

NGÔN NGỮ HỌC VÀ VIỆT NGỮ HỌC

ẨN DỤ HÌNH ẢNH TRÊN POSTER PHIM: KHẢO SÁT POSTER CỦA MỘT SỐ PHIM MỸ TRẦN THỊ QUỲNH* - HOÀNG THỊ OANH**

TÓM TẮT: Nghiên cứu này phân tích ẩn dụ hình ảnh (pictorial metaphors) trong 05 poster phim, nhằm khám phá cách các ẩn dụ ý niệm được thể hiện qua yếu tố thị giác. Dựa trên các lý thuyết về ẩn dụ ý niệm của Lakoff & Johnson (1980), Kövecses (2010) và Forceville (1996, 2009), bài báo xác định và diễn giải 17 ẩn dụ ý niệm phổ biến trong poster phim. Bằng cách kết hợp phân tích ngôn ngữ và hình ảnh, nghiên cứu sử dụng cách tiếp cận "Grammar of Images" của Kress & van Leeuwen (2006) để giải mã cách ẩn dụ hình ảnh được cấu trúc và diễn giải. Kết quả cho thấy các poster phim không chỉ truyền tải nội dung cốt truyện mà còn phản ánh những tri nhận phổ quát của con người về thế giới thông qua hình ảnh. Những phát hiện này không chỉ đóng góp vào nghiên cứu về ẩn dụ hình ảnh mà còn có ý nghĩa quan trọng đối với lĩnh vực truyền thông thị giác, quảng cáo và thiết kế đồ họa.

TỪ KHOÁ: Ẩn dụ ý niệm; ẩn dụ hình ảnh; poster phim Mỹ; truyền thông thị giác; Ngữ pháp hình ảnh.

NHẬN BÀI: 21/02/2025.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 09/09/2025

1. Dẫn nhập

Ẩn dụ không chỉ tồn tại trong ngôn ngữ mà còn đóng vai trò quan trọng trong hình ảnh và truyền thông thị giác. Các lý thuyết của Lakoff & Johnson (1980), Kövecses (2010) và Forceville (1996) đã chứng minh rằng, ẩn dụ ý niệm có thể được thể hiện không chỉ qua từ ngữ mà còn qua hình ảnh, màu sắc, bố cục và các yếu tố thị giác khác. Trong bối cảnh này, nghiên cứu về ẩn dụ hình ảnh (pictorial metaphors) trở thành một lĩnh vực quan trọng giúp khám phá cách con người diễn giải và truyền tải ý nghĩa qua phương tiện trực quan.

Bài báo này tập trung phân tích các ẩn dụ ý niệm trong hình ảnh dựa trên các cơ sở lý thuyết của Lakoff & Johnson, Kövecses (2010) và Forceville, đồng thời sử dụng cách tiếp cận "Grammar of Images" của Kress & van Leeuwen (2006) để nhận diện và giải mã các ẩn dụ hình ảnh. Thông qua việc đối chiếu các ẩn dụ ý niệm được tìm thấy trong nghiên cứu với hệ thống lý thuyết của các học giả trên, bài báo nhằm làm rõ cách thức hình ảnh có thể truyền tải những khái niệm trừu tượng về cuộc sống, đạo đức, hi vọng, nguy hiểm và bản chất con người.

Nghiên cứu này không chỉ góp phần mở rộng hiểu biết về ẩn dụ thị giác mà còn giúp làm rõ vai trò của hình ảnh trong giao tiếp, đặc biệt là trong nghệ thuật, truyền thông và quảng cáo. Qua đó, bài báo nhấn mạnh tầm quan trọng của việc kết hợp các phương pháp phân tích hình ảnh và ngôn ngữ để hiểu sâu hơn về cách con người tri nhận thế giới thông qua ẩn dụ.

2. Cơ sở lý luận

2.1. Ẩn dụ ý niệm và ẩn dụ hình ảnh

Ẩn dụ từ lâu đã không chỉ được xem như một biện pháp tu từ trong ngôn ngữ, mà còn là một phần quan trọng trong cách con người tư duy và hiểu thế giới. Lakoff & Johnson (1980) trong cuốn "Metaphors We Live By" đã đưa ra lý thuyết ẩn dụ ý niệm (Conceptual Metaphor Theory - CMT), trong đó định nghĩa ẩn dụ là "hiểu và trải nghiệm một dạng sự vật này theo một dạng sự vật khác". Theo quan điểm này, ẩn dụ không chỉ giới hạn trong ngôn ngữ mà còn xuất hiện trong tư duy, hành động và giao tiếp thị giác. Tuy nhiên, Kövecses (2010) lập luận rằng, các yếu tố văn hóa, lịch sử và môi trường xã hội cũng ảnh hưởng đến cách mỗi nền văn hóa sử dụng ẩn dụ, tạo ra sự khác biệt đáng kể giữa các ngôn ngữ và cộng đồng. Kövecses (2010) cũng nghiên cứu tính linh hoạt của ẩn dụ, tức là

Trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp:

**Email: ttquynh@uneti.edu.vn*

***Email: htoanh@uneti.edu.vn (Tác giả liên hệ)*

cách chúng có thể thay đổi theo thời gian. Tác giả cho rằng, ẩn dụ không cố định mà có thể phát triển hoặc biến mất do sự thay đổi của xã hội. Trong lý thuyết ẩn dụ ý niệm, một miền nguồn (source domain) là lĩnh vực cụ thể, hữu hình mà ta sử dụng để hiểu một miền đích (target domain) trừu tượng hơn. Kövecses (2010) đã chỉ ra một số miền nguồn và miền đích phổ biến là:

- *Các miền nguồn thông dụng*: Miền nguồn thường là những trải nghiệm quen thuộc trong cuộc sống hàng ngày. Dưới đây là một số miền nguồn phổ biến trong nghiên cứu của Kövecses: Không gian (lên, xuống, trước, sau), Nhiệt độ (nóng, lạnh), Chất lỏng (sóng, dòng chảy), Thực phẩm (đắng, ngọt, cay), Cơ thể con người, Hành trình (con đường, hướng đi), Chiến tranh.

- *Các miền đích thông dụng*: Miền đích là những khái niệm trừu tượng mà con người muốn hiểu thông qua miền nguồn, như: Cảm xúc, Thời gian, Tri thức, Xã hội và Cuộc đời.

Khi so sánh các miền nguồn và miền đích, có thể thấy, con người luôn sử dụng những trải nghiệm quen thuộc trong thế giới vật lý để hiểu các khái niệm trừu tượng hơn.

Trong cuốn "Pictorial Metaphor in Advertising", Forceville (1996) mở rộng lý thuyết này sang lĩnh vực hình ảnh, trong đó, tác giả định nghĩa, ẩn dụ hình ảnh (pictorial metaphor) là một sự quy chiếu trực quan trong đó một đối tượng (miền đích) được trình bày bằng các đặc điểm của một đối tượng khác (miền nguồn), mà không cần sử dụng ngôn từ để diễn đạt quan hệ này.

- *Phân biệt ẩn dụ hình ảnh với ẩn dụ ngôn ngữ*

Ẩn dụ ngôn ngữ: Xuất hiện trong lời nói hoặc văn bản, có cấu trúc rõ ràng, ví dụ: THỜI GIAN LÀ TIỀN BẠC.

Ẩn dụ hình ảnh: Dựa vào sự liên tưởng giữa các yếu tố thị giác mà không cần từ ngữ hỗ trợ. Ví dụ, một quảng cáo có hình ảnh một trái tim làm bằng sắt có thể được hiểu là "Tình yêu là mạnh mẽ và bền bỉ như kim loại".

1.2. Vai trò của ẩn dụ hình ảnh trong áp phích phim

Áp phích phim thường sử dụng ẩn dụ hình ảnh để tạo ra sự tò mò và thu hút khán giả. Một số cách phổ biến:

Ẩn dụ ngữ cảnh: Đặt nhân vật vào một bối cảnh gợi nhiều suy nghĩ, ví dụ: Poster Titanic với hình ảnh con tàu và đôi tình nhân, tượng trưng cho bi kịch.

Ẩn dụ lai: Kết hợp hai hình ảnh thành một, ví dụ: Poster Black Swan với khuôn mặt Natalie Portman nứt vỡ, thể hiện sự xung đột nội tâm.

So sánh trực quan: Đặt hai yếu tố bên cạnh nhau để gợi liên tưởng, ví dụ: Poster The Silence of the Lambs với hình ảnh con bướm trên môi nhân vật chính, gợi lên sự im lặng và cái chết).

1.3. Ngữ pháp hình ảnh - công cụ phân tích hình ảnh của Kress & van Leeuwen (2006)

Lý thuyết của Kress & van Leeuwen cung cấp một khuôn khổ để phân tích cách hình ảnh cấu trúc ý nghĩa. Một số khái niệm quan trọng giúp nhận diện ẩn dụ hình ảnh bao gồm:

- *Information Value* - *Giá trị thông tin của bố cục hình ảnh*: Các thành tố trong hình ảnh không chỉ được đặt ngẫu nhiên mà theo một cấu trúc có ý nghĩa.

Trái - Phải: Bên trái thường biểu thị thông tin đã biết (given), bên phải là thông tin mới (new). Ví dụ, nếu ánh sáng nằm ở bên phải của nhân vật, nó có thể đại diện cho một tương lai tươi sáng phía trước.

Trên - Dưới: Phần trên thường gắn với lý tưởng, tinh thần, hoặc sự siêu việt; phần dưới thể hiện thực tế hoặc sự suy đồi.

- *Salience* - *Sự nổi bật của các yếu tố thị giác*:

Các yếu tố thị giác không có cùng một trọng lượng. Những gì được làm nổi bật thông qua kích thước, màu sắc, độ sáng, độ tương phản sẽ thu hút sự chú ý của người xem trước tiên. Điều này có thể giúp xác định yếu tố nào đóng vai trò miền nguồn và miền đích trong ẩn dụ hình ảnh.

- *Modality* - *Mức độ chân thực hoặc tượng trưng của hình ảnh*

Modality đề cập đến mức độ "hiện thực" của hình ảnh, từ siêu thực đến hoàn toàn mang tính tượng trưng.

Trong phân tích ẩn dụ hình ảnh, modality giúp xác định liệu một yếu tố hình ảnh mang nghĩa trực

tiếp hay mang tính biểu tượng.

- *Gaze - Ánh nhìn của nhân vật và sự tương tác với người xem:*

Nếu nhân vật nhìn thẳng vào người xem, họ tạo ra một yêu cầu giao tiếp (demand), nghĩa là người xem phải đối mặt với cảm xúc của họ. Nếu nhân vật nhìn xa xăm, điều đó thể hiện sự suy tư, cô lập, có thể liên quan đến hành trình nội tâm.

2. Phương pháp luận

2.1. Dữ liệu

Nghiên cứu này phân tích 05 poster phim Mỹ thuộc nhiều thể loại khác nhau, với ngày công chiếu trong năm 2024. Dữ liệu được thu thập từ IMP Awards (www.impawards.com) - một trang web uy tín chuyên tổng hợp poster phim chính thức từ các hãng phim lớn như Warner Bros., Universal, Disney, Paramount, Sony, 20th Century Studios, v.v. Các poster được chọn dựa trên các tiêu chí sau:

- Tính đa dạng về thể loại: Bao gồm hành động, kinh dị, khoa học viễn tưởng, chính kịch, hài, nhạc kịch, hoạt hình.

- Thời gian phát hành: Chỉ xét các phim có lịch chiếu trong năm 2024 để phản ánh xu hướng thiết kế đương đại.

- Nguồn chính thức: Poster được lấy từ IMP Awards, đảm bảo tính xác thực và chất lượng.

Danh sách poster phim được phân tích:

STT	Tên phim	Thể loại	Ngày phát hành
1	The Activated Man	Hành động/ Siêu anh hùng	20/9/2024
2	Adopted	Kinh dị	20/12/2024
3	Adventure Tom	Hài/ Chính kịch (Dramedy)	16/5/2024
4	Absolution	Tội phạm/ Hành động	2/10/2024
5	The Absence of Eden	Chính kịch/ Xã hội	8/11/2024

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Phân tích tập trung vào bốn khía cạnh chính của thiết kế poster:

Áp dụng lý thuyết ẩn dụ ý niệm (Lakoff & Johnson, 1980) và ẩn dụ hình ảnh (Forceville, 1996) để phân tích cách poster sử dụng hình ảnh để gợi ý nội dung phim:

- Thành phần thị giác: Hình ảnh nhân vật, bố cục, màu sắc, ánh sáng, yếu tố biểu tượng.

- Ẩn dụ hình ảnh: Cách poster truyền tải ý nghĩa thông qua hình ảnh thay vì ngôn ngữ trực tiếp.

- Phong cách thể loại: Đặc điểm thiết kế khác biệt theo từng loại phim.

- Tương quan giữa văn bản và hình ảnh: Cách tagline, tiêu đề, tên diễn viên hỗ trợ cho thông điệp thị giác.

Dữ liệu từ 05 poster phim trong năm 2024 cung cấp một bức tranh toàn cảnh về cách thức thiết kế và sử dụng ẩn dụ hình ảnh trong truyền thông điện ảnh Mỹ. Qua việc phân tích các yếu tố thị giác và ngôn ngữ, nghiên cứu này sẽ giúp hiểu rõ hơn về chiến lược tiếp thị phim thông qua thiết kế poster và xu hướng sáng tạo trong thời kỳ hiện đại.

3. Kết quả phân tích

3.1. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong posters phim Mỹ

3.1.1. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong poster phim "The Activated Man"

Hình 1. Poster phim *The Activated Man*



CUỘC ĐỜI LÀ CHIẾC ĐỒNG HỒ CÁT

Hình ảnh con người không xuất hiện trực tiếp mà được khắc họa thành những khuôn mặt bị mắc kẹt trong đồng hồ cát. Điều này làm suy giảm vị thế con người, biến họ thành một phần của thời gian, bị chi phối bởi dòng chảy thời gian hơn là kiểm soát nó.

Các khuôn mặt trong nửa trên của đồng hồ cát → Những người có quyền lực hoặc đang nắm giữ số phận.

Các khuôn mặt trong nửa dưới của đồng hồ cát → Những người bị ảnh hưởng, chịu sự chi phối của thời gian.

Đồng hồ cát chứa đựng con người → Con người bị mắc kẹt trong số phận.

Hạt cát chảy xuống → Sự trôi qua của cuộc đời.

Các nhân vật trong nửa trên của đồng hồ cát dần "rơi xuống" → Sự lão hóa, suy tàn hoặc mất đi quyền kiểm soát.

Nửa trên và nửa dưới của đồng hồ cát → Sự phân chia quyền lực và vận mệnh.

Đồng hồ cát giữa sa mạc → Sự cô lập, không thể thoát ra khỏi số phận.

Như vậy có thể hiểu, Thời gian giống như một nhà tù, nơi con người bị mắc kẹt trong vòng lặp của số phận. Thời gian là một dòng chảy không thể đảo ngược, kéo theo con người vào vòng xoáy vô tận của cuộc đời. Cuộc sống là một trò chơi của thời gian, nơi kẻ mạnh kiểm soát vận mệnh của kẻ yếu, nhưng cuối cùng tất cả đều chịu chung quy luật thời gian. Cuộc đời con người giống như một hành trình trong sa mạc, nơi thời gian là thứ duy nhất còn lại khi mọi thứ khác dần biến mất.

SỰ NGUY HIỂM LÀ BÓNG TỐI

Hệ thống ẩn dụ "Bad Things Are Dark" thể hiện sự nguy hiểm, đe dọa và số phận không thể tránh khỏi. Nhân vật bị mắc kẹt trong một thế giới tối tăm, nơi họ không kiểm soát được tương lai. Nhân vật chính đối diện với một thế lực nguy hiểm vô hình. Màu đỏ là dấu hiệu cảnh báo, nhấn mạnh sự căng thẳng, nguy hiểm hoặc sự thay đổi không thể tránh khỏi.

Nguy hiểm đang tồn tại nhưng chưa lộ diện hoàn toàn, có thể đến từ số phận hoặc từ chính nhân vật khác trong phim. Một số nhân vật có cơ hội thay đổi số phận, nhưng ánh sáng mờ nhạt cho thấy điều này là rất mong manh. Bộ phim có thể liên quan đến sự đấu tranh sinh tồn, đổ máu hoặc hậu quả khủng khiếp của việc không thể kiểm soát số phận. Nhân vật chính có thể rơi vào tình huống nguy hiểm do số phận hoặc hành động của anh ta. Như vậy, ánh xạ được thiết lập:

Bóng tối → Điều chưa biết.;

Bóng tối → Mối đe dọa.;

Ánh sáng đỏ → Cảnh báo.;

Bóng tối và bóng đỏ → Nguy hiểm ẩn giấu.;

Ánh sáng → Hy vọng hoặc sự sống còn.;

Bóng tối kết hợp với màu đỏ → Máu, sợ hãi, bạo lực.

Màu đỏ trên nền tối → Nhấn mạnh sự nguy hiểm.

ĐIỀU TỐT ĐẸP LÀ ÁNH SÁNG

Ánh sáng thể hiện sự đúng đắn, nhận thức đạo đức và phần thưởng cho những lựa chọn chính xác. Nhân vật xuất hiện trong vùng sáng có thể là người nắm giữ sự thật, có đạo đức hoặc đang dần thức tỉnh. Một số nhân vật có thể đang đứng trước sự lựa chọn giữa điều tốt và điều xấu, hoặc đang che giấu điều gì đó. Nhân vật có thể đang trải qua một quá trình trưởng thành, hiểu ra điều đúng đắn khi thời gian trôi qua. Khi thời gian trôi đi, những người đưa ra quyết định đúng đắn có thể tìm thấy sự cứu rỗi hoặc phần thưởng xứng đáng. Thời gian không chờ đợi ai, và những quyết định trong quá khứ sẽ dẫn đến kết quả không thể thay đổi trong tương lai. Từ đó, ánh xạ ẩn dụ được thành lập như sau:

Ánh sáng → Sự sáng tỏ đạo đức.;

Bóng tối → Sự mơ hồ đạo đức.

Cát chảy → Hành trình đến sự khai sáng.;

Ánh sáng ở đáy → Phần thưởng cho lựa chọn đúng đắn.

Cát nhỏ giọt → Hệ quả của thời gian.

THẾ GIỚI TÂM LINH LÀ BÓNG TỐI

Phần trên của đồng hồ cát với tông màu tối tăm, mơ hồ cùng với hình ảnh quỷ mắt đỏ tạo ra ẩn dụ về thế giới tâm linh.

Bóng tối không có hình dạng cụ thể → Thế giới tâm linh không có hình dạng vật lí.

Bóng tối che phủ mọi thứ → Thế giới tâm linh không thể nhìn thấy trực tiếp.

Bóng tối gây bất an → Thế giới tâm linh khơi gợi sự sợ hãi và không chắc chắn.

Bóng tối yên tĩnh → Thế giới tâm linh mang tính tĩnh lặng và nội tâm.

XẤU XA THÌ XUỐNG (BEING BAD IS BEING LOW)

Trạng thái "xấu xa" được ánh xạ vào "thấp xuống". Biểu cảm khuôn mặt giúp truyền tải thông điệp này trực quan. Phần trên đồng hồ cát bị bao phủ bởi bóng tối, làm mờ đi các khuôn mặt, gợi ý

rằng thế giới tâm linh không thể xác định chính xác bằng giác quan thông thường. Những khuôn mặt trong phần trên của đồng hồ cát xuất hiện mờ ảo, như thể bị che giấu bởi một lớp bóng tối, ám chỉ sự huyền bí của thế giới tâm linh. Hình ảnh quỹ mắt đỏ trong bóng tối làm tăng sự lo âu, bất an - tương tự cảm giác con người khi đối diện với điều huyền bí và không thể kiểm soát. Không gian tối trong poster không có chuyển động mạnh, tạo cảm giác trầm lắng, tượng trưng cho sự lắng đọng và suy tư khi bước vào thế giới tâm linh. Nhân vật có ánh mắt hướng xuống, tạo cảm giác day dứt hoặc tội lỗi, như thể đang gánh chịu hậu quả của hành động xấu. Nhân vật có biểu cảm miệng cụp xuống, làm nổi bật trạng thái buồn bã hoặc suy sụp. Nhân vật có biểu cảm căng thẳng, tạo cảm giác tức giận hoặc bất mãn, liên quan đến hậu quả của việc làm sai trái. Nhân vật mang nét căng thẳng cực độ, phản ánh nỗi sợ bị phán xét hoặc chịu hậu quả nghiêm trọng. Từ đó, mô hình ánh xạ được xác lập:

Đôi mắt cúi xuống → Cảm giác tội lỗi, buồn bã, hối hận.

Miệng chùng xuống → Sự yếu đuối, thất bại, tiếc nuối.

Khuôn mặt căng cứng → Sự giận dữ, xung đột nội tâm.

Đôi môi run rẩy, mắt mở lớn → Sự sợ hãi, lo âu.

3.1.2. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong poster phim “Adopted”

Hình 2. Poster phim The Adopted



RANH GIỚI GIỮA SỰ THẬT VÀ DỐI TRÁ LÀ CÁNH CỬA

Trong poster này, hình ảnh cánh cửa hé mở đóng vai trò trung tâm, tạo nên ẩn dụ thị giác về ranh giới giữa sự thật và dối trá. Bộ phim có vẻ là câu chuyện về một đứa trẻ được nhận nuôi, nhưng ẩn chứa bên trong là một bí ẩn hoặc hiểm họa khủng khiếp. Cánh cửa hé mở → Bí ẩn & sự không chắc chắn.

Cánh cửa chỉ mở một phần, không hoàn toàn đóng cũng không hoàn toàn mở.

Một đứa trẻ đứng sau cánh cửa, khuôn mặt nửa lộ diện, nửa bị che khuất.

Không gian tối phía sau tạo cảm giác có điều gì đó chưa được tiết lộ hoàn toàn.

→ Sự thật thường bị che giấu, chỉ lộ ra một phần, giống như cách con người chỉ thấy bề nổi của một câu chuyện.

Khuôn mặt đứa trẻ sau cánh cửa → Dối trá & nguy hiểm tiềm ẩn

Gương mặt của đứa trẻ chỉ lộ một phần qua khe cửa.

Đứa trẻ không nhìn trực diện mà như đang quan sát một cách đầy ẩn ý.

→ Một người có thể không như vẻ ngoài của họ, che giấu bản chất thực sự của mình.

Bóng tối phía sau cánh cửa → Điều chưa biết & nỗi sợ hãi

Bóng tối phía sau cánh cửa đối lập với khuôn mặt sáng hơn của đứa trẻ.

Không gian phía sau không rõ ràng, tạo cảm giác bất an.

→ Những điều ta chưa biết hoặc không thể nhìn thấy thường khiến ta lo sợ.

TÂM LÝ CON NGƯỜI LÀ CÁNH CỬA

Tâm lý của con người là một cánh cửa" sử dụng hình ảnh cánh cửa để diễn tả trạng thái tinh thần và nội tâm của một cá nhân. Trong bối cảnh này, ta có thể phân tích theo các ánh xạ giữa miền nguồn (cánh cửa) và miền đích (tâm lý con người) như sau:

Cánh cửa đóng kín → Tâm trí khép kín, bí ẩn

Cánh cửa trong poster không mở mà đóng chặt, không thể nhìn thấy phía sau. Đứa trẻ đứng sau cánh cửa nhưng không lộ diện hoàn toàn.

→ Một số người không dễ dàng thể hiện cảm xúc hoặc suy nghĩ thật của mình.

Cánh cửa hé mở → Hé lộ một phần bản chất thật

Cánh cửa mở hé, chỉ đủ để thấy một phần gương mặt đứa trẻ. Không gian phía sau vẫn còn u ám, chưa được tiết lộ hoàn toàn.

→ Con người đôi khi chỉ bộc lộ một phần suy nghĩ, cảm xúc hoặc bí mật của mình.

Cánh cửa bị khóa → Sự phòng thủ, tâm lý bị tổn thương

Không có dấu hiệu cánh cửa có thể mở ra, tạo cảm giác ngột ngạt, bế tắc.

Nhân vật đứng trong bóng tối, như thể bị nhốt trong một không gian riêng biệt.

→ Khi một người có tâm lý khép kín hoặc bị tổn thương sâu sắc, họ thường xây dựng rào cản để bảo vệ bản thân.

ĐIỀU XẤU LÀ BÓNG TỐI

Trong poster phim Adopted, bóng tối (darkness) không chỉ là một yếu tố thị giác mà còn mang ý nghĩa tượng trưng mạnh mẽ. Miền nguồn (bóng tối) và miền đích (điều xấu, nguy hiểm, bí ẩn) có mối liên hệ chặt chẽ trong việc truyền tải thông điệp của bộ phim.

Ánh sáng mờ nhạt trên khuôn mặt → Nhân vật bị bao trùm bởi bóng tối

Một phần gương mặt đứa trẻ được chiếu sáng, nhưng ánh sáng yếu ớt, lạnh lẽo.

Phần lớn cơ thể và khung cảnh xung quanh bị nhấn chìm trong bóng tối.

→ Nhân vật trong poster không hoàn toàn ngây thơ hay vô tội, có thể ẩn chứa điều gì đó đáng sợ.

Bóng tối bao trùm khung hình → Nguy hiểm đang rình rập

Không gian xung quanh cậu bé chủ yếu là màu đen, tạo cảm giác áp lực.

Không có chi tiết nào rõ ràng ngoài khuôn mặt lơ mơ hiện ra.

→ Bóng tối đại diện cho mối đe dọa, nguy hiểm và những điều chưa biết.

Cửa hé mở trong bóng tối → Giới hạn mong manh giữa thiện và ác

Cánh cửa hé mở trong bóng tối, nhưng không ai biết điều gì đang chờ đợi phía sau.

Đứa trẻ nhìn qua khe cửa với ánh mắt khó đoán.

→ Giới hạn giữa cái thiện và cái ác, giữa an toàn và nguy hiểm là vô cùng mong manh.

TRẺ CON LÀ ÁC QUỶ

Trong hình tượng truyền thống, trẻ em gắn liền với sự ngây thơ, trong sáng và yếu đuối. Tuy nhiên, trong poster Adopted, hình ảnh cậu bé lại gợi lên một cảm giác bất an, nguy hiểm. Ấn dụ "Trẻ con là ác quỷ" trong poster này không chỉ thách thức niềm tin thông thường của chúng ta về sự vô tội của trẻ nhỏ, mà còn khơi gợi nỗi sợ hãi sâu thẳm về những điều ẩn giấu bên dưới vẻ ngoài thuần khiết.

Đôi mắt vô hồn → Sự lạnh lùng và nguy hiểm ẩn sau vẻ ngoài non nớt

Đứa trẻ có ánh mắt trống rỗng, không phản chiếu cảm xúc.

Không có dấu hiệu sợ hãi hay ngây thơ trong gương mặt.

→ Cậu bé có thể không phải là nạn nhân mà là kẻ thao túng, kẻ nắm quyền kiểm soát trong câu chuyện.

Nhìn qua khe cửa → Hành vi của một kẻ săn mồi

Cậu bé không đứng ngoài cửa, mà nhìn trộm qua khe hở.

Tư thế này không mang cảm giác sợ hãi mà giống như một kẻ quan sát con mồi.

→ Cậu bé có thể là nhân vật nguy hiểm chứ không phải người bị đe dọa.

Sự đối lập giữa vẻ ngoài vô hại và bản chất tàn bạo

Khuôn mặt trẻ thơ nhưng poster tạo không khí rùng rợn.

Hình 3. Poster phim Adventure Tom



Bóng tối bao quanh làm tăng cảm giác nguy hiểm.

→ Một đứa trẻ có thể không yếu đuối mà ẩn chứa sức mạnh đen tối đáng sợ.

3.1.3. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong poster phim "Adventure Tom"

CUỘC SỐNG LÀ CUỘC HÀNH TRÌNH

Hình ảnh con đường dài ngoằn ngoèo tượng trưng cho hành trình cuộc đời của nhân vật. Đó không chỉ là chuyến đi về mặt địa lý mà còn là hành trình khám phá bản thân, chữa lành tổn thương và đối mặt

với quá khứ. Bầu trời xanh, mây trắng tạo cảm giác rộng mở, tượng trưng cho sự tự do, hi vọng và cơ hội mới. Nhân vật là những người lữ hành - không chỉ trên con đường thực tế mà còn trên con đường cảm xúc và tâm lý.

Ảnh xạ:

Con đường → Cuộc đời của nhân vật (Hành trình mà họ phải trải qua)

Nhân vật trên đường → Những người lữ hành trong cuộc đời

Sự nghèo nàn của đường → Những thử thách, ngã rẽ trong cuộc sống

Bầu trời xanh, mây trắng → Sự tự do, hi vọng và cơ hội mới

Hành trình thể chất → Hành trình tâm lý & cảm xúc của nhân vật

Nhân vật không chỉ đang thực hiện một chuyến đi thực tế, mà còn đang trên hành trình tìm lại chính mình, đối mặt với quá khứ và những tổn thương trong cuộc sống.

ĐIỀU XẤU LÀ XUỐNG (BEING BAD IS BEING LOW)

Biểu cảm của nhân vật nam: Gương mặt cúi xuống, ánh mắt xa xăm, thể hiện sự suy tư hoặc nặng trĩu tâm sự. Điều này có thể ám chỉ quá khứ tổn thương hoặc những điều chưa thể giải quyết. Nhân vật nữ theo sau: Dáng đi trầm lặng, có phần lưỡng lự, cho thấy cô ấy có thể đang dỗi theo hoặc tìm kiếm điều gì đó ở nhân vật nam. Đường cong của con đường tượng trưng cho những khó khăn, khúc mắc trong cuộc sống mà họ phải đối mặt.

Ảnh xạ:

Biểu cảm cúi xuống của nhân vật nam → Sự suy tư, cảm giác gục ngã, tổn thương chưa được giải quyết

Nhân vật nữ đi sau → Sự lưỡng lự, quan sát hoặc tìm kiếm điều gì đó ở nhân vật nam

Đường cong của con đường → Những thử thách, chướng ngại vật trong cuộc sống mà nhân vật đang đối diện

Cảnh quan rộng lớn nhưng nhân vật nhỏ bé → Sự cô đơn, cảm giác bị cuộc đời áp đảo

Sự cúi đầu, ánh mắt xa xăm của nhân vật nam thể hiện những điều nặng trĩu trong tâm trí anh ta. Trong khi đó, nhân vật nữ có thể là người đang theo dõi, chờ đợi hoặc cố gắng hiểu anh ta hơn.

NGƯỜI DẪN ÔNG LÀ NGƯỜI DẪN ĐƯỜNG

Vị trí của nhân vật nam Tom: Đứng trước người nữ, dẫn đầu hành trình. Điều này cho thấy anh ta đóng vai trò quyết định hướng đi, hoặc đang dẫn dắt một sự thay đổi nào đó trong cuộc sống của cả hai. Bố cục hình ảnh: Nhân vật nam là điểm nhấn chính, được đặt ở vị trí trung tâm, cho thấy tầm quan trọng của anh trong câu chuyện. Tư thế của nhân vật nữ: Đi theo sau nhưng có vẻ không hoàn toàn bị động, có thể cho thấy sự phụ thuộc hoặc đang tìm kiếm điều gì đó từ nhân vật nam.

Ảnh xạ:

Nhân vật nam đứng trước → Người dẫn dắt hành trình, đóng vai trò chủ đạo trong câu chuyện

Bố cục nhân vật nam ở trung tâm → Anh ta là nhân vật quan trọng nhất, quyết định hướng đi của cả hành trình

Nhân vật nữ theo sau → Có thể cô ấy đang tìm kiếm sự hướng dẫn hoặc phụ thuộc vào anh ta.

Tư thế bước đi của hai nhân vật → Động thái thể hiện vai trò của mỗi người trong câu chuyện.

Nhân vật nam Tom không chỉ là một người du hành mà còn là người dẫn dắt chuyến đi này. Câu chuyện có thể xoay quanh việc nhân vật nữ học hỏi, thay đổi hoặc bị ảnh hưởng bởi anh ta.

3.1.4. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong poster phim "Absolution"

Hình 4. Poster phim *Absolution*



ĐIỀU XẤU LÀ BÓNG TỐI

Nhân vật chính (do Liam Neeson thủ vai) xuất hiện với gương mặt căng thẳng, nghiêm nghị, ánh mắt sắc lạnh nhưng hướng ra xa, không nhìn thẳng vào người xem. Ông mặc trang phục tối màu, đặc biệt là chiếc áo khoác da đen, càng nhấn mạnh vẻ u ám, gai góc của nhân vật.

Ảnh xạ ẩn dụ:

Bóng tối → tượng trưng cho sự nguy hiểm, bạo lực, những mặt tối của cuộc sống.

Nhân vật chính mang vẻ mặt lạnh lùng, trầm tư, phản ánh nội tâm đầy giằng xé → một người mang theo quá khứ nặng nề.

Trang phục tối màu cùng sắc độ lạnh của poster → thể hiện sự khắc nghiệt của thế giới nhân vật đang sống.

THẾ GIỚI TỐI PHẠM LÀ THÀNH PHỐ U ÁM

Bối cảnh phía sau nhân vật là một thành phố với những tòa nhà cao tầng, nhưng không lung linh rực rỡ mà chìm trong tông màu lạnh, xám và xanh tối. Không có ánh nắng hay những chi tiết ấm áp, mọi thứ đều mang lại cảm giác lạnh lẽo, nguy hiểm. Vì vậy, Ánh xạ ẩn dụ:

Thành phố lạnh lẽo, không màu sắc tươi sáng → môi trường đầy rẫy tội phạm.

Những tòa nhà cao tầng dường như chèn ép nhân vật → sự bế tắc và những cảm bẫy mà ông không thể thoát ra.

Không gian trống rỗng, không có con người xung quanh → sự cô lập của nhân vật trong thế giới này.

NGUY HIỂM LÀ MÀU ĐỎ (Danger - Red)

Một chiếc xe cổ màu đỏ xuất hiện ngay phía sau nhân vật, nổi bật trên nền cảnh u ám. Xe đặt ở trung tâm hậu cảnh, nhưng vẫn thu hút ánh nhìn, gợi cảm giác vừa hoài niệm vừa đe dọa. Ánh xạ ẩn dụ:

"Danger" (Nguy hiểm) → "Red" (Màu đỏ):

Màu đỏ → biểu tượng của bạo lực, máu và những hậu quả khắc nghiệt.

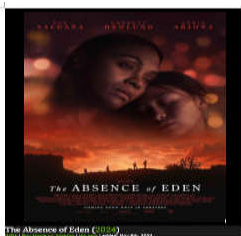
Chiếc xe → có thể đại diện cho quá khứ của nhân vật - một thứ mà ông không thể bỏ lại phía sau.

Màu đỏ → cũng gợi lên những nguy hiểm đang rình rập, có thể là những kẻ thù cũ hoặc những món nợ chưa được trả.

Sự kết hợp giữa nhân vật, bố cục, màu sắc và ánh sáng giúp tạo ra cảm giác căng thẳng, u ám, phản ánh rõ tinh thần của bộ phim hành động - hình sự này.

3.1.5. Sự hình thành ẩn dụ hình ảnh trong poster phim "The Absence of Eden"

Hình 5. Poster phim The Absence of Eden



EDEN LÀ MỘT NƠI LƯU GIỮ GIÁ TRỊ THIÊN LIÊNG VÀ LÒNG NHÂN ĐẠO

Hình ảnh chủ đạo là hai gương mặt của các nhân vật chính, với một người nhìn xa xăm đầy tâm trạng, người còn lại đang nhắm mắt tựa vào. Tông màu đỏ cam của hoàng hôn kết hợp với bóng tối tạo cảm giác vừa ấm áp vừa u buồn. Phần dưới của poster thể hiện một vùng đất rộng lớn với ánh sáng rực rỡ phía chân trời. Trong poster, ánh sáng phía chân trời có thể đại diện cho Eden - một biểu tượng của sự cứu rỗi hoặc hi vọng. Nó là nơi lưu giữ những giá trị thiêng liêng mà con người tìm kiếm trong hành trình đầy khó khăn. Hai gương mặt mang cảm xúc trầm lắng cho thấy sự đấu tranh nội tâm giữa bóng tối và ánh sáng, giữa những mất mát và niềm tin vào nhân loại. Poster sử dụng hình ảnh ánh sáng, bóng tối và biểu cảm của nhân vật để khắc họa Eden như một nơi chứa đựng giá trị thiêng liêng. Những giá trị này là điều con người khao khát tìm kiếm giữa một thế giới đầy thử thách, điều này tạo nên các ánh xạ ẩn dụ sau:

Eden giống như một chiếc hộp hoặc một vùng đất → Nó tượng trưng cho nơi chứa đựng những giá trị quan trọng, bao gồm tình yêu thương, lòng trắc ẩn và những nguyên tắc đạo đức.

Những giá trị thiêng liêng giống như ánh sáng dẫn lối → Ánh sáng trong poster mang ý nghĩa tâm linh, biểu tượng cho sự dẫn dắt con người khỏi bóng tối của bất công và vô nhân đạo.

Lòng nhân đạo giống như dòng chảy của sự sống → Dòng chảy này nuôi dưỡng sự tồn tại của thế giới, giúp con người duy trì ý thức về sự đồng cảm và yêu thương.

CUỘC SỐNG TRẦN GIAN LÀ NƠI LƯU GIỮ BẤT CÔNG VÀ VÔ NHÂN ĐẠO

Poster sử dụng tông màu u ám, thể hiện một bầu không khí nặng nề và căng thẳng.

Hình ảnh con người bị đặt trong những tình huống đau khổ, thể hiện sự bất công, tuyệt vọng hoặc mất mát. Có sự tương phản rõ ràng giữa ánh sáng và bóng tối, nhấn mạnh hai mặt đối lập của cuộc sống. Hình ảnh poster sử dụng bóng tối và sự trôi buộc để nhấn mạnh cuộc sống không chỉ có công bằng mà còn đầy rẫy bất công và vô nhân đạo. Những nhân vật trong poster có thể đang phải chịu đựng sự áp bức, mất mát hoặc bị mắc kẹt trong một xã hội không công bằng. Sự hiện diện của ánh sáng yếu ớt (nếu có) có thể tượng trưng cho hy vọng mong manh giữa một thế giới đầy rẫy đau khổ. Poster phản ánh cuộc sống trên Trái Đất như một nơi chứa đựng cả những điều tốt đẹp lẫn bất công, trong đó con người luôn phải vật lộn giữa công lí và sự vô cảm. Vì vậy, ảnh xạ ẩn dụ được thể hiện như sau:

Cuộc sống trên Trái Đất giống như một chiếc hộp Pandora hoặc một vùng đất chứa đựng tất cả → Trong đó tồn tại cả công lí và bất công, nơi con người phải đối mặt với cả hi vọng lẫn tuyệt vọng.

Bất công giống như xiềng xích hoặc vết nứt → Biểu tượng cho sự trôi buộc, giam cầm hoặc làm rạn nứt những giá trị đạo đức, khiến xã hội mất đi sự công bằng và bình đẳng.

Vô nhân đạo giống như ngọn lửa hoặc bóng tối → Bóng tối nuốt chửng lòng trắc ẩn, trong khi ngọn lửa thiêu rụi những giá trị nhân đạo, khiến con người trở nên lạnh lùng, vô cảm.

CẢM XÚC LÀ SỰ THIẾU SỨC SỐNG

Nhân vật trong poster có ánh nhìn xa xăm, trống rỗng hoặc không tập trung. Khuôn mặt thể hiện sự buồn bã, trầm mặc, không có sức sống. Tổng thể màu sắc poster có thể trầm, tối, nhấn mạnh cảm giác cô đơn và mất mát. Hình ảnh trong poster sử dụng biểu cảm khuôn mặt và ánh mắt để truyền tải cảm giác cô đơn, mất mát và suy kiệt về mặt tinh thần. Nhân vật dường như đang chìm trong thế giới nội tâm, mang theo một nỗi đau vô hình. Poster có thể sử dụng tông màu lạnh, ánh sáng mờ nhạt hoặc hiệu ứng bóng tối để nhấn mạnh sự mất sức sống này. Poster thể hiện rằng cảm xúc tiêu cực giống như một sự cạn kiệt sức sống, khiến con người trở nên mệt mỏi, mất đi sự tươi vui và rơi vào trạng thái cô đơn, tuyệt vọng. Qua đó, ảnh xạ được hình thành rõ nét:

Ánh nhìn xa xăm = Sự day dứt và trăn trở → Đôi mắt không có tiêu cực gợi lên sự đấu tranh nội tâm, cảm giác bất an hoặc mất phương hướng trong cuộc sống.

Ánh mắt không tập trung = Chìm trong suy nghĩ → Nhân vật đang bị cuốn vào dòng suy tư, thể hiện sự bối rối, đau khổ hoặc tuyệt vọng.

Khuôn mặt buồn bã và trầm mặc = Nỗi đau và sự cô đơn → Sự trầm lặng không chỉ phản ánh nỗi buồn mà còn thể hiện cảm giác bị cô lập, không thể chia sẻ với ai khác.

Gương mặt thiếu sức sống = Thiếu cảm xúc, nhưng nặng trĩu tâm trạng → Dấu hiệu của sự tuyệt vọng, mất niềm tin hoặc chịu đựng một nỗi đau sâu sắc không thể giải bày.

CUỘC ĐỜI LÀ CUỘC HÀNH TRÌNH

Hình ảnh dân di cư được khắc họa như những lữ khách đang trên hành trình tìm kiếm sự sống.

Tone màu đỏ cam của hoàng hôn xuất hiện, ám chỉ sự chuyển giao từ ngày sang đêm, tượng trưng cho vòng đời (tuổi trẻ → trưởng thành → già nua). Ánh sáng mờ ảo, sự tương phản giữa bóng tối và ánh sáng thể hiện những biến động không thể tránh khỏi trong cuộc sống. Gương mặt Zoe Saldaña nhìn xa xăm, như đang chìm đắm trong suy tư. Hình ảnh cô gái đang ngủ yên, tạo cảm giác mong manh, tượng trưng cho một giai đoạn tạm thời trong hành trình. Poster của *The Absence of Eden* không chỉ nói về một cuộc di cư vật lí, mà còn nhấn mạnh đến hành trình tinh thần đầy cảm xúc. Hình ảnh hoàng hôn, ánh sáng mờ ảo và bóng tối đại diện cho sự biến đổi không thể tránh khỏi trong cuộc sống, nơi con người liên tục tìm kiếm giá trị thiêng liêng và lòng nhân đạo giữa thế giới đầy thử thách. Từ đó, ảnh xạ được khắc họa rõ nét:

Dân di cư là lữ khách → Con người trong cuộc sống luôn không ngừng di chuyển, tìm kiếm cơ hội mới, đối mặt với thử thách.

Hành trình đi tìm sự sống là hành trình di chuyển → Sự tồn tại của con người gắn liền với sự dịch chuyển, dù về mặt vật lí hay tinh thần.

Cuộc sống là một chuyến đi qua nhiều giai đoạn → Cuộc đời con người là chuỗi những thay đổi không ngừng, từ sinh ra → trưởng thành → già đi.

Hoàng hôn chuyển giao từ ánh sáng sang bóng tối → Một biểu tượng cho sự thay đổi theo thời gian, nhấn mạnh sự vô thường và quy luật tất yếu của đời người.

Gương mặt Zoe Saldaña trầm tư = Hành trình cảm xúc → Không chỉ là chuyển đi vật lí, mà còn là hành trình nội tâm với những nỗi đau, mất mát và hi vọng.

Cô gái ngủ yên = Giai đoạn bình yên tạm thời → Trong hành trình đời người, có những khoảng lặng trước khi tiếp tục đối mặt với những thử thách mới.

HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG PHÍA CHÂN TRỜI

Ánh sáng ở phía chân trời xuất hiện, tạo cảm giác hướng đi rõ ràng giữa không gian rộng lớn.

Gam màu âm áp, nhẹ nhàng, tạo nên cảm giác bình yên, hi vọng. Nhân vật trong poster có thể hướng về phía ánh sáng, thể hiện sự khao khát vươn tới tương lai. Trong poster, ánh sáng phía chân trời không chỉ tạo ra hiệu ứng thị giác, mà còn mang ý nghĩa tượng trưng sâu sắc về hy vọng và tương lai. Nó gợi lên ý niệm rằng, dù con người có đang trải qua khó khăn hay tuyệt vọng, ánh sáng của hi vọng vẫn luôn hiện hữu, dẫn đường và tiếp thêm động lực để họ tiếp tục cuộc hành trình của mình.

Hi vọng là ánh sáng → Nó dẫn lối, giúp con người không bị lạc trong bóng tối của tuyệt vọng.

Phía chân trời là như tương lai → Dù ở xa nhưng vẫn có thể nhìn thấy và hướng tới, thể hiện một mục tiêu mà con người luôn khao khát.

Kết hợp cả hai → Hi vọng soi sáng con đường, dù còn xa nhưng luôn là động lực để con người tiếp tục tiến lên.

Với hệ thống lí thuyết nền tảng về ẩn dụ tri nhận của Lakoff and Johnson (1980), ẩn dụ ý niệm CUỘC ĐỜI LÀ CUỘC HÀNH TRÌNH (LIFE IS A JOURNEY) là một trong những ẩn dụ phổ biến nhất mà Lakoff & Johnson đã phân tích. Nó phản ánh cách con người nhận thức cuộc đời qua những chặng đường, đích đến, khó khăn, sự chuyển động, giống như cách chúng ta trải nghiệm các chuyến đi thực tế. Ngoài ra, ĐIỀU TỐT ĐẸP LÀ ÁNH SÁNG/ ĐIỀU XẤU LÀ BÓNG TỐI là một ẩn dụ nền tảng trong nhiều nền văn hóa, được Lakoff & Johnson mô tả như một phần của hệ thống nhận thức dựa trên trải nghiệm vật lí (có ánh sáng thì thấy rõ, bóng tối thì che giấu). HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG PHÍA CHÂN là ẩn dụ có liên quan đến ẩn dụ GOOD IS LIGHT, đồng thời phản ánh sự định hướng không gian mà Lakoff & Johnson đề cập (người ta nhìn về phía trước để tìm kiếm tương lai và hi vọng).

Kövecses (2010) mở rộng quan điểm của Lakoff & Johnson bằng cách phân tích cách ẩn dụ có thể khác biệt giữa các nền văn hóa và cách chúng được thể hiện trong các phương tiện truyền thông, văn học, nghệ thuật. Các ẩn dụ trong nghiên cứu: THẾ GIỚI TỘI PHẠM LÀ THÀNH PHỐ U ÁM phản ánh sự kết hợp giữa ẩn dụ tri nhận (cognitive metaphor) và ẩn dụ văn hóa, khi thế giới tội phạm thường gắn với hình ảnh thành phố tối tăm, nguy hiểm, phổ biến trong phim noir và văn hóa đại chúng. TRẺ CON LÀ ÁC là một ẩn dụ mang tính văn hóa đặc thù hơn là một ẩn dụ tri nhận phổ quát. Trong một số nền văn hóa, trẻ con gắn với sự ngây thơ và thuần khiết, nhưng trong một số tác phẩm nghệ thuật, điện ảnh (ví dụ: phim kinh dị), trẻ con có thể là biểu tượng của sự tà ác. Điều này cho thấy tính đa dạng của ẩn dụ theo góc nhìn của Kövecses (2010). Bên cạnh đó, TÂM LÍ CON NGƯỜI LÀ CÁNH CỬA là một dạng ẩn dụ cấu trúc, nơi tâm lí được xem như một cánh cửa có thể mở ra (để tiếp thu, khám phá) hoặc đóng lại (để ngăn chặn cảm xúc, suy nghĩ). Kövecses (2010) cũng nhấn mạnh rằng những ẩn dụ này có thể xuất hiện mạnh mẽ trong tranh ảnh, phim ảnh và các biểu tượng thị giác.

Forceville (1999) tập trung vào cách ẩn dụ xuất hiện trong hình ảnh, phim ảnh, tranh vẽ, quảng cáo thay vì chỉ dựa vào ngôn ngữ. Ông giới thiệu khái niệm ẩn dụ đa phương thức (multimodal metaphor), trong đó ý nghĩa được truyền tải qua các yếu tố phi ngôn ngữ như màu sắc, ánh sáng, bố cục, biểu cảm nhân vật. Trong bài báo này, NGUY HIỂM LÀ MÀU ĐỎ là một dạng ẩn dụ thị giác phổ biến trong thiết kế, điện ảnh. Forceville đã chỉ ra rằng màu sắc có thể đóng vai trò là miền nguồn trong ẩn dụ đa phương thức, và màu đỏ thường gắn liền với nguy hiểm, bạo lực, hoặc cảnh báo. ĐIỀU XẤU LÀ XUỐNG (BEING BAD IS BEING LOW) có thể thấy rõ trong các áp phích phim

hoặc bố cục cảnh quay, nơi nhân vật phản diện thường xuất hiện ở dưới thấp, trong bóng tối, hoặc ở góc khuất. Đây là cách Forceville phân tích ẩn dụ thị giác thông qua bố cục không gian. Cuối cùng, THẾ GIỚI TÂM LINH LÀ BÓNG TỐI, trong phim ảnh, tranh vẽ, ánh sáng thường được dùng để phân biệt giữa thực tại và thế giới siêu nhiên. Bóng tối thể hiện sự bí ẩn, huyền bí, là một yếu tố quan trọng trong phân tích ẩn dụ thị giác của Forceville.

Tóm lại, hệ thống ẩn dụ trong bài nghiên cứu có sự kết hợp của cả ba lí thuyết:

- Những ẩn dụ phổ quát về cuộc đời, ánh sáng, bóng tối phù hợp với Lakoff & Johnson.
- Những ẩn dụ phản ánh văn hóa, xã hội như thế giới tội phạm hay trẻ con là ác quỷ phù hợp với Kövecses.

- Những ẩn dụ sử dụng màu sắc, không gian, ánh sáng thuộc về phân tích đa phương thức của Forceville.

Vì vậy, bộ ẩn dụ trong bài nghiên cứu không chỉ tuân theo lí thuyết ẩn dụ ý niệm cơ bản mà còn mở rộng sang lĩnh vực văn hóa, hình ảnh, thị giác theo cách tiếp cận hiện đại hơn. Chính vì vậy, thông qua khảo sát 5 poster phim, tác giả đã nhận thấy: nếu Forceville tập trung vào việc nhận diện pictorial metaphors, thì Kress & van Leeuwen (2006) giúp giải thích cơ chế thị giác của chúng, làm cho việc phân tích ẩn dụ hình ảnh có hệ thống và sâu sắc hơn qua *giá trị thông tin của bố cục hình ảnh, sự nổi bật của các yếu tố thị giác, mức độ chân thực hoặc tượng trưng của hình ảnh và ánh nhìn của nhân vật và sự tương tác với người xem*, cụ thể:

- Cung cấp một hệ thống phân tích hình ảnh có cấu trúc → Giúp không chỉ nhận diện ẩn dụ hình ảnh mà còn giải thích tại sao và làm thế nào một hình ảnh có thể truyền tải ẩn dụ đó.
- Nhấn mạnh vai trò của bố cục, màu sắc, ánh sáng, độ nổi bật, ánh nhìn → Giúp giải mã cách mà một hình ảnh ngụ ý một điều gì đó mà không cần lời nói.
- Hỗ trợ phân biệt giữa chi tiết mô tả thực tế và yếu tố mang tính biểu tượng → Giúp xác định khi nào một yếu tố hình ảnh là ẩn dụ và khi nào nó chỉ là một phần của bố cục thông thường.

4. Kết luận

Nghiên cứu này đã làm rõ cách thức ẩn dụ ý niệm và ẩn dụ hình ảnh được thể hiện trong các tác phẩm thị giác, đặc biệt thông qua các lí thuyết của Lakoff & Johnson (1980), Kövecses (2010), Forceville (1996), và Kress & van Leeuwen (2006). Kết quả cho thấy rằng ẩn dụ không chỉ giới hạn trong ngôn ngữ mà còn được biểu đạt mạnh mẽ thông qua hình ảnh, màu sắc, bố cục, và ánh sáng trong các phương tiện truyền thông thị giác.

Trước hết, ẩn dụ ý niệm như "Cuộc đời là hành trình", "Hi vọng là ánh sáng phía chân trời", hay "Điều xấu là bóng tối" được thể hiện rõ ràng trong cách bố cục hình ảnh. Các hình ảnh sử dụng ánh sáng, bóng tối, màu sắc, và vị trí không gian để tạo ra sự tương ứng giữa miền nguồn và miền đích, giúp người xem cảm nhận được ý nghĩa sâu xa mà không cần đến ngôn ngữ. Những phát hiện này củng cố lập luận của Forceville (1996) về cách ẩn dụ hình ảnh hoạt động theo cơ chế tương tự như ẩn dụ ngôn ngữ, nhưng lại mang tính trực quan và cảm xúc mạnh mẽ hơn.

Bên cạnh đó, lí thuyết "Grammar of Visual Design" của Kress & van Leeuwen (2006) đã cung cấp một khuôn khổ quan trọng để phân tích cách hình ảnh được cấu trúc nhằm tạo ra ý nghĩa. Các yếu tố như bố cục (trên - dưới, trái - phải), sự nổi bật (salience), ánh sáng, và góc nhìn giúp xác định cách người xem tiếp nhận thông điệp ẩn dụ. Chẳng hạn, việc đặt nhân vật trong vùng tối hay vùng sáng không chỉ đơn thuần là kĩ thuật thị giác mà còn phản ánh ý nghĩa biểu tượng sâu sắc về đạo đức, tâm lí, và xã hội.

Nhìn chung, nghiên cứu này khẳng định rằng ẩn dụ hình ảnh đóng vai trò then chốt trong việc truyền tải các giá trị tư tưởng và cảm xúc trong nghệ thuật thị giác. Việc hiểu rõ cách thức hoạt động của chúng giúp người phân tích hình ảnh, nhà làm phim, và người tiếp nhận tác phẩm có một cái nhìn toàn diện hơn về sự biểu đạt thị giác. Trong tương lai, nghiên cứu có thể mở rộng sang các thể loại thị giác khác như quảng cáo, tranh minh họa, và game điện tử để khám phá sâu hơn về tính hệ thống và phổ quát của ẩn dụ hình ảnh trong đời sống đương đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO CHÍNH

1. Forceville, C. (1999), Educating the eye? Kress and Van Leeuwen's reading images: The grammar of visual design (1996), *Language and Literature*, 8(2), 163-178.
2. Kövecses, Z. (2010), Metaphor and culture. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 2(2), 197-220.
3. Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006), *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
4. Lakoff, G., & Johnson, M. (1980), *Metaphors we live by*. University of Chicago press.

Beyond images: Metaphors in cases of American films posters

Abstract: This study analyzes pictorial metaphors in five movie posters to explore how conceptual metaphors are represented through visual elements. Based on the theoretical frameworks of conceptual metaphor by Lakoff & Johnson (1980), Kövecses (2010), and Forceville (1996, 2009), the paper identifies and interprets 17 common conceptual metaphors in movie posters. By combining linguistic and visual analysis, this study adopts the "Grammar of Images" approach by Kress & van Leeuwen (2006) to decode how pictorial metaphors are structured and interpreted. The findings reveal that movie posters not only convey narrative content but also reflect universal human conceptualizations of the world through imagery. These findings contribute not only to the study of pictorial metaphors but also have significant implications for the fields of visual communication, advertising, and graphic design.

Key words: Conceptual metaphor; pictorial metaphor; American movie poster; visual communication; Grammar of Images.