết thúc nhất định.

Điều được nói đến trong ví dụ này không phải là chúng ta có thể sử dụng sức mạnh đối với tự nhiên, mà là chúng ta nỗ lực làm vậy để che giấu khao khát của chúng ta trong việc dùng sức mạnh lên nhau. Điều này làm dấy lên một câu hỏi về các hệ quả văn hóa của việc từ bỏ chiến lược sức mạnh trong thái độ của chúng ta đối với tự nhiên.

Các thái độ xen kẽ đối với tự nhiên có thể được tóm gọn một cách tương đối bằng cách nói rằng kết quả của việc tiếp cận tự nhiên như một kẻ địch là máy móc, còn kết quả của việc học cách rèn bản thân chúng ta để phù hợp với các mẫu trật tự tự nhiên có thể nhận thức sâu sắc nhất là khu vườn.

“Máy móc” được sử dụng ở đây để bao gồm công nghệ chứ không phải là một ví dụ của nó – như một cách để thu hút sự chú ý vào tính hợp lý máy móc của công nghệ. Chúng ta có thể cảm thấy ngạc nhiên trước các thiết bị công nghệ bất ngờ từ trí tưởng tượng của các kỹ sư và nhà phát minh thiên tài, còn trong bản thân công nghệ thì không có gì gây bất ngờ cả. Tính cơ học tỉ mỉ trong bom của các nhà vật lý cũng không khác gì cái đòn bẫy của người Neanderthal – cả hai đều là sự thực hiện các chuỗi nguyên nhân và hệ quả có thể tính toán được.

“Khu vườn” không ám chỉ đến mảnh đất nhỏ được bao lại tại rìa ngôi nhà hay thành phố. Đây không phải là khu vườn có ai đó sống bên cạnh nó, mà là khu vườn có người sống trong đó. Nó là một nơi của sự phát triển, của sự tùy ý được tối đa hóa. Làm vườn không phải là một sở thích hay thú vui; nó là việc thiết kế một văn hóa có khả năng điều chỉnh đến phạm vi bất ngờ rộng nhất có thể trong tự nhiên. Những người làm vườn chăm chú cao độ vào các mẫu trật tự tự nhiên sâu sắc, nhưng cũng biết rằng sẽ luôn luôn có nhiều thứ vượt quá tầm nhìn của họ. Làm vườn là một hành động mang tính đường chân trời.

Máy móc và khu vườn không tương phản tuyệt đối với nhau. Máy móc có thể tồn tại trong khu vườn cũng như các trò chơi hữu hạn có thể được chơi bên trong một trò chơi vô hạn. Câu hỏi không phải là về việc loại bỏ máy móc khỏi khu vườn, mà là liệu máy móc có phục vụ cho lợi ích của khu vườn không, hay khu vườn còn phục vụ cho lợi ích của máy móc không. Chúng ta quen thuộc với kiểu khu vườn được

cơ khí hóa có vẻ ngoài năng suất cao, nhưng khi nhìn kỹ hơn, chúng ta có thể thấy rằng mục đích không phải là khuyến khích tính tự nhiên mà là việc khai thác nó.

81.

Sự khác biệt cơ bản nhất giữa máy móc và khu vườn là một cái bị điều khiển bởi một lực mà phải được đưa vào từ bên ngoài, còn cái kia được phát triển bởi một năng lượng bất nguồn từ bên trong chính nó.

Những máy móc cực kỳ phức tạp đã được tạo ra: ví dụ như tàu vũ trụ tự duy trì trong hàng tháng trời trong không gian khi đang thực hiện những chức năng phức tạp với sự chính xác tuyệt hảo. Nhưng người ta không tạo ra, mà cũng không thể tạo ra, máy móc nào có nguồn gốc tự phát bên trong nó. Một cỗ máy phải được thiết kế, chế tạo, và nạp nhiên liệu.

Những khu vườn có thể được điều khiển theo một phạm vi chiến lược công nghệ và hóa học rộng đến mức chúng ta có thể nói về việc “nuôi” thức ăn, và nói về thức ăn chúng ta đã nuôi như là “sản phẩm.” Nhưng người ta không tìm ra, mà cũng không thể tìm ra, cách nào để ép buộc sự phát triển cơ quan từ bên ngoài. Việc ứng dụng phân bón, thuốc trừ sâu, hay bất kỳ chất nào khác không thay đổi sự phát triển mà cho phép sự phát triển; nó phù hợp với sự phát triển tự nhiên. Một cái cây không thể được thiết kế hay chế tạo. Mặc dù chúng ta có vẻ cho nó “nhiên liệu” dưới dạng đất màu mỡ và chất dinh dưỡng phù hợp, chúng ta phụ thuộc vào cây để tận dụng nhiên liệu thông qua cách sống của riêng nó. Một cỗ máy phụ thuộc nguồn cung nhiên liệu và việc sử dụng vào người thiết kế và vận hành nó. Một cỗ máy không có dấu hiệu, dù là nhỏ nhất, về tính tự phát hay sự sống của riêng nó. Sự sống không thể được cho, mà chỉ có thể được tìm ra.

Cũng giống như tự nhiên không có bên ngoài, nó không có bên trong. Nó không bị chia tách bên trong nó, và do đó không thể được sử dụng để ủng hộ hay chống lại nó. Không có sự đối lập cố hữu giữa cái sống và cái không sống bên trong tự nhiên; cái này cũng không kém tự nhiên hay tự nhiên hơn cái kia. Ví dụ như việc sử dụng chất độc nông nghiệp chắc chắn sẽ tiêu diệt các sinh vật tương ứng; nó sẽ kìm hãm tính tự phát của các thực thể sống – nhưng nó không phải hành động phi tự nhiên. Tự nhiên đã không thay đổi. Tất cả những thứ thay đổi là cách chúng ta rèn bản thân cho phù hợp với trật tự tự nhiên.

Tự do của chúng ta trong mối quan hệ tự nhiên không phải là tự do thay đổi tự nhiên; nó không phải là sở hữu sức mạnh đối với các hiện tượng tự nhiên. Nó là tự do thay đổi bản thân chúng ta. Chúng ta hoàn toàn được tự do thiết kế một văn hóa mà sẽ thúc đẩy sự nhận thức rằng sự sống không thể được cho mà chỉ có thể được tìm ra, rằng những mẫu tự phát nhất định trong tự nhiên không chỉ được tôn trọng, mà còn được ca tụng.

Mặc dù “trật tự tự nhiên” là một thuật ngữ phổ biến, nó có gì đó mang tính che đậy về nó. Nói đúng hơn, chúng ta đã tranh không phải với trật tự tự nhiên, mà với tính tự phát không thể giảm bớt của nó. Việc tự nhiên không có bên trong, không có bên ngoài, việc nó không chịu đựng sự phản đối nào với chính nó, việc nó không bị động bởi ảnh hưởng phi tự nhiên, không phải là biểu hiện của một trật tự, mà của một sự bàng quan hoàn hảo từ phía tự nhiên đối với tất cả các vấn đề văn hóa.

Nguồn chuyển động của tự nhiên luôn luôn từ bên trong chính nó; quả thật nó là chính nó. Và nó khác một cách triệt để so với nguồn chuyển động của chúng ta. Điều này không phải nói rằng,

khi không có trật tự thì tự nhiên hỗn loạn. Nó không hỗn loạn mà cũng không có trật tự. Trật tự và hỗn loạn miêu tả trải nghiệm văn hóa của tự nhiên –mức độ mà tính tự phát bùng quan của tự nhiên dường như hòa hợp với hành động tự kiểm soát văn hóa hiện tại của chúng ta. Một cơn bão, hay một dịch bệnh, hay sự đông dân của thế giới dường như hỗn loạn đố i với những ai có các kỳ vọng văn hóa bị chúng phá hoại, và trật tự đố i với những ai có các kỳ vọng văn hóa được chúng xác nhận.

83.

Nghịch lý trong mô i quan hệ với tự nhiên là một văn hóa càng tôn trọng sự bùng quan của tự nhiên thì nó sẽ càng sáng tạo trong việc kêu gọi tính tự phát của chính nó để phản ứng lại. Chúng ta càng rõ ràng trong việc nhấ c nhờ bản thân rằ ng chúng ta không có ảnh hưởng phi tự nhiên nào lên tự nhiên, thì văn hóa của chúng ta sẽ càng hiện thận cho một tự do coi trọng sự bất ngờ và không thể dự đoán.

Tự do của con người không phải là tự do đố i với tự nhiên; nó là tự do được tự nhiên, tức là được đáp lại tính tự phát của tự nhiên bằ ng tính tự phát của chính mình. Mặc dù chúng ta tự do được tự nhiên, chúng ta không tự do bởi tự nhiên; chúng ta tự do bởi văn hóa, bởi lịch sử.

Mâu thuẫn trong mô i quan hệ của chúng ta với tự nhiên là chúng ta càng cô ép buộc nó tuân theo các ý định của chúng ta thì chúng ta càng bị nó bùng quan, càng dễ tổn thương trước các lượng vô hình của nó. Chúng ta càng dùng sức mạnh đố i với quá trình tự nhiên, chúng ta càng trở nên bất lực trước nó. Chúng ta có thể chặt một rừng mưa mà câ n đế n hàng chục nghìn năm phát triển chỉ trong vài tháng, nhưng chúng ta không làm được gì để đẩy lùi sa mạc đang chiế m vị trí của nó. Và tâ t nhiên, sa mạc không kém tự nhiên hơn rừng mưa.

84.

Những mâu thuẫn như vậy rõ ràng nhất trong vấn đề máy móc. Chúng ta tận dụng các cỗ máy để tăng sức mạnh của chúng ta, và do đó tăng quyền kiểm soát của chúng ta, lên các hiện tượng tự nhiên. Chỉ bằng một nỗ lực không hơn gì việc động ngón tay, một đội công nhân có thể đưa những đường cao tốc sáu làn xe đi xuyên qua những dãy núi và khu rừng, hay lấp các đầm lầy để xây nên các trung tâm thương mại.

Trong khi một cỗ máy trợ giúp sức lực cho người vận hành trong những công việc như vậy, nó cũng rèn người vận hành nó. Khi chiếc máy có thể được coi như đôi tay và đôi chân nối dài của người công nhân, thì người công nhân cũng có thể được coi như phần mở rộng của chiếc máy. Tất cả máy móc, đặc biệt là những máy móc rất phức tạp, cần người vận hành ở một vị trí được cung cấp, và thực hiện các chức năng thích ứng một cách cơ học với các chức năng của máy. Dùng máy móc để kiểm soát tức là bị máy móc kiểm soát.

Để vận hành một cỗ máy, người ta phải vận hành như một cỗ máy. Khi sử dụng máy để làm những điều chúng ta không thể làm, chúng ta thấy rằng chúng ta phải làm những điều máy làm.

Tất nhiên, máy móc không biến chúng ta thành máy móc khi chúng ta vận hành chúng; chúng ta tự biến bản thân thành máy móc để vận hành chúng. Máy móc không ăn cắp tính tự phát khởi chúng ta; chúng ta tự đặt nó ra ngoài chúng ta, chúng ta phủ nhận tính nguyên bản của chúng ta. Không có phong cách trong việc vận hành một cỗ máy. Máy càng hiệu quả thì nó càng giới hạn hoặc hấp thụ sự độc đáo của chúng ta vào trong việc vận hành.

Quả thật, chúng ta đã nghĩ rằng phong cách vận hành không hề thuộc về người vận hành, mà có sẵn trong máy. Những nhà quảng

cáo và nhà sản xuất nói về sản phẩm của họ như thể họ đã thiết kế phong cách vào trong chúng. Phần lớn sản phẩm tiêu dùng “có phong cách” vì chúng thực sự chuẩn hóa hành vi hoặc thị hiếu của người tiêu dùng. Trong một mâu thuẫn hoàn hảo, chúng ta bị thúc giục mua một mặt hàng “có phong cách” vì những người khác cũng mua nó – tức là, chúng ta được đề nghị thể hiện tính thiên tài của chúng ta bằng cách từ bỏ nó.

Vì chúng ta tận dụng máy móc với niềm tin rằng chúng ta có thể tăng phạm vi tự do của chúng ta, nhưng thay vào đó chỉ giảm nó, chúng ta đã sử dụng máy móc chống lại chính mình.

85.

Máy móc mâu thuẫn theo một cách khác. Cũng giống như chúng ta sử dụng máy móc chống lại chính chúng ta, chúng ta cũng sử dụng máy móc chống lại chính nó. Máy móc không phải một cách để làm điều gì đó; nó ngăn đường làm một điều gì đó.

Khi chúng ta dùng máy móc để đạt được những gì chúng ta muốn, chúng ta không thể có những gì chúng ta muốn cho đến khi chúng ta kết thúc với chiếc máy, cho đến khi chúng ta có thể loại bỏ ra khỏi chúng ta các phương tiện cơ khí giúp đạt được kết quả chúng ta mong muốn. Do đó, mục tiêu của công nghệ là loại bỏ chính nó, là trở nên im lặng, vô hình, và không cần quan tâm chăm sóc.

Ví dụ, chúng ta không mua ô tô chỉ để sở hữu một cỗ máy. Quả thật, chúng ta không hề mua máy, mà mua thứ chúng ta có thể có thông qua nó: một phương tiện nhanh chóng đưa chúng ta từ địa điểm này đến địa điểm khác, một vật thể khiến người khác ghen tỵ, một sự bảo vệ khỏi thời tiết. Tương tự, một chiếc radio phải dùng tòn tại như một thiết bị và trở thành âm thanh. Một chiếc radio

hoàn hảo sẽ không thu hút sự chú ý vào nó, sẽ khiếm như thể chúng ta đang được nghe chính nguộ̀n gộ̀c của âm thanh mà nó phát ra. Chúng ta cũng không xem một cái màn chiệ́u phim, hay nhìn vào ti-vi. Chúng ta nhìn vào cái ở trên ti-vi, hay trong một bộ phim, và trở nên tức giận khi thiệ́t bị can thiệp vào – khi bộ phim bị mậ́t tập trung hay ộng phóng điện tử của ti-vi bị lỗi.

Khi cỗ máy hoạt động hoàn hảo thì nó không còn ở đó – nhưng chúng ta cũng vậy. Radio và phim cho phép chúng ta ở nơi chúng ta không ở và không ở nơi chúng ta ở. Hơn nữa, máy móc mang tính che đậy. Nó là một cách giậ́u sự thụ động của chúng ta khỏi chính chúng ta dưới vỏ bọc là những hành động vô cùng hiệu quả. Chúng ta thuyệ́t phục bản thân rặ̀ng, khi được nguộ̀i thoải mái đậ̀ng sau vô-lăng ô tô, được bảo vệ khỏi mọi thay đổi không mong muộ́n của thời tiệ́t, đang nhậ́c chân lên hoặc hạ chân xuộ́ng một hay hai inch, chúng ta đã thực sự đi đâu đó.

Những chuyệ́n đi như vậy không đi qua những không gian xa lạ với chúng ta, mà trong một không gian thuộc vệ̀ chúng ta. Chúng ta không di chuyển từ điểm khởi hành, mà cùng điểm khởi hành. Việc được chở từ phòng khách bặ̀ng một chiệ́c ô tô mà những chiệ́c ghệ́ bọc da của nó gậ̀n như không khác gì những chiệ́c ghệ́ trong phòng khách, đệ́n phòng chờ ở sân bay, rội đệ́n máy bay, nơi mà chúng ta được cung cậ́p cũng những loại độ̀ đạc đó, chính là việc đưa nguộ̀n gộ̀c của chúng ta đi cùng chúng ta; đó là việc ra khỏi nhà mà không rời nhà. Việc ở đâu cũng là nhà đã trung hòa không gian.

Khi đó, tậm quan trọng của việc giảm thời gian di chuyển: bặ̀ng cách đệ́n nơi càng nhanh càng tột, chúng ta không nhậ́t thiệ́t phải cảm thậ́y như thể chúng ta đã rời đi, rặ̀ng cả không gian và thời gian đệ̀u không thể ảnh hưởng đệ́n chúng ta – như thể chúng thuộc vệ̀ chúng ta, chứ không phải chúng ta thuộc vệ̀ chúng.

Chúng ta không đi đâu đó trong một chiếc xe, mà đến đâu đó trong một chiếc xe. Ô tô không khiến việc đi lại trở nên khả thi, mà khiến việc di chuyển các địa điểm mà không cần đi lại trở nên khả thi.

Do đó, tính sâu sắc của máy móc: Những di chuyển như vậy không khác gì việc chuyển cảnh. Nếu hiệu quả, chiếc máy đó sẽ bảo đảm rằng chúng ta vẫn không bị chạm bởi các yếu tố kia, bởi những người đi lại khác, bởi những người mà chúng ta đang đi qua cuộc sống hay làng mạc của họ. Chúng ta có thể thấy mà không bị thấy, di chuyển mà không bị chạm.

Khi hiệu quả nhất, công nghệ giao tiếp cho phép chúng ta mang lịch sử và các trải nghiệm của người khác vào ngôi nhà của chúng ta mà không làm thay đổi ngôi nhà của chúng ta. Khi hiệu quả nhất, công nghệ đi lại cho phép chúng ta đi qua lịch sử của những người khác với “sự thoải mái của ngôi nhà,” mà không thay đổi lịch sử đó.

Khi hiệu quả nhất, máy móc sẽ không có hiệu quả nào hết.

86.

Máy móc vẫn mâu thuẫn theo một cách khác nữa. Khi sử dụng nó chống lại nó và chống lại chúng ta, chúng ta cũng sử dụng máy móc chống lại nhau.

Tôi không thể dùng máy một mình. Tôi không nói chuyện trên điện thoại; tôi nói chuyện với một người ở trên điện thoại. Tôi nghe ai đó trên radio, lái xe đến thăm một người bạn, tính toán các giao dịch kinh doanh. Ở mức độ mà mọi liên hệ của tôi với bạn phụ thuộc vào những máy móc như vậy, chất trung gian kết nối biến từng người trong chúng ta thành phần mở rộng của nó. Nếu các hoạt động kinh doanh của bạn không thể chuyển thành dữ liệu mà máy tính của tôi có nhận dạng, thì tôi không làm kinh doanh với bạn.

Nếu bạn không sống ở nơi tôi có thể lái xe đến để gặp bạn, thì tôi sẽ tìm người bạn khác. Trong mỗi trường hợp, mỗi quan hệ của tôi với bạn không phụ thuộc vào nhu cầu của tôi mà vào nhu cầu của cỗ máy của tôi.

Nếu vận hành một cỗ máy là vận hành như một cỗ máy, thì chúng ta không chỉ vận hành với nhau như các cỗ máy mà chúng ta còn vận hành nhau như các cỗ máy. Và nếu một cỗ máy hiệu quả nhất khi nó không có hiệu quả, thì chúng ta vận hành nhau theo cách mà chúng ta đạt đến kết quả đáng mong muốn – theo một cách mà không có gì xảy ra cả.

Tính thù địch vốn có trong sự liên kết do máy móc làm trung gian thể hiện rõ ràng nhất trong việc sử dụng cỗ máy mang tính sản xuất nhất từ trước tới nay: các công cụ chiến tranh. Tất cả vũ khí được thiết kế để gây ảnh hưởng lên người khác mà không gây ảnh hưởng đến chúng ta, để khiến người khác phải chịu trách nhiệm về công nghệ mà chúng ta kiểm soát. Vũ khí là thiết bị của trò chơi hữu hạn, được thiết kế theo cách không tối đa hóa trò chơi mà loại bỏ nó. Vũ khí không phải để giành chiến thắng trong cuộc thi mà để kết thúc cuộc thi. Những kẻ giết người không phải người chiến thắng; chúng là những đười đười thủ không bị chôn lại, những người chơi không có trò chơi, không có các mâu thuẫn sống.

Đây chính là trường hợp xảy ra với các vũ khí điện tử không vận của thế kỷ này, nơi mà những người vận hành chỉ làm việc với công nghệ – nút bấm, đèn sáng trên màn hình ra-đa, ánh sáng, hộp số, cần gạt, dữ liệu máy tính – mà không bao giờ đương đầu với đười đười thủ không nhìn thấy được. Quả thật, những cỗ máy giết người hiện đại thiếu tính kịch đến mức mục đích của chúng là tấn công kẻ thù chỉ khi vẫn chưa nhìn thấy kẻ thù. Điều này đạt đến trạng thái cực đoan trong niềm tin rằng những kẻ thù của chúng ta,

không phải chúng ta không thấy chúng vì chúng là kẻ thù, mà chúng là kẻ thù vì chúng ta không thấy chúng.

Có một logic trong các phương tiện chế tạo chóc mà dẫn chúng ta đến việc giết những người chúng ta không thấy vì chúng ta không thấy họ. Thanh kiếm hay ngọn thương thô sơ nhất được kẻ tấn công cầm lên vì sự tồn tại độc lập của đối phương không thể được khuyến khích – vì đối phương không thể bị xem là một người khác. Cũng giống như tôi khẳng định rằng điều kiện cho tình bạn của chúng ta là bạn không sử dụng điện thoại chống lại tôi, tôi sẽ kỳ vọng vũ khí trong tay tôi hoạt động mà không cần tìm một người khác có thể chống lại nó. Những kẻ giết người không thể chịu đựng ý kiến rằng họ đang sống trong sự mở, rằng lịch sử của họ vẫn chưa kết thúc, rằng tự do của họ luôn luôn là tự do với những người khác, chứ không phải lên trên những người khác, rằng không phải tầm nhìn của họ bị giới hạn mà là những cái họ đang nhìn.

Thực tế rằng công nghệ giết chóc từ khoảng cách xa đã trở nên vô cùng phức tạp không khiến những người vận hành được đào tạo kỹ càng của nó trở nên tiến bộ hơn về mặt văn hóa so với những người nguyên thủy cầm chày. Nó là chiến thắng tối cao của sự oán giận đối với tầm nhìn. Chúng ta là những kẻ mù đi giết những người chúng ta không nhìn thấy.

Không phải ai dùng máy cũng là kẻ giết người. Nhưng khi sử dụng máy để phản ứng lại sự bàng quan của tự nhiên với sự bàng quan của chúng ta với tự nhiên, chúng ta bắt đầu trở nên bàng quan với chính những người đã dẫn đến những tội ác lớn nhất của thế kỷ, do các quốc gia văn minh nhất gây ra.

Nếu sự bàng quan với tự nhiên tạo ra máy móc, thì sự bàng quan của tự nhiên tạo ra khu vườn. Tất cả các nền văn hóa đều có dạng làm vườn: sự khuyến khích tính tự phát trong người khác thông qua tính tự phát của chính chúng ta, sự tôn trọng nguồn gốc, và sự từ chối biến nguồn gốc thành nguồn lực.

Những người làm vườn không giết động vật nào cả. Họ không giết gì cả. Trái cây, hạt giống, rau, hạt, cỏ, rễ, hoa, thảo dược, quả – tất cả được thu hoạch khi chúng chín, và khi việc thu hoạch chúng đem lại lợi ích cho sự sống được tiếp tục và nâng cao của người làm vườn. Việc thu hoạch tôn trọng nguồn gốc, không khai thác nó, chấp nhận nó chính là nó.

Động vật không thể bị thu hoạch. Chúng lớn lên, nhưng chúng không “chín.” Chúng bị giết không phải khi chúng đã hoàn thành chu kỳ sống của chúng mà khi chúng đang ở đỉnh chu kỳ sống. Những người làm vườn hữu hạn, khi đang chuyển nông nghiệp thành thương mại, “nuôi” hay “sản xuất” động vật – hay các sản phẩm thịt – như thể bằng máy. Chăn nuôi là một khoa học, một phương pháp kiểm soát sự tăng trưởng. Nó giả sử rằng động vật thuộc về chúng ta. Thứ là nguồn gốc trong chúng lại trở thành nguồn lực cho chúng ta. Gia súc bị nhốt trong chuồng để giới hạn các chuyển động “làm cứng” thịt. Ngõng, chân của chúng bị đóng đinh vào sàn, bị ép ăn như những cỗ máy cho đến khi chúng bị giết mổ để lấy gan.

Trong khi máy móc được dùng để tạo ra sự thay đổi mà không làm thay đổi người vận hành nó, việc làm vườn biến đổi người làm vườn. Khi một người học lái một chiếc xe, anh ta học lái như một chiếc xe; nhưng một người sẽ trở thành người làm vườn.

Việc làm vườn không định hướng kết quả. Một vụ thu hoạch thành công không kết thúc sự tồn tại của khu vườn mà chỉ là một

giai đoạn của nó. Như mọi người làm vườn để u biết, sức sống của một khu vườn không kết thúc với một vụ thu hoạch. Nó chỉ đơn giản là chuyển sang một dạng khác. Những khu vườn không “chết” trong mùa đông mà im lặng chuẩn bị cho mùa mới.

Những người làm vườn tôn trọng tính đa dạng, tính khác biệt, và tính tự phát. Họ hiểu rằng sự thừa thãi phong cách là vì lợi ích của sức sống. Ví dụ như, thành phần hữu cơ trong đất càng phức tạp – tức là nguồn góc thay đổi của nó càng nhiều – thì sức sống của nó càng mãnh liệt. Sự phát triển thúc đẩy sự phát triển.

Trong văn hóa cũng vậy. Những người chơi vô hạn hiểu rằng sự mãnh liệt của một văn hóa liên quan đến tính đa dạng trong nguồn góc của nó, những sự khác biệt bên trong chính nó. Những điều độc đáo và bất ngờ không bị đè nén trong một vài người vì sức mạnh của một vài người khác. Tính thiên tài trong bạn kích thích tính thiên tài trong tôi.

Một người vận hành cỗ máy hiệu quả để nó biến mất, nhường đường cho các kết quả mà cỗ máy không có phần trong đó. Một người làm vườn sáng tạo để tất cả các nguồn góc sự sống của khu vườn xuất hiện trong đợt thu hoạch nó, tạo ra một sự tiếp diễn mà chúng ta đóng một phần tích cực trong đó.

88.

Vì các khu vườn không kết thúc với một vụ thu hoạch và không được chơi vì một kết quả nhất định, nên người ta không bao giờ cố đến bất kỳ đâu cùng một khu vườn.

Khu vườn không phải là nơi tìm thấy sự phát triển. Nó có nguồn thay đổi của riêng mình. Người ta không mang thay đổi đến khu vườn, mà đến một khu vườn chuẩn bị cho sự thay đổi, và do đó, chuẩn bị thay đổi. Chỉ có thể giải quyết sự phát triển từ sự phát triển.

Những bố mẹ thực sự không bảo đảm rằng con cái họ phát triển theo một cách nhất định, theo một mẫu được ưa thích hay các giai đoạn được lên kịch bản, mà họ bảo đảm rằng họ phát triển cùng con cái họ. Đặc điểm của việc làm bố mẹ, nếu nó mang tính kịch đích thực, phải liên tục được thay đổi từ bên trong khi những đứa con thay đổi từ bên trong. Điều đó cũng đúng với việc dạy, làm việc cùng, hay yêu nhau.

Chính trong khu vườn mà chúng ta khám phá ra ý nghĩa đích thực của du lịch. Chúng ta không du hành đến một khu vườn mà thông qua nó.

Du lịch đích thực không có điểm đến. Người du lịch không đi đâu đó, mà liên tục khám phá ra rằng họ đang ở một nơi nào khác. Vì làm vườn không phải một cách chinh phục sự bàng quan của tự nhiên, mà là một cách nâng tính tự phát của một người để đáp lại những điều bất thường và không thể dự đoán được của tự nhiên, chúng ta không nhìn vào tự nhiên như một chuỗi chuyển cảnh, mà nhìn vào bản thân như là những con người đang chuyển động.

Tự nhiên không thay đổi; nó không có bên trong hay bên ngoài. Do đó, không thể đi xuyên qua nó. Khi đó, mọi chuyến du lịch đều là sự thay đổi bên trong người đi du lịch, và chính vì lẽ đó mà những người đi du lịch luôn ở một nơi nào đó khác. Đi du lịch tức là phát triển.

Những người du lịch đích thực không du lịch để vượt qua khoảng cách mà để khám phá khoảng cách. Không phải khoảng cách khiến du lịch trở nên cần thiết, mà du lịch khiến khoảng cách trở nên khả thi. Khoảng cách không được quyết định bởi chiều dài có thể đo được giữa các vật thể, mà bởi những khác biệt đích thực giữa chúng. Các nhà nghỉ xung quanh sân bay ở Chicago và Atlanta không khác gì mấy so với các nhà nghỉ xung quanh sân bay ở Tokyo và

Frankfurt, đến nỗi mà tất cả các khoảng cách cốt yếu đều tan biến trong sự tương đồng. Điều thực sự bị tách biệt là khác biệt, là không đồng nhất. “Hành trình đích thực duy nhất không phải là đi qua một trăm vùng đất khác nhau với cùng một đôi mắt, mà nhìn cùng một vùng đất thông qua một trăm đôi mắt khác nhau” (Proust).

Người làm vườn, người luôn chú ý đến tính tự phát của tự nhiên, có năng khiếu nhìn thấy những sự khác biệt, luôn kiếm tìm những thay đổi, dù là nhỏ nhất, trong quá trình phát triển của cây, hay trong thành phần đất, trong những con côn trùng và giun đất. Những người làm vườn sẽ giống như những ông bố, bà mẹ, nhìn ra sự thay đổi tinh tế trong những đứa con của họ, hay các thầy giáo, cô giáo, nhìn ra các dấu hiệu thể hiện sự tiến bộ kỹ năng và có thể cả kiến thức, trong những học trò của họ. Một khu vườn, một gia đình, một lớp học – bất cứ nơi nào mà con người tụ tập – sẽ không có bất kỳ cái kết cho sự đa dạng nào để quan sát, mỗi mũi tên đều hướng đến nhiều thay đổi hơn nữa. Nhưng những thay đổi được quan sát này không hài hước một cách sâu sắc với những người làm vườn đích thực; chúng rộng mở một cách kịch tính với một tương lai được làm mới.

Điều tương tự cũng xảy ra với những ai tìm sự khác biệt ở khắp mọi nơi, những ai coi trái đất là một nguôn gốc, những ai ca tụng tính thiên tài trong những người khác, những ai không chuẩn bị chống lại sự bất ngờ, mà đón nhận sự bất ngờ.

89.

Vì máy móc cần lực từ bên ngoài, nên việc dùng nó luôn cần nguôn năng lượng có thể tiêu thụ được. Khi chúng ta nghĩ về tự nhiên như một nguôn lực, nó là nguôn lực cung cấp năng lượng. Nếu chúng ta bị ám ảnh bởi máy móc, chúng ta sẽ ngày càng coi tự

nhiên là bề chứa những chất cần thiết. Một phẩm chất của vật chất là tồn tại để bị tiêu dùng, chủ yếu trong các cỗ máy của chúng ta.

Khi không bị chia cắt, tự nhiên không thể bị sử dụng chôn lại chính nó. Khi đó, chúng ta không tiêu thụ nó, hay làm nó cạn kiệt. Chúng ta chỉ đơn giản là sắp xếp lại các mẫu xã hội của chúng ta theo một cách mà giảm khả năng của chúng ta trong việc đáp lại một cách sáng tạo các mẫu tính tự phát đang tồn tại (câu khó hiểu). Tức là, để sử dụng các biểu hiện xã hội, chúng ta tạo ra chất thải. Tất nhiên, chất thải là phi tự nhiên. Rác thải của một nền văn minh không làm như bản tự nhiên; chúng tự nhiên – như trong một dạng mà xã hội không còn có thể khai thác vì các mục đích cuối cùng của nó được nữa.

Xã hội coi chất thải của nó là một hệ quả không may mắn, nhưng cần thiết, từ các hoạt động của nó – những gì còn lại khi chúng ta đã tạo ra những hàng hóa xã hội tinh túy. Những chất thải không phải là kết quả của những gì chúng ta đã tạo ra. Nó là thứ chúng ta đã tạo ra. Chất thải plutonium không phải là một hệ quả gián tiếp của công nghiệp hạt nhân; nó là sản phẩm của ngành công nghiệp này.

90.

Chất thải mang tính khai mở (dùng từ ko đúng). Khi chúng ta thấy chúng ta đứng trong đống rác mà chúng ta biết là của chúng ta, chúng ta cũng thấy rằng đây là rác mà chúng ta đã chọn tạo ra, và khi chọn tạo ra nó, chúng ta có thể chọn không tạo ra nó. Vì chất thải mang tính khai mở, chúng ta loại bỏ nó. Chúng ta đặt nó ở nơi chúng ta không thấy. Chúng ta hoặc là sẽ tìm các khu vực không người ở để vứt chất thải, hoặc sẽ lấp đầy các khu vực bằng rác rưởi của chúng ta cho đến khi không còn ai có thể ở đó được nữa. Vì

một xã hội đang phát triển sẽ khai thác mạnh mẽ các tài nguyên thiên nhiên, nó sẽ sản xuất ra một lượng rác lớn tương ứng, và những vùng đất không người ở của nó sẽ nhanh chóng toàn rác là rác, đe dọa biến những vùng có người ở của chính xã hội đó trở thành bãi rác.

Vì chất thải mang tính khai mở, nó không chỉ bị đặt ngoài tầm mắt, mà còn bị coi là một loại phản tài sản. Không ai sở hữu nó. Một phần mâu thuẫn trong hiện tượng chất thải là khi đối xử với tự nhiên như thể nó thuộc về chúng ta, chúng ta sẽ phải nhanh chóng đối xử với tự nhiên như thể nó không thuộc về ai cả. Không chỉ không ai sở hữu chất thải mà còn không ai muốn nó. Thay vì cạnh tranh để sở hữu những sản phẩm đặc thù này, chúng ta cạnh tranh để không sở hữu nó. Chúng ta ép nó lên những người khác, những người kém hơn trong việc loại bỏ nó ra khỏi họ. Rác tích tụ trong các khu ổ chuột. Hàng nghìn héc-ta đất nông nghiệp bị nhiễm chất thải từ việc xây dựng đường cao tốc nhiều làn, hay bị nhấn chìm bởi những con đập mà nước của chúng được dùng để xả chất thải từ các thành phố xa xôi.

Chất thải là phản tài sản thuộc sở hữu của kẻ thua cuộc. Nó là biểu tượng của những người không có danh hiệu.

Chất thải mang tính khai mở, vì nó liên tục thể hiện bản thân là chất thải, và là chất thải của chúng ta. Nếu chất thải là kết quả từ sự bàng quan của chúng ta với tự nhiên, nó cũng là cách chúng ta trải nghiệm sự bàng quan của tự nhiên. Do đó, chất thải là thứ nhắc nhở rằng xã hội là một loại văn hóa. Khi nhìn xung quanh bãi rác mà chúng ta đã tạo ra từ một khu có người ở, chúng ta có thể thấy rõ rằng tự nhiên không bao giờ là thứ mà chúng ta muốn nó là thế; nhưng chúng ta cũng có thể thấy rõ rằng xã hội chỉ là thứ mà chúng ta muốn nó là thế.

Hệ quả của mâu thuẫn này là xã hội càng tạo ra nhiều chất thải thì chất thải càng mang tính khai mở, và do đó, xã hội càng phải phủ nhận mạnh mẽ việc nó có tạo ra chất thải; nó càng phải vứt bỏ, hay che giấu, hay lờ đi, mảnh vụn của nó.

91.

Do bản chất của nỗ lực kiểm soát tự nhiên là nỗ lực kiểm soát người khác, chúng ta có thể kỳ vọng các xã hội sẽ ít kiên nhẫn hơn với những văn hóa mà thể hiện sự bàng quan đối với các mục tiêu và giá trị xã hội ở một mức độ nào đó. Chính điều này khiến chúng ta thấy rằng xã hội nào tạo ra chất thải tự nhiên sẽ tạo ra chất thải con người.

Những người thừa là những người không còn là những người có ích đối với một xã hội nữa, dù lý do cho việc này là gì, và đã trở thành các apatride³, hay phi công dân. Những người thừa phải bị đặt ra ngoài tầm mắt – trong các khu ổ chuột, các viện dưỡng lão, các vùng đất xa xôi, những hòn đảo tập thể – tất cả những nơi tiêu điều và không thể ở được. Chúng ta sống trong một thế kỷ có những người chơi bạc thầy tạo ra hàng triệu “người thừa” như vậy (Rubenstein).

Một dân tộc không tự trở nên thừa thãi, cũng như chất thải tự nhiên không tự tạo ra nó. Chính xã hội coi một vài người là thừa. Rác thải con người không phải là một gánh nặng không may mắn trên vai xã hội, một kết quả gián tiếp từ sản phẩm đúng của xã hội; nó là sản phẩm trực tiếp của xã hội. Những người châu Âu định cư ở châu Mỹ, châu Phi, và châu Á không tình cờ gặp những người thừa mà bị tự nhiên xô đẩy vào con đường của họ; chính những người châu Âu đó đã khiến những người này trở thành thừa thãi thông qua một vài nguyên tắc quan trọng nhất và không thể đảo ngược trong xã hội của họ.

Nói cho chuẩn xác thì những người thừa không tồn tại bên ngoài ranh giới xã hội. Họ không phải là kẻ thù của xã hội. Người ta không gây chiến tranh chống lại họ, như gây chiến tranh chống lại xã hội khác. Những người thừa không tạo nên một xã hội thay thế hay mang tính đe dọa; họ tạo nên một văn hóa khai mở. Do đó, họ bị “thanh trừng.” Một xã hội tự lọc sạch mình khỏi họ.

92.

Khi xã hội được khai mở, khi chúng ta thấy rằng nó là bất cứ cái gì mà chúng ta muốn nó là thế, rằng nó là một loại văn hóa mà không có gì cần thiết bên trong, không phải là một hiện tượng tự nhiên hay sự biểu hiện của bản năng, thì tự nhiên không còn bị định hình và đóng khuôn vào một bộ các mục tiêu xã hội nữa. Khi được khai mở, chúng ta đứng trước một tự nhiên mà có bộ mặt duy nhất là tính tự phát tiềm ẩn của nó: tính thiên tài của nó.

Chúng ta nhìn tự nhiên là thiên tài khi chúng ta nhìn với tư cách thiên tài.

Chúng ta coi tự nhiên là nguồn gốc khi chúng ta coi bản thân là nguồn gốc. Chúng ta từ bỏ mọi nỗ lực giải thích tự nhiên khi chúng ta thấy rằng chúng ta không thể được giải thích, khi tính tự phát của chúng ta không thể bị coi là thực tế. Chúng ta nhìn ra được sự khác biệt không thể giảm bớt của tự nhiên khi chúng ta nhìn ra chúng ta khác nó.

93.

Đôi với những người chơi vô hạn, những người nhìn với tư cách thiên tài, tự nhiên là thứ khác biệt tuyệt đối. Người chơi vô hạn không nhận ra gì trên bộ mặt của tự nhiên. Tự nhiên không chỉ thể hiện sự bàng quan của nó đối với sự tồn tại của con người mà còn thể hiện cả sự khác biệt của nó nữa.

Tự nhiên không cung cấp nhà. Mặc dù chúng ta trở thành những người làm vườn để đáp lại sự bàng quan của nó, tự nhiên không làm gì để cho chúng ta ăn. Trong thần thoại đạo Hồ i và Do Thái, Chúa cung cấp cho chúng ta một khu vườn nhưng không, và không thể, làm vườn hộ chúng ta. Nó chỉ là một khu vườn vì chúng ta có thể phản ứng với nó, vì chúng ta có thể chịu trách nhiệm về nó. Trách nhiệm của chúng ta nằm ở việc chú ý đến những biến đổi và các đặc điểm riêng rẽ của nó. Chúng ta đặt tên các con vật, tách rời con này khỏi con khác. Khu vườn này không phải là một thiết bị giống như máy móc, tự động cung cấp thức ăn cho chúng ta. Chúng ta cũng không giống như máy móc, bị điều khiển từ bên ngoài và bị định số phận từ bên trong. Theo thần thoại này, Chúa có thổi hơi thở cuộc sống vào chúng ta, nhưng để tiếp tục sống chúng ta phải tự thở hơi thở của mình.

Nhưng có trách nhiệm đối với khu vườn không có nghĩa là chúng ta có thể tạo ra một khu vườn tự nhiên, như thể nó là một poiema⁴ mà chúng ta có thể sở hữu. Một khu vườn không phải là một thứ gì đó chúng ta có, thứ mà chúng ta đứng trên nó như các vị thần. Một khu vườn là một poiesis, một sự tiếp thu tính đa dạng, một tầm nhìn về những sự khác nhau mà luôn dẫn đến việc tạo ra những sự khác nhau. Nhà thơ chấp nhận sự khác biệt một cách vui vẻ, không giảm bớt gì, không giải thích gì, và không sở hữu gì.

Chúng ta đứng trước thiên tài trong im lặng. Chúng ta không thể nói nó, chúng ta chỉ có thể nói với tư cách là nó. Song, mặc dù tôi nói như thiên tài, tôi không thể nói hộ nó. Tôi không thể cho tự nhiên một tiếng nói trong kịch bản của tôi. Tôi không thể cho người khác một tiếng nói trong kịch bản của tôi – mà không phủ nhận nguôn gốc của chính họ, tính nguyên bản của chính họ. Làm vậy tức là dừng phản ứng với người khác, dừng có trách nhiệm. Không ai và không gì thuộc về kịch bản của tôi.

Tính vô gia cư của tự nhiên, sự bàng quan tuyệt đố i của nó đố i với sự tồ n tại của con người, cho thấ y với người chơi vô hạn rằ ng tự nhiên là thiên tài của tính kịch.

CHƯƠNG 7. THẦN THOẠI KHUYẾN KHÍCH SỰ GIẢI THÍCH NHƯNG KHÔNG CHẤP NHẬN SỰ GIẢI THÍCH NÀO

94.

Thần thoại khuyến khích sự giải thích nhưng không chấp nhận sự giải thích nào. Ở nơi mà sự giải thích hấp thụ những điều không thể nói thành lời vào những điều có thể nói thành lời, thì thần thoại tái đưa ra sự im lặng mà khiến những cuộc thảo luận nguyên bản trở nên khả thi.

Sự giải thích lập nên các hòn đảo, thậm chí là các lục địa, trật tự và có thể dự đoán được. Nhưng những vùng đất này ban đầu được vẽ bản đồ bởi những nhà thám hiểm mà có cuộc sống mang đầy tính khám phá và rủi ro. Họ chỉ có thể tìm ra chúng nhờ những chuyến đi thần thoại vào không gian mở chưa từng có đường đi. Sau này, khi những người định cư có ít tinh thần thám hiểm hơn đến để làm rõ các chi tiết và khai hóa những không gian này, họ dễ dàng mất đi ý thức rằng tất cả những kiến thức vững chắc này không xóa đi thần thoại, mà nổi ở trong nó.

Không có máy phát hiện có tầm quan trọng lớn hơn các phát hiện của Copernicus, vì chúng đưa một trật tự lên trên bầu trời, điều mà chưa ai từng làm được. Thời đó nhiều người nghĩ, và bây giờ vẫn còn một vài người nghĩ, rằng phát hiện vĩ đại này đã xua đi đám mây thần thoại giữ chân nhân loại ở trong bóng tối. Tuy nhiên, thứ mà Copernicus xua đi không phải là các thần thoại mà là

các giải thích khác. Thà`n thoại nã`m ở một nơi nào đó khác. Để nhìn thấ`y nó ở đâu, chúng ta đừng nhìn vào những thực tấ` trong các phát hiện của Copernicus; chúng ta hãy tìm kiế`m câu chuyện trong việc ông nói về` chúng. Kiế`n thức là thứ mà sự giải thích thành công dẫn đế`n; tuy nhiên, tư duy đưa chúng ta tiế`n lên là câu chuyện thuầ`n túy.

Copernicus là người du lịch với một trăm cặp mắ`t, dám nhìn lại tấ`t cả những gì quen thuộc với hy vọng tìm ra một tầ`m nhìn. Chúng ta thường được nghe các câu chuyện cổ về` những kẻ lang thang cô đơn, các peregrinus, những người dám đánh cược mọi thứ để đổi lấ`y sự bất ngờ. Đúng là tại một điể`m nhấ`t định, ông đã dừng tìm kiế`m và có lẽ đã kế`t thúc hành trình của mình như một người chơi bậc thầ`y dừng lại ở các thực tấ` bị giới hạn. Nhưng điề`u có giá trị nhấ`t trong cuộc đời của Copernicus là hành trình khiế`n việc thu thập kiế`n thức trở nên khả thi chứ không phải kiế`n thức khiế`n hành trình thành công.

Việc thà`n thoại không chấ`p nhận những sự giải thích mà nó khuyế`n khích, chúng ta có thể nhìn thấ`y trong sự táo bạo mà những nhà tư tưởng trong mọi lĩnh vực thể hiện khi tái kiểm chứng những điề`u quen thuộc để từ đó nhìn được cao hơn. Quả thật, sự sôi nổi của một văn hóa được quyế`t định không phải bởi tầ`n suấ`t những nhà tư tưởng này khám phá ra các lực địa kiế`n thức mới, mà bởi tầ`n suấ`t họ ra đi để tìm chúng.

Một văn hóa không thể mạnh mẽ hơn những thà`n thoại mạnh mẽ nhấ`t của nó.

95.

Một câu chuyện đạt đế`n trạng thái thà`n thoại khi nó được kể lại, và liên tục được kể lại, chỉ vì lợi ích của chính nó.

Nếu tôi kể chuyện như một cách để đưa ra một vấn đề thảo luận hay chọc cười khán giả thì tôi không kể nó vì lợi ích của chính nó. Kể một câu chuyện vì lợi ích của chính nó là kể nó không vì lý do nào khác ngoài lý do nó là một câu chuyện. Những câu chuyện lớn có đặc điểm này: Lắng nghe chúng và học chúng là trở thành người kể chúng.

Phản ứng đầu tiên của chúng ta đối với việc nghe một câu chuyện là muốn tự kể nó – câu chuyện càng lớn thì chúng ta càng muốn. Chúng ta sẽ dành nhiều thời gian và công sức để sắp xếp một tình huống cho việc kể lại nó. Nó như thể bản thân câu chuyện này đang tìm kiếm những dịp thích hợp để tái xuất và lợi dụng chúng ta làm đại lý trung gian của nó. Chúng ta không ra ngoài tìm kiếm câu chuyện cho chúng ta, mà các câu chuyện đã tìm ra chúng ta cho bản thân chúng.

Những câu chuyện lớn không thể bị quan sát, cũng giống như một trò chơi vô hạn không thể có một khán giả. Một khi tôi nghe chuyện, tôi đã đi vào trong các chiều của nó. Tôi ở trong không gian của nó tại thời gian của nó. Khi đó, tôi không hiểu câu chuyện theo trải nghiệm của tôi, mà hiểu trải nghiệm của tôi theo câu chuyện. Những câu chuyện mà có sức mạnh thần thoại lâu dài, thông qua trải nghiệm, đã đạt đến điểm chạm vào tính thiên tài trong mỗi chúng ta. Nhưng trải nghiệm là kết quả của cái chạm mang tính sản sinh này, chứ không phải nguyên nhân của nó. Đây là trường hợp mà chúng ta thậm chí có thể nói rằng nếu chúng ta không thể kể một câu chuyện về những điều đã xảy ra với chúng ta thì không có gì đã xảy ra với chúng ta cả.

Không phải lý thuyết về sự vô thức của Freud dẫn ông đến Oedipus, mà chính thần thoại Oedipus đã định hình cách ông lắng nghe bệnh nhân của mình. “Có thể nói lý thuyết về các bản năng,” ông viết, “là thần thoại của chúng ta.” Khi đó, lý thuyết về sự vô

thức mà theo sau từ nó cũng vậy, và cả siêu bản ngã, và cả bản ngã. Đây là một thàn thoại về những sức mạnh thơ ca mà lớn đến mức không chỉ thay đổi cách chúng ta hiểu trải nghiệm của chúng ta, mà thay đổi cả chính trải nghiệm của chúng ta. Ai trong chúng ta không biết về một cuộc khủng hoảng bản ngã, sự hiện diện đầy khó chịu của các cảm xúc không mong muốn, hay sự phản lại đáng lo ngại từ một hoạt động tình dục được thể hiện một cách đa dạng? Những trải nghiệm này không được miêu tả bởi nhà khoa học lạnh lùng Freud; chúng trở nên khả thi bởi người mơ mộng hoang đường Freud.

Vì các thàn thoại giúp trải nghiệm cá nhân trở nên khả thi, chúng cũng giúp trải nghiệm tập thể trở nên khả thi. Toàn bộ các nền văn minh đều xuất phát từ các câu chuyện – và không thể xuất phát từ bất cứ cái gì khác. Không phải trải nghiệm lịch sử của người Do Thái khiến kinh Torah trở nên có ý nghĩa. Kinh Torah chỉ là một bản miêu tả sự hình thành đất đai và những người Do Thái đầu tiên, cũng như lý thuyết về các bản năng chỉ là một bản miêu tả tinh thần của một đám tư sản người Viên vào đầu thế kỷ XX. Kinh Torah không phải câu chuyện về người Do Thái; nó là thứ biến Đạo Do Thái thành một câu chuyện.

Chúng ta kể thàn thoại vì lợi ích của chúng, vì chúng là các câu chuyện mà khẳng khẳng đòi là các câu chuyện – và khẳng khẳng đòi được kể lại. Chúng ta sống nhờ cái chạm của chúng.

Dù chúng ta có nghiêm túc đến đâu trong việc coi chúng là poiema vô cùng trì trệ, và gán những ý nghĩa siêu hình lên chúng, chúng vẫn hô i sinh từ sức sống của riêng chúng. Khi chúng ta nhìn vào một câu chuyện để tìm ý nghĩa của nó, đó luôn luôn là một ý nghĩa mà chúng ta đã mang theo cùng chúng ta để nhìn vào.

Các thàn thoại giống như những cây phép thuật trong khu vườn văn hóa. Chúng không phát triển trên mà từ mặt đất im lặng của tự

nhiên. Chúng ta càng hái quả từ những cây này hay càng tỉa chúng theo hình dáng ưa thích của chúng ta, thì chúng ra càng nhiều quả và càng oai vệ.

Các thần thoại, khi được kể vì lợi ích của riêng chúng, không phải là những câu chuyện có ý nghĩa, mà là những câu chuyện cho ý nghĩa.

96.

Những người kể chuyện trở thành những nhà siêu hình học, hay nhà lý luận, khi họ tin rằng họ biết toàn bộ câu chuyện của một dân tộc. Đây là lịch sử được sân khấu hóa, có bắt đầu và kết thúc rõ ràng. Một nhà phân tâm học tìm kiếm các thần thoại kiểu Freud trong các bệnh nhân áp đặt một bộ lọc mà không để trôi qua những thứ nhà phân tâm học không sẵn sàng tìm thấy.

Mỗi quan hệ tâm lý trị liệu này sẽ mang tính đường chân trời chỉ khi cả bệnh nhân và nhà trị liệu nhận ra rằng thần thoại kiểu Freud không quyết định ý nghĩa của những điều xảy ra giữa họ, mà cung cấp khả năng rằng mỗi quan hệ của họ sẽ có một câu chuyện của riêng nó.

Khi đó, thần thoại kiểu Freud không lặp lại chính nó trong mỗi quan hệ của họ, mà ngân vang trong nó. Những người Do Thái mà đòi quyền đối với những lãnh thổ nhất định dựa trên cơ sở một lời hứa trong kinh thánh, những người theo đạo Cơ Đốc mà tin người Nga là những đội quân ác quỷ khổng lồ được thấy trước trong những lời tiên tri kinh thánh về ngày tận thế, lặp lại kinh thánh nhưng không ngân vang cùng nó.

Chúng ta ngân vang cùng kinh thánh khi nó vang dội trong chúng ta. Một thần thoại vang dội trong tôi khi tiếng nói của nó được nghe trong tiếng nói của tôi chứ không phải được nghe như tiếng nói của tôi. Tôi không ngân vang khi tôi trích dẫn Jeremiah hay khi

tôi nói như Jeremiah, mà chỉ ngân vang khi Jeramiah nói theo một cách mà chạm vào tiế'ng nói nguyên bản bên trong tôi. Tiế'ng nói của những người New York ngân vang không phải vì họ nói như những người New York, mà vì khi họ nói, chúng ta nghe thấ'y New York trong tiế'ng nói của họ.

Tính chấ't ngân vang của thầ'n thoại xóa bỏ sự khác biệt rõ ràng giữa câu chuyện được người này kể cho người khác và câu chuyện về việc họ kể và lắ'ng nghe. Việc bạn kể cho tôi câu chuyện về Muhammad là một chuyện, còn việc tôi kể câu chuyện về việc bạn kể cho tôi về Muhammad là một chuyện khác. Bình thường, chúng ta giới hạn câu chuyện trong những ngôn từ của người nói. Nhưng khi làm vậy, chúng ta coi nó là một câu chuyện được trích dẫn, chứ không phải một câu chuyện được kể. Khi bạn liên hệ với, chứ không lặp lại, câu chuyện về Muhammad, tôi bị chạm, và tôi phản ứng từ tính thiên tài của tôi. Một thứ gì đó đã bắ't đầ'u. Nhưng khi chạm, bạn cũng bị chạm. Một thứ gì đó đã bắ't đầ'u giữa chúng ta. Mộ'í quan hệ của chúng ta đã mở về phía trước một cách kịch tính. Vì tính kịch này xuấ't phát từ việc kể câu chuyện về Muhammad, nên câu chuyện của chúng ta ngân vang cùng câu chuyện của Muhammad, và câu chuyện của Muhammad ngân vang cùng câu chuyện của chúng ta.

Khi các thầ'n thoại được kể, và tiế'p tục vang dội trong việc kể, chúng đầ'n với chúng ta trong tình trạng đã chứa đựng đầ'y tính ngân vang. Chúng là các câu chuyện mà vang một cách sâu sắ'c với các câu chuyện về việc kể chúng. Sức mạnh của chúng với tư cách là các câu chuyện nằ'm ở khả năng mời gọi chúng ta vào trong vở kịch của chúng. Đó là một vở kịch mà chứa đựng toàn bộ lịch sử của các giọng nói, vang và vang lại từ một ngàn nguồ'n gồ'c trong văn hóa của chúng ta. Vì lý do này mà các thầ'n thoại đã phầ'n là không được giải – nhưng không được giải theo cách của một trò chơi vô hạn, có

luật chơi, hay cấu trúc tường thuật, mà cho phép bất kỳ lượng người chơi nào, vào bất kỳ lúc nào, được tham gia vào vở kịch đó mà không làm cố định kịch bản của nó hay mang nó đến kết thúc trong cảnh cuối cùng. Trong những câu chuyện như vậy, đa phần sẽ nói về kết thúc, hay cái chết, nhưng việc kể chúng sẽ luôn tiết lộ cách mà cái chết xuất hiện trong quá trình chơi chứ không phải lúc kết thúc.

97.

Những thần thoại có tính ngân vang không thể kìm nén được đã mất toàn bộ vết tích về một tác giả. Ngay cả khi những văn bản thiêng liêng được viết ra bởi một nhà tiên tri hay người truyền giáo có danh tính, thì người ta vẫn nghĩ rằng những ngôn từ đó đầu tiên được nói để họ ghi lại, chứ không phải được nói bởi họ. Moses nhận các lời răn chứ không sáng tác ra chúng. Muhammad nghe kinh Quran chứ không đọc nó. Những người theo đạo Cơ Đốc không đọc Mark mà đọc sách Phúc Âm theo Mark. Những người Hindu coi văn bản thiêng liêng nhất của họ, kinh Vedas, là được nghe (sruti), và văn chương xuất phát từ kinh Vedas là được sáng tác (smriti).

Sách Phúc Âm chỉ có thể được nghe không ở đâu khác ngoài từ bản thân những người đã nghe nó. Mặc dù tôi có thể nghe thây New York trong giọng nói của bạn, nhưng tôi không thể nghe thây chính bản thân New York. Do đó, không thần thoại nào tự tồn tại; nó cũng không có một nguồn gốc có thể khám phá. Chúng ta có thể coi ai là người New York đầu tiên? Ngay cả khi người mà nhà tiên tri nghe chính là Chúa, thì đó cũng là một vị chúa mà nói theo ngôn ngữ và thành ngữ của nhà tiên tri, chứ không phải theo các ngôn từ bị giới hạn trong cách nói thần thánh – như thể bản thân việc nói của vị chúa đó là một dạng lắng nghe.

Quả thật, thầ̃n thoại là dạng cao nhấ̃t mà chúng ta lắ̃ng nghe nhau, dạng cao nhấ̃t mà cung cẫp một sự im lặng để người khác có thể nói. Đó là lý do tại sao nghe được đánh giá cao hơn nhiề̃u so với nói. Fides ex auditu. Niề̃m tin xuấ̃t hiện từ việc lắ̃ng nghe, Paul nói.

98.

Trái ngược với ngân vang là khuế̃ch đại. Một dàn hợp xướng là biểu hiện của nhiề̃u chấ̃t giọng được hợp lại và ngân vang cùng nhau; một cái loa to là sự khuế̃ch đại của một giọng duy nhấ̃t, không bao gồ̃m tá̃t cả các giọng khác. Chuông thì ngân vang, đại bác thì khuế̃ch đại. Chúng ta lắ̃ng nghe tiế̃ng chuông, chúng ta bị đại bác làm câm lặng.

Khi một giọng nói duy nhấ̃t được khuế̃ch đại đầ̃y đủ, nó trở thành tiế̃ng nói khiế̃n người ta không thể nghe được bá̃t kỳ giọng nói nào khác. Chúng ta không lắ̃ng nghe một cái loa to vì những điề̃u đang được nói, mà chỉ vì đó là tá̃t cả những gì đang được nói. Lời nói quyề̃n uy là tiế̃ng nói được khuế̃ch đại; nó là tiế̃ng nói gây câm lặng. Nói to là một dạng ra lệnh, và do đó, là kiểu nói có mục đích mang chính nó đế̃n một kế̃t thúc càng nhanh và càng triệt để càng tỗt. Giọng nói được khuế̃ch đại yêu cẫu người nghe nó phải tuân lệnh và dừng nói ngay lập tức. Không thể nói chuyện được với một cái loa to.

Hệ tư tưởng là sự khuế̃ch đại của thầ̃n thoại. Nó cho rằ̃ng, vì đã biế̃t khởi đầ̃u và kế̃t thúc của lịch sử nên không thể nói gì thêm. Do đó, lịch sử phải được thực hiện tuân theo hệ tư tưởng. Giồ̃ng như những kẻ gây chiế̃n ở châu Âu thường xuyên nung chảy chuông để làm đại bác, những nhà siêu hình học đã tìm ra ý nghĩa trong các thầ̃n thoại của họ và công bố̃ các ý nghĩa đó mà thiế̃u sự ngân vang mang tính kể chuyện của chúng. Các thầ̃n thoại giờ đây bị coi

là sự sai trái hay sự tò mò, và do đó không được quan tâm, nếu không muốn nói là bị cấm.

Điều mà các nhà lý luận muốn che giấu là bản chất hợp xướng của lịch sử, ý thức rằng nó là một bản giao hưởng gồm nhiều giọng khác biệt nhau, thậm chí tương phản nhau, song mỗi giọng đều giúp các giọng khác có thể được lắng nghe.

99.

Nếu đúng là thân thoại khuyến khích sự giải thích thì cũng đúng rằng mục đích cuối cùng của sự giải thích là loại bỏ thân thoại. Không chỉ là sự sẵn có của những chiếc chuông tại nhà thờ và các tòa thị chính ở châu Âu khiến người ta có thể đúc những khẩu đại bác mới, mà còn là các khẩu đại bác được đúc để làm câm lặng những chiếc chuông. Đây là sự mâu thuẫn của trò chơi hữu hạn ở dạng cao nhất của nó: để chơi theo một cách mà mọi nhu cầu chơi đều bị loại bỏ.

Chiếc loa, thứ thành công trong việc làm câm lặng tất cả các giọng nói khác và do đó làm câm lặng mọi khả năng thảo luận, không hề được lắng nghe. Vì lý do đó, nó mất tiếng nói của chính nó và chỉ là tiếng ồn. Bất cứ khi nào chúng ta thành công trong việc trở thành người nói duy nhất, thì lúc đó thật ra không có người nói nào cả. Julius Caesar ban đầu tìm kiếm quyền lực ở Rome vì ông thích chơi kiểu chính trị rất nguy hiểm phổ biến trong nền Cộng hòa; nhưng ông chơi trò chơi đó giỏi đến mức ông tiêu diệt mọi đối thủ của ông và ông không còn có thể tìm thấy một cuộc đấu nguy hiểm đích thực nữa. Ông không thể làm chính cái thứ là lý do cho việc tìm kiếm quyền lực của ông. Giờ không ai dám chống đối lời nói của ông, và vì lý do đó, ông không thể nói với bất kỳ ai, ông hoàn toàn bị cô lập. “Chúng ta gần như có thể nói rằng người đàn ông này đang tìm kiếm sự ám sát” (Syme).

Nếu chúng ta nói rằng mọi sự giải thích đều nhằm làm câm lặng tâm hồn, thì tức là bất kỳ khi nào chúng ta thấy mọi người cảm kích sâu sắc với sự giải thích và hệ tư tưởng, bất kỳ khi nào trò chơi nhuộm màu nghiêm túc của chiến tranh, chúng ta sẽ tìm thấy những con người gặp rắc rối với các tâm hồn mà họ không thể quên rằng họ đã quên. Những tâm hồn mà không thể bị lãng quên này là những tâm hồn mà ngân vang cùng với nghịch lý của sự im lặng đến mức chúng trở thành nguồn gốc cho tư duy của chúng ta, thậm chí cho văn hóa và nền văn minh của chúng ta.

Đây là những tâm hồn mà chúng ta có thể dễ dàng khám phá và đặt tên, mà những ý nghĩa của chúng liên tục lánh tránh chúng ta, là những tâm hồn mà sự biến đổi thành sự thật của chúng không bao giờ lấp đầy những chiếc chuông ngân vang chúng bằng những hạt cát của sự diễn giải siêu hình. Đây thường là những câu chuyện đơn giản một cách thái quá. Abraham là một ví dụ. Mặc dù trong suốt cuộc đời rất dài của mình, Abraham chỉ có hai đứa con, và một trong số đó là con ngoài giá thú, nhưng ông được hứa rằng con cháu ông sẽ nhiều như những vì sao trên bầu trời. Cả ba tôn giáo lớn của miền Tây đều tự coi mình là con của Abraham, mặc dù mỗi tôn giáo thường tự coi mình là gia đình duy nhất và cuối cùng của vị trưởng giáo này, một nhận thức luôn bị đe dọa bởi cụm từ vang dội: nhiều như những vì sao trên bầu trời. Đây là tâm hồn của một tương lai mà luôn có một tương lai; không có sự kết thúc trong nó. Đây là một tâm hồn của đường chân trời.

Tâm hồn về sự khai sáng của Đức Phật cũng có cùng sự nghịch lý bên trong nó, cùng sự khuyến khích giải thích mà không có khả năng giải quyết vấn đề. Nó là câu chuyện về một người bình thường, hoàn toàn không được hưởng sự trợ giúp tâm thánh, đã thực hiện thành công hành trình tìm sự giải thoát tinh thần khỏi mọi sự cấu trúc, bó buộc, kể cả nhu cầu phải kể sự giải thoát này với

người khác. Tính không thể nói thành lời hoàn hảo của sự kiện này đã mở đường cho một dòng văn học bất tận trong rất nhiều ngôn ngữ mà vẫn chưa thấy có dấu hiệu suy yếu.

Có lẽ thần thoại của đạo Cơ Đốc là thần thoại gây khó chịu nhất đối với người có tâm trí kiểu hệ tư tưởng. Giống như thần thoại của Đức Phật và Abraham, nó là một câu chuyện vô cùng đơn giản: về một vị thánh lắng nghe bằng cách trở thành một trong chúng ta. Đó là một vị thánh không có tính thần thánh, từ bỏ mọi đặc quyền ra lệnh và sống giữa chúng ta, đến không phải để được phục vụ, mà để phục vụ, là tất cả mọi thứ cho đến tất cả mọi người. Nhưng các thế giới mà ngài đến không nhận ngài. Họ thích một vị thánh có lời nói quyền uy hơn, một thần tượng chuyên ra lệnh hơn, một sự tương đồng mang tính sâu sắc với các mục đích hữu hạn của họ hơn. Họ không trông đợi một người nghe vô hạn, người vui sướng được nhận sự khác biệt của họ lên ông, người trao cho họ tiếng nói của chính họ thông qua sự im lặng kỳ diệu, một ẩn dụ thần thánh mang tính làm lạnh mà để lại mọi thứ vẫn còn được nói đến.

Những người theo đạo Cơ Đốc mà không nghe thấy sự ngân vang trong thần thoại của chính họ đã lê những cỗ máy giết chóc qua khu vườn lịch sử, nhưng họ không giết được thần thoại. Vị thánh trở nên rỗng mà bị họ biến thành một công cụ trả thù tiếp tục quay trở lại với tư cách là con người đau khổ, mang theo câu chuyện chưa kết thúc của ngài, và phục hồi lại những giọng nói bị làm câm lặng.

100.

Thần thoại chúa Jesus chỉ là một ví dụ, còn không phải là điều cần thiết. Không thần thoại nào là cần thiết. Không có câu chuyện nào phải được kể. Các câu chuyện không có một sự thật mà ai

đó cần tiết lộ, hay ai đó cần nghe. Một phần trong thân thoại của Chúa Jesus là nó khiến chính nó trở nên không cần thiết; nó là lời tường thuật về một thế giới đang trở nên đầy dục vọng, về việc ngôn ngữ đang tham gia vào lịch sử; một lời tường thuật về một thế giới đang trở nên đầy dục vọng và đang chết dần chết mòn, về việc lịch sử đang tham gia vào ngôn ngữ. Những ai lắng nghe thân thoại của ngài không thể vượt lên trên lịch sử để nói ra những sự thật bất diệt về nó.

Người chơi vô hạn không nhất thiết phải theo đạo Cơ Đốc; quá thật; họ không thể theo đạo Cơ Đốc – một cách nghiêm túc. Họ cũng không thể theo đạo Hồi, đạo Phật, thuyết vô thân, hay là người New York – một cách nghiêm túc. Tất cả những danh hiệu đó chỉ là những trù tượng vui vẻ, những màn biểu diễn để đem lại tiếng cười.

Người chơi vô hạn không phải là những diễn viên nghiêm túc trong bất kỳ câu chuyện nào, mà là những nhà thơ vui vẻ của một câu chuyện mà tiếp tục bắt đầu những gì nó không thể hoàn thành.

101.

Chỉ có một trò chơi vô hạn.

William Tecumseh Sherman (8 tháng 2 năm 1820 – 14 tháng 2 năm 1891), là một tướng của quân đội Liên bang miền Bắc thời Nội chiến Hoa Kỳ. Tuy nổi tiếng tài giỏi về chỉ huy chiến thuật, ông cũng bị chỉ trích vì đã sử dụng chiến thuật tiêu thổ tàn bạo theo đường hướng chiến tranh toàn diện đối với địch quân. Nhà sử học Basil Liddell Hart cho rằng Sherman là 'tướng lĩnh đầu tiên của nền quân sự hiện đại'

New York Yankees là một trong những đội giàu thành tích nhất trong lịch sử bóng chày Mỹ nói riêng và thế giới nói chung với 27 chức vô địch các giải World Series cùng 40 chức vô địch American League Pennants. Họ cũng có tổng cộng 44 cầu thủ được lưu danh vào tòa nhà danh vọng của bóng chày Mỹ. Lợi nhuận mỗi năm của New York Yankees gần 300 triệu USD.

Có thể hiểu là người sống lưu vong ở xứ khác, không có quốc tịch.

Có thể hiểu là người sống lưu vong ở xứ khác, không có quốc tịch.