

MÔ-TÍP “MẸO DÂY THỪNG” TRONG KIỂU TRUYỆN CON VẬT THÔNG MINH

ĐẶNG QUỐC MINH DƯƠNG*

TÓM TẮT

Mô-típ “mẹo dây thừng” là một mô-típ khá phổ biến trong truyện kể các nước. Nội dung của mô-típ này là: nhân vật chủ mưu tạo mâu thuẫn để đối thủ tiêu diệt lẫn nhau hoặc tự tiêu diệt; nhờ đó, nó trừ được món nợ, kiếm được thức ăn, tiêu diệt đối thủ hay có khi làm cho đối thủ nghi ngờ lẫn nhau. Mô-típ này thường có hai nhân vật tham gia vào cốt truyện là nhân vật chủ mưu và đối thủ của nó. Mẹo dây thừng có ba dạng: mỗi đầu dây thừng là một nhân vật đối thủ, khuyết một nhân vật đối thủ và dạng không có dây thừng.

Từ khóa: mô-típ mẹo dây thừng, kiểu truyện con vật thông minh.

ABSTRACT

Motif “rope ruse” in the type of clever animals

Motif “rope ruse” is the popular one in telling stories in many countries. The plot of this style is that a mastermind uses ruses to cause conflicts between the rivals so that the latter kill each other or exterminate themselves. Thanks to this way, the mastermind can get out of debt, earn his/her living, exterminate rivals, or sometimes misgive between rivals. There are 2 characters in this motif – the mastermind and his/her rival. Three types of rope ruse are: each character at each end of the rope; one of the characters missing at the end of the rope; and the one without the rope.

Keywords: motif rope ruse, clever animal.

1. Đặt vấn đề

Khi khảo sát truyện kể của Phần Lan và một phần của các nước Bắc Âu (sau mở rộng thêm các nước Nam châu Âu, Đông Nam châu Âu và Ấn Độ), Antti Aarne và Stith Thompson đã nhận thấy rằng vùng này có kiểu truyện (type) được đánh số thứ tự là 291 với nội dung: “*Lừa bịp bằng trò chơi kéo co. Con vật nhỏ thách thức con vật to lớn bằng trò chơi kéo co. Khéo léo sắp xếp để hai bên vô tình giăng co lẫn nhau (hoặc một đầu dây được cột vào gốc cây)*” [10, tr.184]. Trong *Motif index of folk-literature*, ở phần K. Deceptions (*Kể lừa bịp*), một lần nữa ở

mô-típ có kí hiệu là K.22, S. Thompson nhắc đến nội dung này với tên gọi *Deceptive tug of war (Thi kéo co lừa bịp)* [11, tr.238]. Theo S. Thompson, trong trường hợp này *type* và *motif* đồng nhất với nhau. Cũng thế, khi nghiên cứu về truyện kể châu Phi, Claude Bremond đã nhận định rằng *mẹo dây thừng* (jeu de la corde) xuất hiện khá nhiều trong truyện kể của châu lục này [12, tr.605]. Ông mô tả trò chơi này như sau: *Nhân vật A mắc nợ nhân vật B một món nợ, nhân vật C một món nợ. Đến kì hẹn, nhân vật A chỉ cho nhân vật B và nhân vật C xem một đầu dây thừng và nói rằng món nợ ở đầu sợi dây bên kia nhưng nó không có sức kéo tới. Nhân vật B, nhân vật C mỗi con một đầu sợi dây, khi nghe hiệu lệnh, cố*

* ThS, Trường Đại học Văn Hiến TP HCM

kéo hết sức nhưng uống công. Như vậy, tuy hai nhà nghiên cứu đã có những cách gọi tên khác nhau nhưng về cơ bản *mẹo dây thừng* hay *lừa bịp bằng trò chơi kéo co* đều có chung nội hàm. Bài viết này chúng tôi sử dụng thuật ngữ *mô-típ mẹo dây thừng* để nói về vấn đề đang nghiên cứu.

2. Giải quyết vấn đề

Bên cạnh những dạng *mẹo dây thừng* đã nêu, cũng cần phải nói thêm rằng, không phải tất cả mô-típ “*mẹo dây*

thừng” đều có dây thừng. Vậy đâu là tiêu chí của *mẹo dây thừng*? Theo chúng tôi, “*dây thừng*” là cách nói hình tượng về mối liên hệ mâu thuẫn giữa hai nhân vật đối thủ, về sự “*giằng co vô tình*” giữa chúng. Mâu thuẫn, “*giằng co*” này do nhân vật chủ mưu tạo nên.

Với những tiêu chí trên và trong phạm vi tài liệu hiện có, chúng tôi lập danh sách các truyện có mô-típ “*mẹo dây thừng*” như bảng dưới đây:

Bảng danh sách các truyện có mô-típ “mẹo dây thừng”

STT	Tên truyện	Tên nước (châu lục)	Nhân vật		Ghi chú
			Chủ mưu	Đối thủ	
1	<i>Hoẵng, báo, sơn dương và cá sấu</i>	Tộc người Luba (châu Phi)	Hoẵng	Chó, cá sấu	[3]
2	<i>Voi, hà mã và thỏ</i>	Tộc người Bambara (châu Phi)	Thỏ	Voi, hà mã	[3]
3	<i>Voi, hà mã và nhện</i>	Tây Phi ¹ (châu Phi)	Nhện	Voi, hà mã	[3]
4	<i>Thỏ, voi và hà mã</i>	Tộc người Soninkê (châu Phi)	Thỏ	Voi, hà mã	[3]
5	<i>Thỏ và voi</i>	Tộc người Iranghi (châu Phi)	Thỏ	Voi, linh cẩu	[3]
6	<i>Chuyện chú thỏ Lốc²</i>	Tộc người Maninka (châu Phi)	Thỏ	Voi, cá voi	[3]
7	<i>Thỏ, sư tử và linh cẩu</i>	Tộc người Bambara (châu Phi)	Thỏ	Sư tử, linh cẩu	[3]
8	<i>Tại sao bụng Ananxi thắt lại như thế</i>	Tộc người Asanti (châu Phi)	Nhện	Nhện	[3]
9	<i>Con quạ lừa cua và chó sói như thế nào</i>	Vùng Siberia (thuộc Nga)	Quạ	Cua, chó sói	[6]
10	<i>Cáo và chim sẻ</i>	Anh	Thỏ	Cáo, sẻ	[5]
11	<i>Cáo và ngựa</i>	Đức	Cáo	Ngựa, sư tử	[6]
12	<i>Chị cáo và anh sói</i>	Ukraina	Cáo	Sói, người	[1]
13	<i>Quạ và rắn</i>	Ukraina	Cáo	Quạ, rắn	[1]

14	<i>Chó sói muốn trở thành trưởng làng</i>	Ukraina	La	Sói, người	[1]
15	<i>Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?</i>	Ukraina	Cáo	Sư tử, bóng sư tử	[1]
16	<i>Hươu chuột và sư tử</i>	Brunei	Hươu chuột	Thợ săn, sư tử	[8]
17	<i>Con sói đói</i>	Trung Quốc	Thỏ	Lừa, sói và cáo	[8]
18	<i>Cáo, khỉ, thỏ và ngựa</i>	Trung Quốc	Khỉ	Cáo, ngựa	[8]
19	<i>Con cáo ranh ma</i>	Trung Quốc	Cáo	Sói, gấu	[8]
20	<i>Sói và cáo</i>	Trung Quốc	Cáo	Sói, sư tử	[8]
21	<i>Đồng ngô của thỏ</i>	Bộ tộc da đỏ ³ (Châu Mỹ)	Thỏ	Voi, hà mã	[6]
22	<i>Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn?</i>	Kinh/VN	Thỏ	Heo rừng, cọp	[9]
23	<i>Thỏ Rơ pai</i>	Cơ-tu/VN	Thỏ	Dê, nai	[9]
24	<i>Chú thỏ khôn ngoan</i>	Chu-ru/VN	Thỏ	Voi, hổ	[9]
25	<i>Thỏ, trâu và heo rừng</i>	Ê-đê/VN	Thỏ	Trâu trắng, trâu đen	[9]
26	<i>Thỏ bán bà già</i>	Ê-đê/VN	Thỏ	Bà già, M'tao	[9]
27	<i>Thỏ và cọp</i>	Ê-đê/VN	Thỏ	Hai trâu	[9]
28	<i>Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn</i>	Mạ/VN	Thỏ	Heo rừng, cọp	[9]
29	<i>Chuyện con thỏ ranh mãnh</i>	Xê-đăng/VN	Thỏ	Hai trâu	[9]
30	<i>Thỏ làm chúa tể sơn lâm</i>	Nùng/VN	Thỏ	Sư tử	[9]

Như vậy, có 30 truyện có mô-típ mọo dây thừng. Trong số này, khu vực châu Phi có 12 truyện (chiếm 40%), Việt Nam 10 truyện (chiếm 33%), 8 truyện còn lại phân bố đều ở các nước châu Âu, châu Á và bộ tộc da đỏ. Kết quả khảo sát này cho thấy: mô-típ “mọo dây thừng” khá phổ biến trong truyện kể các nước.

Khảo sát mô-típ “mọo dây thừng”, chúng tôi lần lượt tìm hiểu các vấn đề:

nhân vật, mục đích và các dạng “mọo dây thừng”.

2.1. Nhân vật

Dù khác nhau về vùng địa lí – lịch sử – văn hóa nhưng mô-típ “mọo dây thừng” vẫn cho thấy tương đồng về cấu trúc nhân vật. Tham gia vào diễn tiến truyện của mô-típ này thường có hai kiểu nhân vật: *nhân vật chủ mưu* và *nhân vật đối thủ*.

2.1.1. Nhân vật chủ mưu

Nhân vật chủ mưu là những con vật nhỏ bé nhưng thông minh, mưu trí, tinh quái, gặp phải những thách thức, khó khăn, nó chủ động dùng *mẹo dây thừng* để đánh lừa, chơi khăm các đối thủ – thường là hai con vật. *Mẹo dây thừng* ở đây thường là những *thông điệp giả (massage falsified)* “*để hai bên vô tình giằng co lẫn nhau (hoặc một đầu dây được cột vào gốc cây)*” [10, tr.184]. Ví dụ:

- *Nhện mượn 100 thúng thóc của voi và 100 giỏ cá của hà mã. Đến kì hẹn, nhện đưa dây thừng nói với cả hà mã, voi là trả con ngựa. Hai con vật ra sức kéo mà không được. Lăn theo dây thừng, hai con gặp nhau và biết là bị lừa, (Voi, hà mã và nhện – châu Phi);*

- *Cáo chỉ cho sói bỏ đuôi xuống sông câu cá. Đuôi sói bị đóng băng. Cáo mách nước cho người đánh sói chết, (Chị Cáo và anh Sói – Ukraina);*

- *Sói đòi ăn thịt lừa. Lừa bảo sói chờ lừa mập lên rồi ăn thịt. Đến hẹn, thỏ hiến kế mượn dây thừng một đầu cột ở cổ lừa, một đầu cho cáo và sói. Lừa khỏe hơn nên xiết mạnh, cả sói và cáo chết, (Con sói đói – Trung Quốc);*

- *Thỏ gặp trâu rừng và bảo cọp nói xấu trâu rừng. Gặp cọp nó cũng nói như thế. Hai con vật tin lời, đánh nhau, chết, (Vi sao thỏ tai dài, đuôi ngắn? – Kinh/Việt Nam);*

- *Thỏ gặp trâu đen bảo “trâu trắng nói xấu trâu đen”. Gặp trâu trắng thì nói ngược lại. Hai trâu húc nhau như tử. (Thỏ trâu và heo rừng – Ê-đê/Việt Nam).*

Cũng cần phải nói thêm rằng: trong mô-típ này, chúng tôi gọi nhân vật này là *nhân vật chủ mưu*. Nhưng trên bình diện lớn hơn – kiểu truyện con vật thông minh, nhân vật này có tên gọi là *nhân vật thông minh* (hoặc *nhân vật tinh ranh*). Đặc điểm chung của kiểu truyện này là con vật tinh ranh luôn dùng mưu mẹo, trí khôn để đánh lừa, chơi khăm hay giúp đỡ các nhân vật khác.

Các con vật thường gặp ở kiểu nhân vật này là khỉ, la, hươu chuột, quạ..., nhưng xuất hiện nhiều nhất là thỏ (17 truyện, chiếm 57%), cáo (6 truyện, chiếm 20%). Con thỏ xuất hiện chủ yếu trong truyện cổ các nước Đông Dương và truyện kể châu Phi. Nhận định về con vật này, Lê Chí Quế cho rằng “*Con thỏ bé nhỏ nhưng nhanh nhẹn, thông minh đã lập mưu lừa được cả voi, hổ, cá sấu là những con vật to khỏe và độc ác*” [7, tr.117]. Con cáo xuất hiện nhiều trong truyện kể nước Nga và các nước Đông Âu. Jean Chavalier và Alain Gheerbrant cho rằng: Cáo là con vật “*độc lập mà tự mãn, hoạt bát, mưu trí (...) ranh mãnh*” [2, tr.129].

Như vậy, nhìn chung nhân vật chủ mưu là những con vật mà trong quan niệm dân gian được xem là thông minh, tinh quái, mưu trí. Do thế, trong cuộc “chạm trán” với các con vật khác, nhân vật chủ mưu thường là kẻ thắng cuộc.

2.1.2. Nhân vật đối thủ

Nhân vật đối thủ cũng chính là nạn nhân của *mẹo dây thừng*. Nhân vật đối thủ thường xuất hiện theo cặp, có khi là một cặp cùng loài như trâu đen và trâu trắng hoặc hai trâu, nhưng phần lớn là

một cặp khác loài như voi - hà mã, voi - linh cẩu, voi - cá voi, voi - cọp, sói - gấu, cáo - ngựa, cua - chó sói... Tương quan giữa hai con vật đối thủ thường là bạn bè của nhau cũng có khi là những kẻ hoàn toàn xa lạ hoặc đã tồn tại một mối thù.

Chúng tôi thấy có 4 truyện khuyết một nhân vật đối thủ, đó là: *Thỏ làm chúa tể sơn lâm* (Nùng/Việt Nam), *Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?* (Ukraina), *Chị cáo và anh sói* (Ukraina), *Quạ và rắn* (Ukraina).

Nhân vật đối thủ trong 2 truyện đầu là con sư tử “*kiêu ngạo và tự tin quá đáng*” [2, tr.834]. Nhân vật chủ mưu dùng kế khích tướng để mời sư tử ăn thịt “*con vật hung dữ, to lớn*” là chính cái bóng của nó dưới nước. Như vậy, về *số lượng thực*, các truyện này chỉ có một nhân vật đối thủ nhưng *số lượng ảo* thì vẫn là một cặp: sư tử và cái bóng của chính nó. Đây là những truyện thuộc *dạng đặc biệt* của mô-típ *mèo dây thừng*.

Hai truyện sau, *Chị cáo và anh sói* và *Quạ và rắn* cũng khuyết một nhân vật đối thủ. Truyện *Chị cáo và anh sói* kể rằng: *Cáo vờ chết, người đàn ông ném nó vào xe chở cá của ông ta. Cá có cá ăn. Cá chỉ cho sói bỏ đuôi xuống sông câu cá, đuôi sói bị đóng băng. Cá mách nước cho người đánh sói chết*. Trong truyện này, sói là nhân vật đối thủ duy nhất. Truyện *Quạ và rắn* có nội dung: *Rắn giết con của quạ. Được cáo chỉ cách, quạ đánh cắp chuỗi hạt của công chúa và đặt vào tổ rắn. Người hầu của công chúa đào đất, tìm thấy rắn và giết chết nó trước khi lấy chuỗi hạt*. Như vậy, truyện này chỉ có rắn là nhân vật đối thủ.

Trong một số trường hợp, có khi nhân vật đối thủ là chủ nợ (*Voi, hà mã và nhện - châu Phi, Thỏ, voi và hà mã - châu Phi...*), cũng có khi nhân vật đối thủ là kẻ thù của muông thú và cũng là kẻ thù của nhân vật chủ mưu (*Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào? - Ukraina, Hươu chột và sư tử - Brunei, Thỏ làm chúa tể sơn lâm - Nùng/Việt Nam ...*). Nhưng hay gặp nhất là nhân vật chủ mưu tình cờ gặp gỡ nhân vật đối thủ (*Thỏ Rơ pai, Cọt/Việt Nam, Thỏ, trâu và heo rừng - Ê-đê/Việt Nam, Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn? Kinh/Việt Nam...*).

Các con vật thường gặp ở kiểu nhân vật này là dê, nai, hổ, linh cẩu, ngựa, chim sẻ, cá sấu, nhện, quạ, rắn, cua, lừa..., xuất hiện nhiều nhất là con voi (có trong 7 truyện, chiếm 23%), tiếp đến là sư tử (xuất hiện trong 5 truyện, chiếm 17%), hà mã, sói (mỗi con xuất hiện trong 4 truyện, chiếm 13%), trâu xuất hiện trong 3 truyện, chiếm 10%. Mô tả sơ lược về các nhân vật này như sau:

- Voi là kiểu nhân vật thiên về sức mạnh, bạo lực. Nó là con vật to lớn, bệ vệ nhưng cũng là “*hình ảnh sống động của sự nặng nề và vụng về*” [2, tr.993]. Bộ tộc Ekoi (châu Phi) xem voi là “*biểu tượng của bạo lực và sự xấu xí*” [2, tr.993]. Điều này khá tương hợp với quan niệm dân gian ở Ấn Độ và Tây Tạng. Dân gian vùng này quan niệm, cùng với bò đực, rùa, cá sấu, voi là “*vật công thế giới*” [2, tr.994]. Chính vì những đặc điểm trên mà trong những kiểu truyện, mô-típ liên quan đến sức mạnh chúng ta hay thấy sự “*góp mặt*” của con vật này.

- Sư tử là biểu tượng “*hùng mạnh, tối cao, vua của các loài thú, mang đầy những đức tính tốt và những thói xấu gắn với chức vị của nó. Nếu nó chính là hiện thân của quyền lực, của hiền minh, của chân lí thì ngược lại, tính kiêu ngạo và tự tin quá đáng (...) lóa mắt vì ánh sáng của bản thân, và trở thành bạo chúa mà cứ ngỡ mình là người che chở*” [2, tr.834]. Những khái quát về “*tính kiêu ngạo và tự tin quá đáng*” của con vật này chúng ta cũng gặp trong các truyện như *Thỏ làm chúa tể sơn lâm* (Nùng/Việt Nam), *Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?* (Ukraina), *Hươu chuột và sư tử* (Brunei)...

- Hà mã là con vật phá phách và ăn hại mùa màng nên ở Ai Cập “*hà mã thường được xem như một biểu hiện của những sức mạnh gây hại trên thế gian này. Là kẻ thù của con người, hà mã được gán cho thần Seth, thần ác*” [2, tr.375]. Hà mã chủ yếu xuất hiện trong các truyện kể châu Phi. Trong các truyện *Voi, hà mã và thỏ*; *Voi, hà mã và nhện*; *Thỏ, voi và hà mã...*, hà mã thường cùng với voi – kẻ tám lạng người nửa cân, kết thành đôi thủ có tên gọi chung là kiểu nhân vật đối thủ.

- Sói thường xuất hiện nhiều trong truyện kể các nước thuộc Nga và Đông Âu, Trung Quốc. Theo Jean Chavalier và Alain Gheerbrant, sói có “*dáng vẻ hung dữ của con thú (...). Nó gợi lên ý tưởng về một sức mạnh khó kiểm chế, bung ra mãnh liệt, nhưng không suy xét*” [2, tr.821]. Chúng ta có thể kiểm chứng nhận định này qua các truyện như *Con quạ lừa cua và chó sói như thế nào?* (Siberi), *Chi*

cáo và anh sói (Ukraina), *Chó sói muốn thành trưởng làng* (Ukraina), *Con sói đói* (Trung Quốc), *Con cáo ranh ma* (Trung Quốc), *Sói và cáo* (Trung Quốc)...

- Con trâu “*cực mịch, nặng nề và hoang dã. Trong tranh tượng Hin đū giáo, nó là vật cười và biểu hiệu của Yama, thần chết. Nó là con vật giúp người nông dân trong các việc kéo cày. Ở các dân tộc thiểu số khu vực Trường Sơn – Tây Nguyên, tục giết trâu tế thần là một nghi lễ tôn giáo rất linh thiêng và quan trọng. Con trâu – với kiểu nhân vật đối thủ xuất hiện nhiều trong truyện kể các dân tộc thiểu số vùng Trường sơn – Tây nguyên. Các truyện có sự xuất hiện của con trâu trong kiểu nhân vật này là: Thỏ, trâu và heo rừng* (Ê-đê/Việt Nam), *Thỏ và cọp* (Ê-đê/Việt Nam), *Chuyện con thỏ ranh mãnh* (Xê-đăng/Việt Nam).

Nhìn chung, về ngoại hình nhân vật đối thủ là con vật có hình dáng to lớn, có sức mạnh nhưng nặng nề, chậm chạp, ngu ngốc và nóng tính. Theo quan niệm của dân gian, đây là con vật “*hữu dũng vô mưu*”. Chính vì thế mà khi nhân vật chủ mưu “*giăng lưới*”, nó thường bị rơi vào bẫy ngay. Trong những lần đối đầu với nhân vật chủ mưu, nhân vật này thường là kẻ thua cuộc.

2.2. Mục đích của “mẹo dây thừng”

Theo khảo sát của chúng tôi, nhân vật chủ mưu dùng mẹo dây thừng nhằm các mục đích sau:

2.2.1. Để trừ nợ, tìm kiếm thức ăn

Khi nghiên cứu về mẹo dây thừng, Claude Braymond đã có nhận xét rằng, một trong những mục đích của mẹo dây thừng là “*kẻ bầy mưu lừa đối thủ để tự*

bảo vệ mình chống lại một chủ nợ đang âm mưu đòi nợ” [12, tr.605]. Ông lấy truyện *Thỏ, voi và hà mã* (châu Phi) để minh họa cho nhận định của mình. Truyện có nội dung như sau: *Thỏ hứa trả cho voi một con bò và trả cho hà mã một con bò. Thỏ đi gặp riêng voi và hà mã, chỉ cho mỗi con xem một đầu sợi dây thừng và nói rằng con bò ở đầu sợi dây bên kia, nhưng mà nó không có sức kéo tới. Voi và hà mã kéo nhưng uổng công.* Ngoài truyện trên, chúng ta có thể kể thêm một số truyện khác như *Voi, hà mã và nhện*, *Tại sao bụng Ananxi thắt lại như thế?* (Châu Phi).

Tim hiểu kĩ, chúng ta sẽ thấy nguồn gốc của món nợ là do nạn đói, do miếng ăn. Thực trạng này xuất hiện nhiều trong truyện kể châu Phi và một số dân tộc thiểu số còn tồn tại hình thức kinh tế săn bắt, hái lượm. Thực tế cho thấy rằng khi mà nền kinh tế săn bắt, hái lượm còn chiếm vị trí chủ đạo thì con người thường xuyên đối mặt với vấn nạn đói khát. Điều này được phản ánh khá rõ nét trong mô-típ “*mèo dây thừng*”. E.X. Kôt-li-a, trong lời giới thiệu *Truyện kể châu Phi* (tập 1), nhận xét rằng: “*Tất cả các hành động của kẻ ranh mãnh, tất cả những trò lừa đảo và các thủ đoạn của nó thông thường được gắn liền với việc tìm kiếm cái ăn. Đặc điểm này là một nét cổ sơ nhất của truyện cổ loài vật, nó bộc lộ ở khắp nơi và rất rõ ràng trong văn học dân gian châu Phi*”. [3, tr.42]

Các truyện thuộc nhóm này là *Hoẵng, báo sơn dương và cá sấu* (châu Phi), *Cáo và ngựa* (Đức), *Thỏ Rơ-pai* (Cơ-tu/Việt Nam), *Thỏ và cọp* (Ê-đê/Việt

Nam), *Chuyện con thỏ ranh mãnh* (Xê-đăng/Việt Nam).

2.2.2. Để tiêu diệt đối thủ

Khá nhiều truyện kể rằng, nhân vật chủ mưu đang đối mặt với một mâu thuẫn, một mối họa, thậm chí đang phải đối mặt với cái chết. Để giải quyết vấn nạn này, nhân vật chủ mưu hướng mâu thuẫn vào một đối tượng khác và cũng qua đó, nó tìm cách tiêu diệt đối thủ.

Có khi nhân vật chủ mưu tiêu diệt một đối thủ. Truyện *Quạ và rắn* (Ukraina) kể rằng: *Rắn luôn giết hại con của quạ nhưng quạ không biết làm cách nào để trả thù. Cáo chỉ cách: đánh cắp chuối hạt của công chúa và đặt vào tổ rắn. Người hầu của công chúa đào đất, tìm thấy rắn và giết chết nó trước khi lấy chuối hạt.* Ở đây, quạ đang đối mặt với mối họa là con bị rắn ăn thịt. Nó tiêu diệt rắn bằng cách đẩy mâu thuẫn của mình với rắn sang cho người hầu của công chúa. Rắn bị tiêu diệt. Ngoài truyện trên, chúng ta có thể xếp các truyện như *Cáo và chim sẻ* (Anh), *Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?* (Ukraina), *Thỏ và voi* (châu Phi), *Thỏ, sư tử và linh cẩu* (châu Phi)... vào nhóm này.

Có khi nhân vật chủ mưu tiêu diệt một lúc hai đối thủ. Truyện *Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn* (Mạ/Việt Nam) kể rằng: “*Trong một khu rừng nọ, có một con cọp dữ và một con heo rừng hung hãn. Cọp và heo bắt nạt tất cả các loài. Mọi loài kéo nhau đến nhà thỏ, để bàn cách giết cọp và heo rừng*”. Kế “*nhất tiễn song điêu*” này còn gặp trong các cốt truyện như *Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?* (Ukraina), *Thỏ làm chúa tể sơn lâm*

(Nùng/Việt Nam), *Quạ và rắn* (Ukraina), *Chị cáo và anh sói* (Ukraina), *Con sói đói* (Trung Quốc).

2.2.3. Để “xui nguyên giục bị”

Theo Nguyễn Lân, thành ngữ “xui nguyên giục bị” có ý chỉ “*thái độ đứng giữa thúc đẩy hai bên chống nhau để hòng kiếm lợi*” [4, tr.321]. Như vậy, mục đích này khá giống với các câu thành ngữ “*ngư ông đắc lợi*” hay “*tá đao sát nhân*” (mượn dao giết người). Mục đích này chúng ta cũng tìm thấy trong mô-típ *mẹo dây thừng*.

Để thực hiện mục đích này, nhân vật chủ mưu đóng vai *liên lạc viên* giữa hai đối thủ. Nó lần lượt gặp từng con vật để chủ động phao tin giả, mang *thông điệp giả* (massage falsified) khiến các nhân vật đối thủ tự nghi ngờ, gây hiềm khích cho nhau. Sau đó, nó có thể “*tọa sơn quan hổ đấu*” (ngồi trên núi nhìn hai cọp đấu với nhau). Kết quả “*cả hai con mắc mưu thỏ, đã húc nhau chí tử và cả hai cùng chết*” hay “*hai con chửi vã nhau một lúc rồi xông vào húc nhau chí tử*”. Dạng này có trong các truyện: *Thỏ và hổ* (Ba Na/Việt Nam), *Thỏ và hổ* (Ê-đê/Việt Nam), *Thỏ, trâu và heo rừng* (Ê-đê/Việt Nam), *Thỏ Rơ pai* (Cơ-tu/Việt Nam), *Chuyện con thỏ ranh mãnh* (Xê-đăng/Việt Nam), *Vì sao thỏ tai dài, đuôi ngắn?* (Mạ/Việt Nam), *Thỏ, sư tử và linh cẩu* (Châu Phi), *Con quạ lừa cua và chó sói như thế nào?* (Siberi),... Nói theo lối nói dân gian, ở đây nhân vật chủ mưu đã bán một mũi tên trúng hai đích, xuất một chiêu hạ hai đối thủ. Đây là cách triệt hạ đối thủ rất cao cơ, hiệu quả.

Bên cạnh các mục đích cụ thể, có khá nhiều truyện kể rằng việc nhân vật chủ mưu “xui nguyên giục bị” chỉ nhằm mục đích “cho vui”. Truyện *Thỏ, trâu và heo rừng* (Ê-đê/Việt Nam) kể rằng: Sau khi lừa dối được hai trâu, “*Thỏ nghĩ cách cho hai trâu húc nhau xem cho vui. Thỏ đến bên trâu trắng, nói nhỏ “này, trâu đen đang mài sừng để húc anh đỏ”. Đến gần trâu đen, thỏ lại nói “Coi chừng trâu trắng ghen ăn muốn húc anh chết đó. Hai trâu đâm ghét nhau, gặm ghè, rình nhau và cuối cùng chúng xông vào húc nhau chí tử*”.

Ngoài truyện trên, chúng tôi thấy rằng mục đích lừa “cho vui” còn có trong các truyện như *Voi, hà mã và thỏ* - châu Phi, *Chuyện chú thỏ Lóc* (dị bản *Lóc tặng quà*)- châu Phi, *Con quạ lừa cua và chó sói như thế nào?* (Siberi), *Thỏ bán bà già* (Ê-đê/Việt Nam).

Như vậy, đặc điểm chung của mô-típ *mẹo dây thừng* là nhân vật chủ mưu không trực tiếp “*tham chiến*” nhưng nó lại là nhân vật châm ngòi nổ cho cuộc chiến. Và cũng chính nó là kẻ hưởng lợi sau cùng. Xét về sức khỏe, thể hình, nhân vật chủ mưu yếu hơn đối thủ. Do đó, nếu “*tục chiến*” thì nó sẽ không tiêu diệt được đối thủ. Việc chọn mưu kế *trò chơi dây thừng* là thượng sách, hiệu nghiệm nhất, nó được xem như là hành động “*tay không bắt giặc*”.

2.3. Các dạng “mẹo dây thừng”

Nếu căn cứ vào số lượng nhân vật có thể chia *mẹo dây thừng* thành các dạng như *dạng có đầy đủ nhân vật* (một nhân vật chủ mưu, một cặp nhân vật đối thủ), *dạng khuyết nhân vật* (thường là khuyết

một nhân vật đối thủ) và *dạng có nhiều hơn ba nhân vật*. Tuy nhiên, theo chúng tôi, như tên gọi: đây là mô-típ “*mẹo dây thừng*”. “*Dây thừng*” chính là điểm khu biệt mô-típ này với mô-típ khác. Đây cũng chính là điểm nhân, là vấn đề mấu chốt của mô-típ này. Hơn nữa, khi nói về mô-típ này, A. Aarne và S. Thompson cũng đã viết khá chi tiết: “*Con vật nhỏ thách thức con vật to lớn bằng trò chơi kéo co. Khéo léo sắp xếp để hai bên vô tình giăng co lẫn nhau (hoặc một đầu dây được cột vào gốc cây)* [10, tr.184]. Ở đây, hai nhà nghiên cứu đã chỉ ra rằng có hai dạng của trò chơi kéo co: dạng hai bên (hai đầu dây thừng) giăng co lẫn nhau và dạng một đầu dây thừng được cột vào gốc cây. Chúng tôi đồng tình với gợi mở của nhà nghiên cứu. Song ở đây chúng tôi nhận thấy rằng ngoài hai dạng trên, *mẹo dây thừng* còn có thêm dạng thứ ba – dạng này xuất hiện nhiều ở Việt Nam.

2.3.1. Dạng đầu mỗi dây thừng là một nhân vật đối thủ

Truyện *Đông ngó của thỏ* (bộ tộc da đỏ) kể rằng: *Thỏ nhờ voi giúp thỏ trông trọt ban đêm và nhờ hà mã làm giúp ban ngày. Đến mùa thu hoạch, thỏ bảo voi và hà mã kéo dây với nó, ai thắng sẽ có được tất cả. Thực ra, thỏ đưa mỗi đầu dây cho hai con vật để chúng ra sức kéo. Còn nó đi thu hoạch và hưởng thụ hết.*

Như vậy, ở truyện này đầu mỗi dây thừng là một nhân vật đối thủ. Dạng này còn có trong các truyện như *Voi, hà mã và thỏ* (châu Phi), *Voi, hà mã và nhện* (châu Phi), *Thỏ, voi và hà mã* (châu Phi),

Thỏ và voi (châu Phi), *Chuyện chú thỏ Lốc – dị bản: Lốc tặng quà/Thỏ Lốc gặp bà tiên và xin đẹp hơn một chút* (châu Phi)...

2.3.2. Dạng chỉ có một đầu dây thừng là nhân vật đối thủ

Truyện *Con sói đói* (Trung Quốc) kể rằng: *Sói đòi ăn thịt lừa. Lừa hoãn binh, bảo sói chờ lừa mập lên rồi ăn thịt. Đến hẹn, thỏ hiến kế mượn dây thừng một đầu cột ở cổ lừa, một đầu cho cáo và sói. Lừa khỏe hơn nên siết mạnh, cả sói và cáo chết. Lừa thoát chết.*

Như vậy, ở đây chỉ có một đầu dây thừng có nhân vật đối thủ - là cáo và sói. Đầu còn lại do lừa - nhân vật thực hiện mưu kế, nắm giữ. Dạng này còn có trong các truyện *Cáo, khỉ, thỏ và ngựa* (Trung Quốc), *Cáo và ngựa* (Đức)...

2.3.3. Dạng không có dây thừng

Truyện *Thỏ trâu và heo rừng* (Ê-đê/Việt Nam) kể rằng: *Thỏ gặp trâu đen bảo “trâu trắng nói xấu trâu đen”. Gặp trâu trắng thì nói ngược lại. Hai trâu húc nhau như tử. Thỏ ngồi xem bị mối đùn lên. Thỏ giả vờ như sau đuôi có củ mài. Heo rừng ừ. Thỏ thoát.* Truyện *Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn* (Mạ/Việt Nam) cũng có nội dung tương tự. Nhưng ở đây, hai đối thủ là heo rừng và cọp – hai con vật khác loài. Cũng thuộc dạng không có dây thừng, dân tộc Nùng (Việt Nam) có truyện *Thỏ làm chúa tể sơn lâm: Sư tử bắt các muông thú phải nộp mạng. Đến phiên, thỏ bình tĩnh. Thỏ bày mưu cho sư tử ăn con vật to hơn là bóng của sư tử dưới nước. Sư tử lao xuống nước về bóng mình. Chết. Thỏ làm chúa tể sơn lâm.* Truyện *Chị cáo và anh sói* (Ukraina) thì

kể rằng: *Cáo vờ chết, người đàn ông ném nó vào xe chở cá của ông ta. Con cáo ném cá ra khỏi xe và có cá ăn. Cáo chỉ cho sói bỏ đuôi xuống sông câu cá, đuôi sói bị đóng băng. Cáo mách nước cho người đánh sói chết.*

Như vậy, trong các truyện vừa kể không thấy sự xuất hiện của dây thừng. Tuy không có “dây thừng” nhưng các truyện vừa kể đều có điểm chung là nhân vật chủ mưu là kẻ châm ngòi để hai (hoặc một) nhân vật đối thủ ngộ nhận, mâu thuẫn (hoặc tự mâu thuẫn). Theo khảo sát của chúng tôi, có 20 truyện (chiếm 66%) thuộc dạng này. Như vậy, số lượng truyện thuộc biến thể 2 đang chiếm ưu thế.

Chúng tôi xem hai dạng có dây thừng và có hai nhân vật đối thủ là dạng gốc. Còn dạng có dây thừng nhưng khuyết một nhân vật đối thủ là biến thể 1. Dạng không có dây thừng là biến thể 2 của mô-típ này.

2.4. Kết thúc truyện

Khảo sát 30 truyện, chúng tôi nhận thấy rằng kết thúc *mẹo dây thừng* – kết thúc của mô-típ này, nhân vật chủ mưu đều thành công, đều đánh lừa được nhân vật đối thủ. Xét về phía nhân vật chủ mưu, mục đích của *mẹo dây thừng* đã đạt được. Tuy nhiên, xét về phía nhân vật đối thủ, có nhiều kết cục khác nhau, có nhiều cách thua cuộc khác nhau. Chúng tôi thấy có một số cách kết thúc truyện như sau:

- Hai nhân vật đối thủ đánh nhau đến chết. Kết thúc này có trong các truyện *Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn* (Kinh/Việt Nam), *Thỏ, trâu và heo rừng* (Ê-đê/Việt Nam), *Vì sao thỏ tai dài đuôi ngắn*

(Mạ/Việt Nam), *Chuyện con thỏ ranh mãnh* (Xê-đăng/Việt Nam), *Con sói đói* (Trung Quốc)...

- Một trong hai nhân vật đối thủ bị chết. Kết thúc này có trong các truyện *Hoẵng, báo, sơn dương và cá sấu* (Trung Quốc), *Sư tử chết đuối dưới giếng như thế nào?* (Ukraina), *Thỏ làm chúa tể sơn lâm* (Nùng/Việt Nam), *Cáo và ngựa* (Đức), *Chị cáo và anh sói* (Ukraina).

- Nhân vật đối thủ biết bị lừa. Kết thúc này có vẻ nhẹ nhàng hơn, hai nhân vật đối thủ lần theo “dây thừng” và biết mình bị nhân vật chủ mưu lừa. Chúng tìm để trả thù nhân vật chủ mưu nhưng không gặp. Kết thúc này có trong các truyện *Voi, hà mã và thỏ* (châu Phi), *Voi, hà mã và nhện* (châu Phi), *Con cáo ranh ma* (Trung Quốc).

- Nhân vật đối thủ không tìm gặp nhau. Dạng kết thúc này ít gặp hơn. Truyện *Đồng ngô của thỏ* (bộ tộc da đỏ) kết rằng: “*Cuộc kéo co vẫn chưa phân thắng bại*”. Kiểu kết thúc này còn có trong truyện *Thỏ, voi và hà mã* (châu Phi).

- Nhân vật đối thủ biết ơn nhân vật chủ mưu. Truyện *Hươu chuột và sư tử* (Brunei) kể rằng: *Chúa sơn lâm – sư tử hồng hách, kiêu căng. Muông thú sợ hãi và bầu hươu chuột làm người cầm đầu mới. Hươu chuột dẫn sư tử gặp ba thợ săn và sư tử bị trúng tên. Được hươu chuột rút các mũi tên ra, sư tử biết ơn và bỏ đi vùng khác sống. Muông thú được sống thanh bình.* Đây là một kết thúc khá lạ bởi ở đây không những nhân vật đối thủ không chết, không căm thù mà nó còn “biết ơn” cả nhân vật chủ mưu. Hay

nói cách khác, ở đây nhân vật đối thủ đã bị hạ bệ một cách “tâm phục khẩu phục”.

5. Kết luận

Như vậy, việc khảo sát một số vấn đề trên đã giúp chúng ta trả lời cho câu hỏi “Thế nào là *mẹo dây thừng*?”. *Mẹo dây thừng* là một mưu kế của nhân vật chủ mưu dùng để tạo mâu thuẫn, “giằng co” giữa các nhân vật đối thủ, từ đó các nhân vật này sẽ tiêu diệt lẫn nhau hoặc tự tiêu diệt. Với mưu kế này, nhân vật chủ

mưu có thể giành chiến thắng mà không cần trực tiếp tham chiến.

Đây là mô-típ khá đặc biệt trong kiểu truyện con vật thông minh cũng như trong văn học dân gian nói chung. Bởi qua mô-típ này, chúng ta thấy được sự thông minh, mưu trí của nhân vật chủ mưu. Khác với các mô-típ khác, ở đây, nhân vật chủ mưu trong cùng một lúc phải chiến đấu với hai đối thủ to lớn, hung ác và kết quả cuối cùng là nhân vật chủ mưu chiến thắng.

¹ & ³: Hai truyện này không ghi người biên soạn thuộc dân tộc nào, đất nước nào.

² Truyện này còn có hai dị bản.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phương Minh Châu (dịch) (2005), *Truyện dân gian Ukraina*, Nxb Phụ nữ.
2. Chevalier J., Gheerbrant A. (2002), *Từ điển biểu tượng văn hóa thế giới*, Nxb Đà Nẵng, Đà Nẵng.
3. E.X. Kót-li-a (1986), *Truyện kể dân gian châu Phi*, Trần Nho Thìn, Nguyễn Thị Hảo dịch, tập 1-2, Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội.
4. Nguyễn Lâm (2000), *Từ điển thành ngữ và tục ngữ Việt Nam*, Nxb Văn hóa, Hà Nội.
5. Lê Nguyên Nhân (1986), *Truyện cổ và ngụ ngôn nước Anh*, Nxb Trẻ, TP HCM.
6. Nhiều tác giả (1994), *Truyện cổ thế giới chọn lọc*, tập 1, Nxb Trẻ, TP HCM.
7. Lê Chí Quế (2001), *Văn hóa dân gian, khảo sát và nghiên cứu*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội, Hà Nội.
8. Nguyễn Văn Sỹ và nhóm dịch (2002), *Văn học dân gian châu Á*, Nxb Văn hóa, Hà Nội.
9. Đặng Nghiêm Vạn (2002), *Tổng tập văn học các dân tộc thiểu số Việt Nam*, tập 2, Nxb Đà Nẵng.
10. Aarne A. & Thompson S. (1973), *The Types of the Folktale (A Classification and Bibliography)*, Helsinki.
11. Thompson S. (1955), *Motif - Index of Folk - literature*, Bloomington, Indiana University Press.
12. Claude Bremond. (1975), “Principes d’un index des ruses”, *Cahiers d’Études africaines*, 60, XV - 4, pp. 601 – 618

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 30-8-2011; ngày chấp nhận đăng: 17-4-2012)