

MỘT SỐ YẾU CƠ BẢN TRONG GÂY CƯỜI BẰNG NGÔN NGỮ

SOME KEY FACTORS IN MAKING HUMOR BY USING LANGUAGE

TRẦN TRỌNG NGHĨA

(ThS; Đại học KHXH & NV Tp Hồ Chí Minh)

Abstract: Humor is one kind of really special cultural aspect. There are several ways to make humor, but using languages is popular and effective one. Many kinds of humor are internationally common, but some contain features of local culture. This paper introduces some techniques of using language to make laughs: local cultural features, basic knowledge, and associative fields.

Key words: humor; cultural; basic knowledge; associative fields.

1. Đặt vấn đề

Hài hước là một biểu hiện văn hóa rất đặc biệt. Có rất nhiều cách để tạo hài hước, gây cười. Sử dụng ngôn ngữ để gây cười là một phương pháp phổ biến và hữu hiệu. Nhưng một mẫu chuyện gây được tiếng cười sẽ phải chịu ảnh hưởng của những yếu tố nào? Vì sao có những chuyện cười khi dịch sang ngôn ngữ khác người ta vẫn cười, nhưng cũng có những chuyện cười không có đặc điểm này? Như vậy, có những cái cười mang tính phổ quát, nhưng có những cái chỉ dựa trên những đặc tính văn hóa vùng miền nên khi chuyển dịch sang ngôn ngữ khác người ta thấy nó xa lạ và chẳng có gì đáng cười. Bài viết này trình bày một số yếu tố cơ bản liên quan đến việc gây cười bằng ngôn ngữ, cụ thể là yếu tố văn hóa – tri thức nền và các trường liên tưởng trong các tiểu phẩm hài bằng tiếng Việt trên các báo mạng.

2. Văn hóa – tri thức nền trong chuyện cười

Buổi trưa đi học về, cậu bé vui vẻ nói với bố:

- Bố ơi, chiều nay bố đến lớp để cô giải lại bài toán cô cho ngày hôm qua.

- Sao lại là bố? Bố có đi học đâu?

- Cô bảo tất cả những ai làm sai bài toán này đều phải đến ạ! (vnexpress.net)

Chúng ta thấy xuất hiện hai khung nhận thức khác nhau qua câu chuyện. Theo cách hiểu của cậu bé: hễ ai làm sai bài toán đều phải đến gặp cô giáo để cô hướng dẫn lại. Bố cậu giải sai bài toán vậy bố cậu phải đến gặp cô. Người trưởng thành có một cách nhận thức hoàn toàn khác, đó là một tình huống mỉa mai:

- Bố không hướng dẫn mà làm bài tập hộ con là sai nguyên tắc giáo dục.

- Bố đã làm sai bài tập toán của bé.

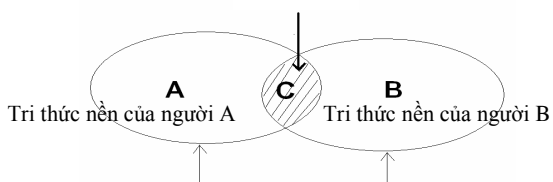
- Bố phải đến gặp cô giáo để học lại.

Như vậy, cùng một câu chuyện, cùng một tình huống nhưng hai đối tượng có hai cách nhận thức khác nhau. Khái niệm văn hóa chúng tôi đề cập ở đây là văn hóa về nhận thức, bao gồm hai lĩnh vực cơ bản: *văn hóa nhận thức về vũ trụ, về thế giới quan và văn hóa nhận thức về con người*; trong đó có cả đời sống vật chất, lao động sản xuất, sáng tạo nghệ thuật và giao lưu văn hóa. Tất cả những biểu hiện và phương tiện biểu hiện văn hóa ở đây được xem như là một hệ

thống tri thức nền. Tri thức nền là những hiểu biết căn bản và cần thiết nhất để làm cơ sở cho con người có thể hiểu được nhau. Có thể xem tri thức nền vừa là môi trường vừa là chất liệu tạo nên sự sinh sôi nảy nở của vô số những sản phẩm văn hóa. Truyện cười cũng là một sản phẩm văn hóa, cho nên, nó cũng không nằm ngoài địa hạt ấy.

Có thể biểu diễn miền giao thoa các tri thức nền để tri nhận truyện cười, cái hài hước bằng sơ đồ sau:

Miền giao thoa tri thức



Sơ đồ: *Miền giao thoa tri thức nền*

A: là tri thức nền của người A

B: là tri thức nền của người B

C: là vùng hiểu biết trùng nhau của người A và người B. Vùng C càng lớn thì việc sáng tạo và cảm nhận sự hài hước giữa hai bên càng phong phú và thuận tiện. Ngược lại, C càng nhỏ thì hiệu quả thì tính hài càng thấp, C nhỏ đến một mức nhất định thì chỉ còn cười được trên những cái cười mang tính phổ quát mà thôi.

Như F.de Saussure đề cập: “*Phong tục của một dân tộc có tác động đến ngôn ngữ, và mặt khác, trong một chừng mực khá quan trọng, chính ngôn ngữ làm nên dân tộc*”[6, tr.62]. Theo cách hiểu này thì ngôn ngữ đóng một vai trò trọng yếu trong việc hình thành và phát triển văn hóa cộng đồng. Con đường hình thành của cái cười hay chuyện cười cũng mang những dấu ấn đặc trưng ấy. Điều này thể hiện rõ nét trong tiếng cười dân gian.

Để có thể cười, ngay cả người bản ngữ cũng đòi hỏi phải có tri thức nền nghĩa là

những hiểu biết của anh ta phải nằm trong miền C (theo sơ đồ trên) thì mới cảm nhận hết cái giá trị hài hước mà câu chuyện mang lại.

Ví dụ: **Kiêng cử**

Xưa có một sĩ tử đi thi, một đầy tớ theo giúp việc, anh này gánh theo một gánh sách vở và đồ đạc. Trên đầu đòn gánh, anh ta vắt một chiếc khăn. Hễ cứ đi được một quãng thì chiếc khăn lại bị rơi. Sau vài lần cúi xuống nhặt khăn, anh ta đâm ra cáu giận và cầu nhàu: “Lại rớt, ... lại rớt nữa”. Nghe chữ rớt mãi, sĩ tử nọ rất sợ xui xẻo bèn dặn: “Cứ mỗi lần nhặt khăn lên thì phải là nói là đậu, ... không được nói chữ rớt, hiểu chưa?”.

Sau vài lần rơi khăn, người đầy tớ nghĩ ra một cách. Anh ta buộc chặt chiếc khăn vào một đầu đòn gánh. Rất tâm đắc với sáng kiến của chính mình, anh ta vừa làm vừa lẩm bẩm: “Phen này cho mày hết ... đậu”.

(Theo TCDG VN)

Phải là một người Việt, hoặc phải có hiểu biết về phong tục kiêng tránh có phần dị đoan và phải có một chút trải nghiệm về niềm tin dị đoan ấy thì mới cảm nhận hết được chất hài của câu chuyện. Bởi vì, cái cười ở đây không chỉ đơn thuần là ngôn ngữ mà là bao gồm nhiều yếu tố cộng hưởng lại. Trong đó nổi bật là yếu tố tình huống và yếu tố văn hóa. Tình huống dựa trên ngôn ngữ, giúp bạn đọc hình dung ra cảnh tượng máy móc gây cười. Văn hóa cho thấy sự mê tín thái quá, đến mức chỉ cần nói vài từ ngữ liên quan đến điều không hay là đã lo sợ bị thất bại. Sự trải nghiệm không chỉ để cười được trong câu chuyện mà còn là cười vì cũng thấy mình trong một phần của câu chuyện hoặc ít ra cũng có lúc mình cũng tin như thế. Nếu không hội đủ những yếu tố trên thì tiếng cười yếu đi nhiều, thậm chí là không có gì để cười.

Như vậy tri thức nền là những hiểu biết chung và phổ thông. Con người luôn có thể học hỏi, trải nghiệm và không ngừng hoàn thiện để nâng cao vốn hiểu biết của mình

nhằm thỏa mãn nhu cầu khám phá thế giới. Có thể ví việc khám phá cái cười trong ngôn ngữ cũng như việc thám hiểm những miền đất lạ, bao giờ cũng hứa hẹn đầy những sự bất ngờ thú vị mà tri thức nền chính là phương tiện hữu hiệu.

Trong thời đại toàn cầu hóa về công nghệ thông tin như hiện nay, việc cập nhật tri thức nền trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết vì vậy sự phổ biến trong truyện cười mà chúng tôi đề cập đến trong phần sau lại càng được mở rộng.

3. Trường liên tưởng trong cái cười

Bản về cảm thụ cái cười, có một yếu tố không thể không nhắc đến, đó là trường liên tưởng. F.de Saussure viết: “Để duy trì trật tự thế giới, não bộ của chúng ta thường liên tưởng đến các vật thể, cử chỉ và các biểu tượng với những cảm xúc, kỉ niệm và những sự trải nghiệm của bản thân. Giữa suy nghĩ của con người với thế giới bên ngoài luôn có một mối liên hệ, liên kết và bộ não là nơi chứa đựng một số lượng khổng lồ các mối liên kết đó. Mỗi khi gặp một tình huống bất kì trong cuộc sống, lập tức não sẽ phán đoán và đưa ra những nhận định về những sự kiện đó” [6]. Ví dụ:

Vợ một giám đốc hỏi chồng:

- Em nghe công ti mới tuyển một cô thư kí?

- Đúng.

- Thế cô ấy ăn mặc thế nào?

- À, cô ấy ăn mặc chậm chạp lắm em ạ! (vnexpress.net)

Khung liên tưởng của người vợ là về thời trang, về bên ngoài của cô thư kí mới. Hình ảnh ‘*ăn mặc chậm chạp*’ trong câu trả lời của người chồng – giám đốc làm xuất hiện một trường liên tưởng mới hoàn toàn bất ngờ cho người đọc, người nghe. Chính sự bất ngờ cộng với biên độ hay độ lớn của sự khác biệt trong hai trường liên tưởng gây nên yếu tố hài hước.

Người viết chuyện cười luôn biết tận dụng những mối liên kết này để xây dựng

những tình huống mà ở đó không chỉ có các nhân vật mới bị các trường liên tưởng chi phối, mà cái chính là độc giả bị dẫn dắt vào các mối liên hệ của tình huống được thiết kế sẵn. *Tư duy logic* hay *Nguyên lí lấp đầy* của não bộ cho phép độc giả tưởng tượng hay liên tưởng đến những tình huống tiếp theo sau đó. Cái tài của người viết truyện cười hay là tạo ra một đường dẫn sao cho càng cuốn hút càng tự nhiên càng tốt, rồi bất thành linh tăng tốc và bùng nổ ở đoạn kết. Cường độ của tiếng cười mạnh hay yếu phụ thuộc vào sức bùng nổ của đoạn kết này. Tuy nhiên có những tiếng cười không phải bùng nổ ngay mà lan tỏa một cách ngấm ngấm theo mạch tư duy của trí tuệ. Thường thì đó là những tiếng cười tế nhị, kín đáo cùng với sự khâm phục của trí tuệ.

Ví dụ: *Kiểu gì cũng chiều*

Cô gái bị đau răng đến khám chỗ nha sĩ. Nha sĩ khám xong bảo cô cần nhổ ngay. Cô gái giãy nảy:

- Ôi không, tôi thà sinh một đứa trẻ còn hơn bị nhổ răng!

- Vậy được, nếu cô đã quyết định, tôi sẽ điều chỉnh ghê.

Cô gái liên tưởng sự đau đớn phải chịu đựng khi nhổ một cái răng với việc đau đớn khi sinh một em bé. Cặp từ “*thà ...còn hơn*” thể hiện sự so sánh này. Cô cho rằng việc nhổ một cái răng thì thật là khủng khiếp. Việc sinh một em bé thường làm cho người mẹ cảm thấy khó nhọc và đau đớn nhưng đối với cô việc đó còn ít đáng sợ hơn nhiều. Đó là kiểu liên tưởng so sánh, và nếu được lựa chọn cô sẽ chọn việc sinh một em bé. Người nha sĩ đã cố ý tạo ra một trường liên tưởng khác hoàn toàn với trường liên tưởng của cô gái. Anh ta sử dụng ngay kiểu lí lẽ so sánh của cô gái “*Tôi thà sinh một đứa trẻ còn hơn bị nhổ răng*” để gán vào đó một cách hiểu rằng cô gái muốn sinh một em bé hơn là muốn nhổ răng. Ông đưa ra một đề nghị “*Tôi sẽ điều chỉnh ghê*”. Một trường liên

tưởng nữa hình thành; hành động điều chỉnh ghề trong ngữ cảnh này khiến độc giả liên tưởng ngay đến việc sắp xếp giường chiếu cho một đôi nam nữ, chuẩn bị làm cái việc tạo ra em bé. Sau câu kết, cùng một lúc xuất hiện hàng loạt các tác nhân tạo hài tính.

- Sự bất ngờ của độc giả.
- Sự thay đổi đột ngột của trường liên tưởng.
- Yếu tố tình dục được đề cập một cách nhẹ nhàng và khéo léo.

Như vậy, trường liên tưởng nằm trong vùng giao thoa của tri thức nền. Nghĩa là giữa độc giả, người nghe với người viết truyện phải có những hiểu biết trùng nhau nhất định nào đó. Hay là sự hiểu biết đó nằm chung trong vùng “C” theo sơ đồ trên, nhưng đó mới chỉ là điều kiện cần. Điều kiện đủ là trên cơ sở sự hiểu biết chung ấy, người ta khéo léo tạo vô số những mối liên hệ, liên tưởng gây cười. Sự sáng tạo càng mới mẻ, bất ngờ và thú vị bao nhiêu thì câu chuyện càng hài hước bấy nhiêu.

4. Kết luận

Hài hước là biểu hiện của trí thông minh là sản phẩm cao cấp của trí tuệ. Công dụng của nó vô cùng lớn lao và hữu hiệu trong đời sống tinh thần của con người. Việc nghiên cứu và ứng dụng ngôn ngữ hài vào mục đích tạo ra những sản phẩm giải trí độc đáo giúp ích rất nhiều cho sự lạc quan vui sống của con người. Bài viết này dựa trên kết quả khảo sát trên 500 mẫu chuyện cười ngắn trên các báo điện tử tiếng Việt, có so sánh với truyện cười dân gian của người Việt và một số dân tộc khác. Bài viết chỉ mới giới thiệu được hai thành phần cơ bản là *yếu tố tri thức nền* và một số *trường liên tưởng* tham gia trong quá trình gây cười bằng ngôn ngữ. Chúng tôi thiết nghĩ việc nắm được cơ chế gây hài để vận dụng vào trong quá trình dạy học sẽ tạo được hứng thú cho học sinh, đó cũng là nội dung chúng tôi dự định sẽ trình bày trong bài viết tiếp theo.

Tài liệu tham khảo

1. Đỗ Hữu Châu (2003), *Cơ sở ngữ dụng học*, (tập 1), Nxb. ĐHSB HN.
2. Trương Chính – Phong Châu (1979), *Tiếng cười dân gian Việt Nam*, KHXH.
3. Nguyễn Đức Dân (1988), *Tiếng cười thế giới*, tập I, Nxb Khoa học Xã hội.
4. Đoàn Thị Tâm (2006), *Một số phương pháp tạo hàm ngôn trong chuyện cười tiếng Việt*, Luận văn thạc sĩ ngôn ngữ học, ĐHSB TP.HCM.
5. Nguyễn Văn Trấn (1993), *Logic vui*, Nxb. Chính trị Quốc gia.
6. Ferdinand de Saussure (2005), *Giáo trình ngôn ngữ học đại cương*, Cao Xuân Hạo dịch, Nxb Khoa học Xã hội.
7. Henri Bergson (1959), *Le rire - Tiếng cười*, Phạm Xuân Độ dịch, Bộ quốc gia Giáo dục Xuất bản.
8. Tony Buzan – Barry Buzan (2008), *The mind map book (Sơ đồ tư duy)*, Lê Huy Lâm dịch, nxb. TH TP. HCM.
9. <http://www.tuotrecuoi.com>.
10. <http://www.vnexpress.net>.

(Ban Biên tập nhận bài ngày 11-06-2013)

HỘP THƯ

Trong tháng 6/2013, *NN & ĐS* đã nhận được thư, bài của các tác giả: Vương Thị Kim Minh, Hoàng Thị Minh Phúc, Nguyễn Xuân Hòa, Đỗ Thị Hiên (Hà Nội); Nguyễn Thị Thanh (Hải Dương); Lò Thị Hồng Nhung (Tây Bắc); Trịnh Thị Thu Hòa (Thái Nguyên); Đỗ Thị Xuân Dung, Cái Ngọc Duy Anh (Huế); Nguyễn Kim Loan (TP HCM).

Tòa soạn *NN & ĐS* xin chân thành cảm ơn sự cộng tác của quý vị và các bạn.

NN & ĐS