

NGÔN NGỮ HỌC VÀ VIỆT NGỮ HỌC

**ẨN DỤ ĐA PHƯƠNG THỨC TRONG ÁP PHÍCH
PHIM CHIẾN TRANH VIỆT NAM ĐƯƠNG ĐẠI:
NGHIÊN CỨU TRƯỜNG HỢP****TRẦN THỊ QUỲNH* - HOÀNG THỊ OANH****

TÓM TẮT: Nghiên cứu này phân tích ẩn dụ đa phương thức trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam đương đại qua 10 áp phích, nhằm làm rõ cách thức các yếu tố hình ảnh và ngôn từ tương tác trong việc kiến tạo ý nghĩa ẩn dụ. Nghiên cứu áp dụng thiết kế phương pháp hỗn hợp thiên về định tính, kết hợp phân tích diễn ngôn đa phương thức (dựa trên Ngữ pháp Thị giác của Kress & van Leeuwen) với phân tích ẩn dụ ý niệm (Lakoff & Johnson; Forceville). Bổ sung cho đó, nghiên cứu tiến hành thống kê tần suất các ẩn dụ được nhận diện nhằm làm nổi bật các kiểu mẫu lặp lại. Kết quả cho thấy tồn tại cả ẩn dụ ý niệm mang tính phổ quát (ví dụ: CHIẾN TRANH LÀ XẤU/ HỦY DIỆT, HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG, TỐT LÀ HƯỚNG LÊN) và ẩn dụ ý niệm mang tính đặc thù văn hóa (ví dụ: QUỐC GIA LÀ NGƯỜI PHỤ NỮ, CHIẾN TRANH LÀ RỪNG, CỘNG ĐỒNG LÀ CƠ THỂ). Những ẩn dụ này được hiện thực hóa thông qua sự tương phản màu sắc, bố cục không gian và hướng nhìn, qua đó củng cố các thông điệp ý thức hệ và cảm xúc mà áp phích muốn truyền tải.

TỪ KHOÁ: Ẩn dụ đa phương thức; áp phích; phim chiến tranh; tại Việt Nam; từ năm 2000; nghiên cứu trường hợp

NHẬN BÀI: 09/09/2025.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 13/06/2026

1. Giới thiệu

Trong điện ảnh Việt Nam, chiến tranh là một đề tài quen thuộc và liên tục được tái hiện. Tuy nhiên, thay vì đi sâu vào nội dung phim, nghiên cứu này tập trung vào áp phích phim chiến tranh như một hình thức diễn ngôn thị giác quan trọng. Trong những năm gần đây, cùng với sự trở lại của dòng phim chiến tranh, các áp phích quảng bá cũng có sự thay đổi đáng kể về cách thức biểu đạt, đặc biệt là việc sử dụng ẩn dụ để gia tăng sức gợi và chiều sâu ý nghĩa.

Ẩn dụ không chỉ là công cụ tu từ mà còn là phương thức kiến tạo ý nghĩa trong tư duy và thị giác (Lakoff & Johnson, 1980). Trong bối cảnh truyền thông điện ảnh, ẩn dụ đa phương thức cho phép kết hợp hình ảnh, màu sắc, bố cục và văn bản để tạo nên các tầng nghĩa phức hợp. Các nghiên cứu của Kövecses (2010), Forceville (1996, 2009) và Kress & van Leeuwen (2006) đã cung cấp nền tảng lý thuyết quan trọng cho việc phân tích ẩn dụ trong các diễn ngôn phi ngôn ngữ.

Tuy vậy, trong bối cảnh Việt Nam, các nghiên cứu về ẩn dụ đa phương thức trong áp phích phim, đặc biệt là phim chiến tranh, vẫn còn hạn chế. Do đó, nghiên cứu này tập trung phân tích các ẩn dụ ý niệm được kiến tạo trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam từ năm 2000 đến nay, nhằm làm rõ cách thức các yếu tố thị giác tham gia vào việc biểu đạt ý nghĩa văn hóa, lịch sử và tinh thần dân tộc.

2. Tình hình nghiên cứu và cơ sở lý thuyết**2.1. Tình hình nghiên cứu**

Nghiên cứu về ẩn dụ đa phương thức (multimodal metaphor) phát triển mạnh từ khi Lakoff và Johnson (1980) khẳng định ẩn dụ là công cụ nhận thức, không chỉ là hiện tượng ngôn ngữ. Trên cơ sở đó, Forceville (2016) đã mở rộng nghiên cứu sang các phương tiện phi ngôn ngữ như hình ảnh, quảng cáo và đặc biệt là điện ảnh, đặt nền tảng cho hướng tiếp cận ẩn dụ thị giác và đa phương thức.

Trong lĩnh vực điện ảnh, ẩn dụ đa phương thức được xem là đặc trưng quan trọng do phim là loại *Trường Đại học Kinh tế Kỹ thuật Công nghiệp:*

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

hình kết hợp nhiều phương thức như hình ảnh, âm thanh, ngôn ngữ và âm nhạc. Các nghiên cứu tập trung vào phân loại ẩn dụ (đơn phương thức và đa phương thức), cơ chế ánh xạ nguồn-đích và vai trò của kỹ thuật điện ảnh trong việc kiến tạo ý nghĩa (Forceville, 2016). Ngoài ra, một số nghiên cứu nhấn mạnh vai trò của trải nghiệm cảm nhận của người xem và các yếu tố kỹ thuật như montage, góc quay, âm thanh trong việc định hướng diễn giải ẩn dụ (Kappelhoff & Müller, 2011; Rohdin, 2009). Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu hiện nay vẫn mang tính phân tích trường hợp với quy mô nhỏ và chưa đi sâu vào cơ chế tiếp nhận của khán giả (Bai, 2025).

Đối với áp phích phim, nghiên cứu còn tương đối hạn chế nhưng bước đầu cho thấy cách tiếp cận đa phương thức có vai trò quan trọng trong việc kiến tạo ý nghĩa. Các yếu tố như màu sắc, bố cục, văn bản và hình ảnh nhân vật được sử dụng để biểu đạt các ẩn dụ ý niệm và chủ đề phim; đặc biệt là sự tương phản màu sắc (sáng/ tối, nóng/ lạnh) nhằm gợi ý các đối lập như thiện-ác, hi vọng-tuyệt vọng (Gao, 2023). Tuy nhiên, các nghiên cứu này chủ yếu dừng ở mô tả chức năng kí hiệu học mà chưa đi sâu vào phân tích ẩn dụ đa phương thức một cách hệ thống.

Nhìn chung, mặc dù nghiên cứu về ẩn dụ đa phương thức đã mở rộng sang nhiều thể loại như quảng cáo, truyện tranh, phim và áp phích, vẫn tồn tại những hạn chế như thiếu nghiên cứu theo từng thể loại chuyên biệt, thiếu tiếp cận liên văn hóa và còn hạn chế trong việc phân tích tương tác giữa ẩn dụ và người tiếp nhận (Bai, 2025). Điều này cho thấy khoảng trống nghiên cứu đối với ẩn dụ đa phương thức trong áp phích phim, đặc biệt trong bối cảnh văn hóa cụ thể như phim chiến tranh Việt Nam từ năm 2000.

2.2. Cơ sở lý thuyết

2.2.1. Ẩn dụ ý niệm

Ẩn dụ ý niệm của Lakoff và Johnson (1980) đặt nền móng cho việc hiểu ẩn dụ như một cách thức khái niệm hóa sự vật này thông qua sự vật khác. Theo quan điểm này, ẩn dụ không bị giới hạn trong ngôn ngữ mà mở rộng sang tư duy và hành động. Các miền nguồn (source domains) được hình thành từ kinh nghiệm thể thân, chẳng hạn như không gian, hành trình hay chiến tranh, thường được dùng để cấu trúc các miền đích (target domains) mang tính trừu tượng như thời gian, tri thức hay cuộc sống. Kövecses (2010) nhấn mạnh thêm rằng ẩn dụ không mang tính phổ quát tuyệt đối mà thay đổi theo bối cảnh văn hóa và lịch sử, qua đó phản ánh các giá trị xã hội - văn hóa đặc thù. Cơ sở lý thuyết này cho thấy vị trí trung tâm của ẩn dụ trong quá trình kiến tạo ý nghĩa ở nhiều phương thức giao tiếp khác nhau.

2.2.2. Từ ẩn dụ ngôn từ đến ẩn dụ thị giác

Trong khi các nghiên cứu ban đầu chủ yếu tập trung vào phương diện ngôn từ, các công trình sau này đã mở rộng sang miền thị giác. Forceville (1996) định nghĩa ẩn dụ thị giác (pictorial metaphor) là sự biểu đạt miền đích thông qua đặc trưng của miền nguồn mà không cần lời giải thích bằng ngôn từ. Chẳng hạn, hình ảnh một trái tim bằng sắt biểu đạt ẩn dụ “tình yêu là sức mạnh” (love is strong) chỉ bằng phương tiện thị giác. Sự chuyển dịch từ ngôn từ sang hình ảnh này đã mở ra những khả năng mới trong việc khảo sát cách các phương tiện truyền thông thị giác, bao gồm quảng cáo và áp phích phim, truyền tải các khái niệm trừu tượng bằng sự pha trộn các yếu tố hình ảnh.

2.2.3. Góc nhìn Đa phương thức

Sự phát triển của phân tích diễn ngôn đa phương thức đã làm giàu thêm việc nghiên cứu ẩn dụ thị giác. Công trình “Grammar of Visual Design” của Kress và van Leeuwen (2006) cung cấp các công cụ để phân tích cách bố cục, thành phần, điểm nhấn (salience) và khung hình (framing) tương tác với ngôn ngữ để kiến tạo ý nghĩa. Khung lý thuyết này nhấn mạnh rằng áp phích phim vận hành như những văn bản đa phương thức, trong đó ngôn ngữ và hình ảnh phối hợp để truyền tải thông điệp ẩn dụ phức hợp. Dù đã có nhiều nghiên cứu về ẩn dụ đa phương thức trong bối cảnh phương Tây, áp phích phim Việt Nam vẫn còn ít được quan tâm. Bài nghiên cứu này kế thừa cơ sở lý thuyết trên để khảo sát cách ẩn dụ đa phương thức được kiến tạo trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam phát hành từ năm 2000 đến nay.

2.3. Điện ảnh Chiến tranh Việt Nam

Từ thập niên 2000, điện ảnh chiến tranh Việt Nam có sự chuyển dịch rõ rệt từ mô hình sử thi đề cao tập thể và anh hùng sang hướng tiếp cận nhân bản, chú trọng đời sống tâm lý và trải nghiệm cá nhân. Theo Phương Mai (2019), các nhà làm phim ngày càng “phi khẩu hiệu hóa” thể loại này, tập trung vào số phận và cảm xúc cá nhân nhằm tăng khả năng kết nối với khán giả.

Xu hướng này cũng được phản ánh qua các thảo luận trong ngành, khi phim chiến tranh đương đại không còn chỉ tái hiện chiến công mà hướng đến kí ức, mất mát và hòa giải. Điều này góp phần làm thay đổi cách tiếp nhận của khán giả, đặc biệt là thế hệ trẻ, khi họ quan tâm nhiều hơn đến chiều sâu tâm lý và trải nghiệm con người trong chiến tranh.

Bên cạnh sự đổi mới về nội dung, điện ảnh chiến tranh Việt Nam cũng ghi nhận những dấu ấn đáng kể về mặt thị trường. Một số tác phẩm gần đây đạt doanh thu cao, cho thấy sự quan tâm trở lại của công chúng đối với dòng phim này khi nó kết hợp được yếu tố lịch sử với giá trị nhân văn. Điều này phản ánh sự tái định vị của phim chiến tranh trong bối cảnh điện ảnh đương đại, vừa mang tính nghệ thuật vừa có khả năng tiếp cận thị trường.

3. Phương pháp luận

3.1. Dữ liệu

Dữ liệu nghiên cứu bao gồm mười áp phích phim chiến tranh Việt Nam chính thức phát hành trong giai đoạn từ năm 2002 đến 2025 (*Hà Nội 12 ngày đêm*; *Đường thư*; *Giải phóng Sài Gòn*; *Đừng đốt*; *Mùi cỏ cháy*; *Những người viết huyền thoại*; *Truyện thuyết về Quán Tiên*; *Đào, Phở và Piano*; *Địa đạo*, và *Mưa đỏ*). Mười bộ phim được lựa chọn vì chúng đại diện cho những tác phẩm điện ảnh lớn về đề tài chiến tranh ở Việt Nam phát hành từ năm 2000 đến nay. Chúng bao gồm cả các dự án phim kỉ niệm do Nhà nước tài trợ (*Hà Nội 12 ngày đêm*; *Giải phóng Sài Gòn*; *Đường thư*) và những tác phẩm sau này đi sâu khai thác các câu chuyện cá nhân cùng chiều sâu tâm lý (*Đừng đốt*; *Mùi cỏ cháy*; *Những người viết huyền thoại*). Các bộ phim gần đây hơn (*Truyện thuyết về Quán Tiên*; *Đào, Phở và Piano*; *Mưa đỏ*; *Địa đạo*) thể hiện nỗ lực làm mới sự quan tâm của khán giả thông qua lối kể chuyện sáng tạo và thử nghiệm về mặt thị giác.

3.2. Phương pháp nghiên cứu

Bộ dữ liệu gồm mười áp phích phim chiến tranh Việt Nam phát hành trong giai đoạn 2002-2025, được thu thập từ Viện Phim Việt Nam, các trang web phim chính thức và những cơ quan báo chí lớn. Việc lựa chọn được định hướng bởi ba tiêu chí: (i) phim được sản xuất sau năm 2000, (ii) có áp phích chính thức, và (iii) có trọng tâm đề tài liên quan đến chiến tranh và kí ức. Nhờ vậy, bộ dữ liệu vừa đảm bảo tính đại diện cho điện ảnh chiến tranh Việt Nam đương đại, vừa có độ đa dạng phù hợp cho phân tích đa phương thức.

Phân tích dữ liệu được tiến hành theo quy trình năm bước.

Thứ nhất, phân tích thị giác dựa trên Grammar of Visual Design của Kress và van Leeuwen (2006) để nhận diện các yếu tố thị giác nổi bật, bao gồm bố cục, màu sắc, kiểu chữ và hướng nhìn.

Thứ hai, xác định ẩn dụ dựa trên Lý thuyết Ẩn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980) và khung phân tích ẩn dụ thị giác/ đa phương thức của Forceville (1996, 2009), tập trung vào việc thiết lập các ánh xạ giữa miền nguồn và miền đích (ví dụ: Chiến tranh = Lửa; Hi vọng = Ánh sáng).

Thứ ba, diễn giải văn hóa theo hướng tiếp cận của Kövecses (2010) để lí giải các biến thể mang tính đặc thù (ví dụ: Phụ nữ = Tổ quốc; Hi sinh = Mưa/ Máu/ Vàng).

Thứ tư, các ẩn dụ được phân loại theo tần suất và mức độ nổi trội, phân biệt giữa loại hình phổ quát, gắn với văn hóa, và ít phổ biến.

Cuối cùng, so sánh liên trường hợp được tiến hành qua ba thập niên (2000s, 2010s, 2020s) nhằm truy vết sự dịch chuyển trong cách thức biểu đạt ẩn dụ theo thời gian.

Trong suốt quá trình phân tích, mã hóa theo chủ đề (thematic coding) và lập ánh xạ (mapping) được áp dụng nhằm hệ thống hóa các quan hệ giữa miền nguồn và miền đích, đồng thời trả lời cho câu hỏi nghiên cứu liên quan đến sự kiến tạo và biến đổi của ẩn dụ đa phương thức trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam.

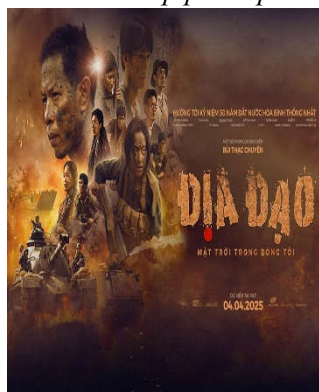
4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Sự hình thành các ẩn dụ đa phương thức trong áp phích phim chiến tranh tại Việt Nam

Các ẩn dụ đa phương thức được nhận diện trong mười áp phích phim phản ánh đồng thời những mô thức phổ quát và các khía cạnh mang tính đặc thù văn hóa của bản sắc dân tộc Việt Nam. Những phát hiện dưới đây trình bày phân tích chi tiết về các phạm trù ẩn dụ nổi bật nhất.

CHIẾN TRANH LÀ XẤU

Hình 1. Áp phích phim: Địa đạo



Ẩn dụ ý niệm CHIẾN TRANH LÀ XẤU xuất hiện trong 7/7 áp phích, cho thấy tính hệ thống và nổi trội. Tiêu biểu là áp phích phim *Địa đạo* (Hình 1), nơi các dấu hiệu thị giác được tổ chức nhằm kiến tạo một không gian chiến tranh mang tính biểu trưng.

Các yếu tố như lửa, khói và gam màu đỏ-đen chiếm ưu thế, tạo nên bầu không khí ngột ngạt và khốc liệt. Hình ảnh chớp lửa từ nòng súng, nền khói cuộn, cùng sắc đỏ đậm của chữ “ĐỊA” gợi cảm giác nặng nề, ám ảnh. Những yếu tố này không chỉ mang tính tả thực mà còn được mã hóa thành các miền nguồn ẩn dụ, bao gồm: LỬA (sức hủy diệt, lan rộng), ĐỊA NGỤC (đau khổ, cực hình), và BÓNG TỐI (đe dọa, phi nhân tính).

Thông qua cơ chế ánh xạ (mapping), các đặc trưng của ba miền nguồn này được chiếu xạ lên miền đích CHIẾN TRANH, qua đó kiến tạo các ẩn dụ: CHIẾN TRANH LÀ LỬA, CHIẾN TRANH LÀ ĐỊA NGỤC, và CHIẾN TRANH LÀ BÓNG TỐI. Đặc biệt, chi tiết chữ “ĐỊA” màu đỏ không chỉ gợi liên tưởng đến máu và bạo lực mà còn mang ý nghĩa văn hóa (đỏ = hi sinh/ máu, đen = tang thương), góp phần củng cố diễn ngôn chiến tranh như “địa ngục trần gian”.

Như vậy, áp phích không đơn thuần tái hiện chiến trường mà còn kiến tạo một không gian biểu trưng, nơi chiến tranh được định nghĩa như một thực thể hủy diệt và phi nhân tính. Mô-típ này xuất hiện lặp lại trong nhiều áp phích phim chiến tranh Việt Nam, qua đó góp phần hình thành diễn ngôn phản chiến rõ nét.

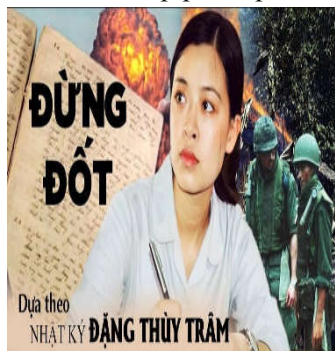
Bảng 1. Ánh xạ ẩn dụ CHIẾN TRANH LÀ XẤU

Miền nguồn: Lửa/ địa ngục	Miền đích: Chiến tranh
Sự nóng bỏng, bùng phát, lan nhanh, sức hủy diệt của lửa	Sự nóng bỏng, bùng phát, lan nhanh, sức hủy diệt của chiến tranh
Sự cực hình, sự đau khổ triền miên, không lối thoát của địa ngục	Sự cực hình, sự đau khổ triền miên, không lối thoát của chiến tranh
Cái ác, sự đe dọa vô hình, phủ định sự sống của bóng tối	Cái ác, sự đe dọa vô hình, phủ định sự sống của chiến tranh

HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG

Ẩn dụ ý niệm HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG là một trong những ẩn dụ nổi trội nhất trong tập dữ liệu, xuất hiện với tần suất cao trong các áp phích phim chiến tranh Việt Nam. Trường hợp tiêu biểu là áp phích phim *Đừng đốt*, nơi ẩn dụ này được kiến tạo thông qua sự đối lập thị giác rõ nét.

Về mặt thị giác, theo khung Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), bố cục poster tổ chức theo nguyên tắc tương phản: nền chiến tranh phía sau mang gam màu tối (đen, xám, đỏ cháy), thể hiện qua các yếu tố như bom đạn, lửa, lính Mỹ và cảnh rừng bị tàn phá; trong khi đó, gương mặt nữ bác sĩ Đặng Thùy Trâm được chiếu sáng nổi bật, trở thành trung tâm chú ý (salience). Sự phân cực sáng-tối này tạo nên trục ý nghĩa chính của hình ảnh.

Hình 2. Áp phích phim: *Đừng Đốt vọng*

Dựa trên Lý thuyết Ẩn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980) và khung phân tích của Forceville (1996, 2009), có thể xác định miền nguồn **ÁNH SÁNG** với các đặc trưng: soi chiếu, dẫn đường, duy trì sự sống, gắn với tích cực và cứu rỗi. Những đặc trưng này được ánh xạ sang miền đích **HI VỌNG**, qua đó hình thành ẩn dụ **HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG**. Đồng thời, miền nguồn đối lập **BÓNG TỐI** (chiến tranh, hủy diệt, tuyệt vọng) làm nổi bật hơn giá trị của ánh sáng thông qua quan hệ nhị nguyên.

Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), ánh sáng trong bối cảnh Việt Nam không chỉ mang nghĩa phổ quát (tích cực, cứu rỗi) mà còn gắn với lí tưởng, đạo đức và kí ức tập thể. Chi tiết cuốn nhật kí với tựa đề *Đừng đốt* góp phần mở rộng cấu trúc ẩn dụ: việc “không đốt” trở thành hành động giữ lại ánh sáng của kí ức và niềm tin. Như vậy, ánh sáng ở đây không chỉ là yếu tố thị giác mà còn là biểu tượng của giá trị tinh thần và lịch sử.

Xét về tần suất và mức độ nổi trội, ẩn dụ này thuộc nhóm phổ quát nhưng có biến thể văn hóa, thường xuất hiện dưới dạng tương phản ánh sáng-bóng tối nhằm khắc họa đối lập giữa hy vọng và chiến tranh. So sánh liên trường hợp cho thấy qua các thập niên, cách biểu đạt ánh sáng có xu hướng chuyển từ trực tiếp (chiếu sáng nhân vật) sang tinh tế hơn (ánh sáng biểu tượng, ánh sáng kí ức), nhưng vẫn duy trì chức năng cốt lõi là kiến tạo ý nghĩa tích cực trong bối cảnh chiến tranh.

Như vậy, áp phích *Đừng đốt* không chỉ tái hiện chiến tranh mà còn thiết lập một cấu trúc ẩn dụ đa phương thức, trong đó ánh sáng đóng vai trò trung tâm trong việc biểu đạt hi vọng, kí ức và lí tưởng, góp phần tạo nên diễn ngôn nhân văn trong điện ảnh chiến tranh Việt Nam.

Hình 3. Áp phích phim: *Hà Nội 12 ngày đêm*

Trong áp phích *Hà Nội 12 ngày đêm*, ẩn dụ **HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG** được kiến tạo qua tương phản sáng-tối. Nền đêm và chiến tranh (bom đạn, khói lửa) tạo miền nguồn **BÓNG TỐI**, trong khi các vệt sáng từ hỏa lực và gương mặt phi công được chiếu sáng nổi bật tạo miền nguồn **ÁNH SÁNG** (Kress & van Leeuwen, 2006).

Theo khung ẩn dụ khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), các đặc trưng của ánh sáng (soi chiếu, dẫn đường, năng lượng tích cực) được ánh xạ sang miền đích **HI VỌNG**, hình thành ẩn dụ **HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG**. Trong bối cảnh văn hóa, ánh sáng còn biểu trưng cho ý chí và tinh thần kháng chiến (Kövecses, 2010).

Như vậy, ánh sáng không chỉ là yếu tố thị giác mà trở thành biểu tượng cho niềm tin và sức mạnh tinh thần, đối lập với bóng tối của chiến tranh, qua đó khẳng định ý chí bất khuất của con người. Qua đó, ánh xạ được xác lập theo bảng 2:

Bảng 2. Ánh xạ ẩn dụ *HI VỌNG LÀ ÁNH SÁNG*

Miền nguồn: Ánh sáng	Miền đích: Hi vọng
Sự soi rọi, dẫn đường, chống lại bóng tối của ánh sáng	Giá trị của hi vọng mang lại niềm tin, sự sống, lí tưởng bất diệt
dẫn dắt, điều hướng của ánh sáng	ý chí bất khuất xuất phát từ hi vọng

TỐT LÀ HƯỚNG LÊN

Hình 4. Áp phích phim: Đường Thư

Ấn dụ TỐT LÀ HƯỚNG LÊN xuất hiện phổ biến trong nhiều áp phích phim chiến tranh như Hà Nội 12 ngày đêm, Đường thư, Đứng đắn, Mưa đỏ,... thể hiện qua hướng nhìn và góc máy.

Theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), các nhân vật thường được chụp từ góc thấp (low angle), với ánh mắt hướng lên hoặc nhìn xa về phía trước-trên, tạo hiệu ứng thị giác nhấn mạnh chiều sâu nội tâm và sự hướng tới. Trong áp phích Đường thư, gương mặt nhân vật được chiếu sáng nổi bật trên nền chiến tranh khốc liệt, làm tăng tính nổi trội (salience).

Dựa trên Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn HƯỚNG LÊN (cao, tiến bộ, tích cực) được ánh xạ sang miền đích TỐT/ HI VỌNG, hình thành ấn dụ TỐT LÀ HƯỚNG LÊN. Đồng thời, hướng lên còn đối lập với miền HƯỚNG XUỐNG (tiêu cực, suy tàn), làm nổi bật ý nghĩa tích cực.

Về văn hóa (Kövecses, 2010), hướng lên gắn với lí tưởng, tương lai và khát vọng vượt thoát. Như vậy, thông qua ánh mắt, dáng đứng và góc máy, áp phích không chỉ tái hiện nhân vật mà còn mã hóa tinh thần lạc quan và ý chí vươn lên trong chiến tranh.

Có thể nói, 3 ấn dụ trên là những ấn dụ phổ quát trong kho tàng ấn dụ tri nhận thể giới, chúng xuyên suốt các áp phích phim chiến tranh tại Việt Nam khắc họa đậm nét sự tàn bạo, sức huỷ diệt của chiến tranh, thông qua đó nêu bật ý chí bất khuất kiên cường, niềm tin và sự hi vọng vào cuộc sống hoà bình của mỗi con người trong đất Việt. Ngoài ra, một số ấn dụ thể hiện đặc sắc quan niệm, tư tưởng của dân tộc Việt Nam:

QUỐC GIA LÀ PHỤ NỮ

Trong áp phích *Đứng đắn* (hình 2), theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), nhân vật Đặng Thùy Trâm được đặt ở trung tâm với gương mặt sáng nổi bật, tạo độ nổi trội (salience) trên nền chiến tranh tối tăm. Các yếu tố như bom đạn, lửa cháy đối lập với hình ảnh trong sáng của nhân vật, trong khi cuốn nhật ký bên cạnh đóng vai trò như một dấu hiệu kí ức và di sản tinh thần.

Theo Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), các đặc trưng của miền nguồn PHỤ NỮ (nhân ái, kiên cường, giàu cảm xúc, lưu giữ kí ức) được ánh xạ sang miền đích QUỐC GIA, hình thành ấn dụ QUỐC GIA LÀ PHỤ NỮ. Nhân vật vì thế vượt khỏi cá thể để trở thành biểu tượng cho tinh thần và kí ức dân tộc.

Hình 5. Áp phích phim: Truyền thuyết về Quán Tiên

Tương tự, trong áp phích *Truyền thuyết về Quán Tiên*, nhân vật nữ được đặt trong không gian núi rừng, với tư thế tĩnh và ánh mắt xa xăm. Bối cảnh thiên nhiên vừa khắc nghiệt vừa giàu sức sống đóng vai trò nền (background), làm nổi bật phẩm chất chịu đựng và bền bỉ của nhân vật. Theo ánh xạ ấn dụ, các đặc trưng này tiếp tục được chiếu xạ từ miền PHỤ NỮ sang QUỐC GIA, củng cố hình ảnh đất nước như một thực thể âm thầm hi sinh nhưng kiên cường.

Về phương diện văn hóa (Kövecses, 2010), ấn dụ này mang tính đặc thù, gắn với truyền thống Việt Nam trong việc đồng nhất hình tượng phụ nữ với Tổ quốc (mẹ, người giữ gìn kí ức và sự sống). Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, trong đó người phụ nữ trở thành biểu tượng cho sức sống và tinh thần bất diệt của dân tộc.



Hình 6. Áp phích phim: Đào, phở và piano

Trong áp phích *Đào, phở và piano*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), nhân vật Đào chiếm vị trí trung tâm với gương mặt được chiếu sáng nổi bật, tạo độ nổi trội (salience) trên nền chiến tranh tối và khói lửa. Sự tương phản sáng-tối giữa gương mặt và bối cảnh làm nổi bật trực ý nghĩa chính của hình ảnh.

Theo Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), các đặc trưng của miền nguồn PHỤ NỮ (phẩm giá, kiêu hãnh, sức sống, khả năng chờ che) được ánh xạ sang miền đích QUỐC GIA, hình thành ẩn dụ QUỐC GIA LÀ PHỤ NỮ. Chiếc khăn đen bao quanh khuôn mặt hoạt động như dấu hiệu biểu trưng, gợi sự bao bọc và bảo vệ, tương tự hình tượng “Mẹ Tổ quốc”.

Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), hình ảnh này gắn với truyền thống đồng nhất phụ nữ với đất nước, nơi phẩm giá cá nhân được nâng lên thành biểu tượng cho bản sắc và tinh thần dân tộc. Như vậy, áp phích đã kiến tạo một ẩn dụ đa phương thức, trong đó người phụ nữ trở thành hiện thân của niềm kiêu hãnh và sức sống bất diệt của Tổ quốc.

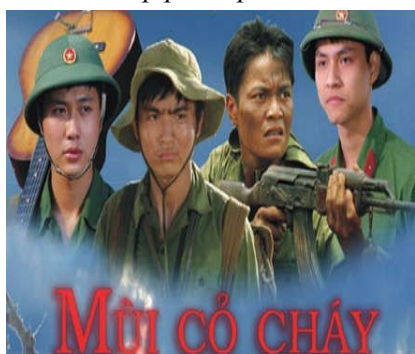
Có thể nói hình ảnh người phụ nữ, người mẹ Việt Nam anh hùng, như tượng đài sống biểu trưng cho dân tộc và quốc gia Việt Nam trường tồn qua năm tháng với ánh xạ ẩn dụ được thành lập như sau:

Bảng 3. Ánh xạ ẩn dụ QUỐC GIA LÀ PHỤ NỮ

Miền nguồn: Phụ nữ	Miền đích: Quốc gia
kiên cường, nhân ái và giàu niềm tin vào tương lai của phụ nữ	kiên cường, nhân ái và giàu niềm tin vào tương lai của một quốc gia
sức sống bền bỉ của phụ nữ	sức sống bền bỉ của dân tộc
của niềm kiêu hãnh, phẩm giá và sức sống bất diệt của phụ nữ	của niềm kiêu hãnh, phẩm giá và sức sống bất diệt của Tổ quốc

HI SINH LÀ KHÓI CHÁY

Hình 7. Áp phích phim: Mùi cỏ cháy



Trong áp phích *Mùi cỏ cháy*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), các nhân vật lính được đặt ở trung tâm với biểu cảm căng thẳng, phía sau là nền trời và cây đàn guitar - tạo sự đối lập giữa chiến tranh và tuổi trẻ. Tiêu đề “cỏ cháy” cùng gam màu gợi khói lửa làm tăng tính nổi trội của trường nghĩa chiến tranh.

Theo Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn KHÓI/ CHÁY (tàn lụi, hậu quả, dấu vết chiến tranh) được ánh xạ sang miền đích HI SINH, hình thành ẩn dụ HI SINH LÀ KHÓI CHÁY. Trải nghiệm “mùi cỏ cháy” chuyển tải sự hi sinh không chỉ qua thị giác mà còn qua cảm giác (khứu giác), làm tăng tính đa phương thức. Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), khói cháy gắn với kí ức tập thể về chiến tranh, nơi sự hi sinh được cảm nhận như một dấu vết thấm sâu vào trải nghiệm chung. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ẩn dụ đa phương thức, trong đó sự hi sinh được biểu đạt như một trải nghiệm cảm quan âm ảnh và bền lâu trong kí ức dân tộc.

Hình 8. Áp phích phim: Những người viết huyền thoại

Trong áp phích *Những người viết huyền thoại*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), nhiều gương mặt nhân vật được bố trí trên nền lửa khói với gam màu vàng bao phủ, tạo độ nổi trội (salience) và thống nhất thị giác. Màu vàng rực kết hợp với ánh sáng lan tỏa làm nổi bật không gian mang tính biểu trưng.

Theo Lý thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn VÀNG (cao quý, vĩnh cửu, vinh quang) được ánh xạ sang miền đích HI SINH, hình thành ấn dụ

HI SINH LÀ VÀNG

Nhờ đó, sự hi sinh không còn được nhìn như mất mát đơn thuần mà được tái nghĩa hóa thành giá trị bất tử. Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), màu vàng trong văn hóa Á Đông gắn với sự thiêng liêng và trường tồn, qua đó nâng tầm sự hi sinh cá nhân thành huyền thoại tập thể. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, trong đó hi sinh được biểu đạt như vinh quang và sự bất diệt của dân tộc.

Hình 9. Áp phích phim: Mưa đỏ

Trong áp phích *Mưa đỏ*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), gam màu đỏ chiếm ưu thế toàn bộ bố cục, kết hợp với hình ảnh chiến trường tạo độ nổi trội (salience) cao. Tiêu đề “Mưa đỏ” được đặt nổi bật, đóng vai trò trung tâm ý nghĩa.

Theo Lý thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn MƯA (dày đặc, bao phủ, liên tục) được ánh xạ sang miền đích MÁU/ HI SINH, hình thành ấn dụ HI SINH LÀ MƯA ĐỎ. Đây là ấn dụ cảm quan, trong đó máu được hình dung như cơn mưa xối xả, mở rộng trải nghiệm từ thị giác sang cảm nhận không gian.

Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), màu đỏ vừa biểu trưng cho máu và hy sinh, vừa gắn với sự sống và tinh thần dân tộc. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, nhấn mạnh quy mô khốc liệt của chiến tranh và sự hy sinh tập thể của người lính.

Ba poster cùng khắc họa ấn dụ HI SINH LÀ MÁU/ MƯA/ VÀNG, nhưng ở mỗi trường hợp lại mang sắc thái riêng: Mùi cô cháy gắn hy sinh với khói lửa kí ức; Những người viết huyền thoại nâng hy sinh thành ánh vàng bất tử; còn Mưa đỏ cực tả hi sinh bằng dòng máu tuôn trào như mưa. Tất cả đều cho thấy đặc điểm văn hóa của Việt Nam khi kí ức chiến tranh được biểu trưng bằng những yếu tố tự nhiên - khói, máu, mưa, vàng - để vừa gọi sự mất mát, vừa khẳng định tính thiêng liêng và bất diệt của sự hy sinh. Điều này thể hiện qua ánh xạ sau:

Bảng 4. Ánh xạ ấn dụ HI SINH LÀ MÁU/ MƯA/ VÀNG/ MÙI KHÓI CHÁY

Miền nguồn: MÁU/ MƯA/ VÀNG	Miền đích: HI SINH
ánh vàng của vinh quang, của huyền thoại dân tộc	hi sinh của con người
Màu đỏ của máu	màu của sự sống và hi sinh
Dòng chảy của máu	Dòng chảy của sự hi sinh
mùi khói cháy	sự hi sinh của người lính

LỊCH SỬ LÀ CÂU CHUYỆN

Trong các áp phích *Đừng đốt* và *Những người viết huyền thoại*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), các yếu tố như cuốn nhật kí và tiêu đề phim được đặt ở vị trí trung tâm, tạo độ nổi trội (salience) và định hướng diễn giải.

Dựa trên Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn CÂU CHUYỆN/ VIẾT (ghi chép, kể lại, lưu giữ kí ức) được ánh xạ sang miền đích LỊCH SỬ, hình thành ấn dụ LỊCH SỬ LÀ CÂU CHUYỆN. Trong *Đừng đốt*, cuốn nhật kí hoạt động như vật chứng, cho thấy lịch sử được lưu giữ qua trải nghiệm cá nhân; trong khi *Những người viết huyền thoại* nhấn mạnh con người như chủ thể “viết” nên lịch sử tập thể.

Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), ấn dụ này gắn với truyền thống Việt Nam trong việc ghi chép và truyền kể lịch sử như một kí ức chung. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, trong đó lịch sử được biểu đạt như một câu chuyện được viết, lưu giữ và bất tử hóa qua các thế hệ. Các tầng lớp nghĩa ánh xạ được thể hiện qua bảng sau:

Bảng 5. Ánh xạ ấn dụ LỊCH SỬ LÀ CÂU CHUYỆN

Miền nguồn: CÂU CHUYỆN	Miền đích: LỊCH SỬ
người viết/ người kể	nhân vật ghi chép, nhân chứng
Văn bản/ ghi chép lưu giữ nội dung	Tư liệu lịch sử, kí ức chiến tranh
cốt truyện, diễn biến	diễn tiến sự kiện lịch sử
Câu chuyện có thể được truyền lại qua nhiều thế hệ	Lịch sử được lưu truyền, tái hiện, bất tử hóa
Câu chuyện mang bài học, ý nghĩa	Lịch sử mang giá trị giáo dục, bản sắc dân tộc

THÀNH PHỐ LÀ CON NGƯỜI

Trong áp phích *Hà Nội 12 ngày đêm*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), tiêu đề “Hà Nội” được đặt nổi bật như một tên riêng, kết hợp với hình ảnh người phi công ở vị trí trung tâm, tạo độ nổi trội (salience) và định hướng cách hiểu. Theo Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), các đặc trưng của miền nguồn CON NGƯỜI (có ý chí, hành động, cảm xúc, chiến đấu) được ánh xạ sang miền đích THÀNH PHỐ, hình thành ấn dụ THÀNH PHỐ LÀ CON NGƯỜI. Nhân vật phi công vì thế trở thành hiện thân của Hà Nội, nơi hành động cá nhân đồng nhất với hành động của toàn thành phố. Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), ấn dụ này gắn với quan niệm Hà Nội là “trái tim của cả nước”, một chủ thể sống động mang tinh thần dân tộc. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, trong đó thành phố được nhân cách hóa như một con người anh hùng, kiên cường và bất khuất trong chiến tranh.

Bảng 6. Ánh xạ ấn dụ THÀNH PHỐ LÀ CON NGƯỜI

Miền nguồn: CON NGƯỜI	Miền đích: THÀNH PHỐ
tên riêng của một nhân vật	tên riêng của một thành phố
Hành động chiến đấu, chịu đựng bom rơi, và tỏa sáng của cá nhân	Hành động chiến đấu, chịu đựng bom rơi, và tỏa sáng của một thành phố

CỘNG ĐỒNG LÀ CƠ THỂ

Trong áp phích *Mùi cỏ cháy* và *Những người viết huyền thoại*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), các gương mặt nhân vật được bố trí sát nhau, không có trung tâm tuyệt đối, tạo một chỉnh thể thống nhất với độ nổi trội phân tán (distributed salience). Bố cục này nhấn mạnh tính tập thể thay vì cá nhân.

Theo Lí thuyết Ấn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn CƠ THỂ (các bộ phận liên kết, phụ thuộc, cùng vận hành) được ánh xạ sang miền đích CỘNG ĐỒNG, hình thành ấn dụ CỘNG ĐỒNG LÀ MỘT CƠ THỂ. Mỗi cá nhân được nhìn như một “bộ phận” góp phần tạo nên sức sống chung.

Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), ấn dụ này phản ánh mạnh mẽ tinh thần cộng đồng và ý thức thể hệ trong chiến tranh Việt Nam. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ấn dụ đa phương thức, trong đó tập thể được biểu đạt như một cơ thể sống, gắn kết và bền bỉ, nơi sự hi sinh mang tính chung của cả cộng đồng.

Như vậy, cả hai poster đều triển khai ẩn dụ này, nhưng *Mùi cỏ cháy* nhấn mạnh sự gắn kết của một thế hệ thanh niên trong khổ đau và hi sinh, còn *Những người viết huyền thoại* nâng sự gắn kết đó lên thành sự bất tử của cộng đồng dân tộc; vì thế ánh xạ được thể hiện như sau:

Bảng 7. Ánh xạ ẩn dụ CỘNG ĐỒNG LÀ CƠ THỂ

Miền nguồn: CƠ THỂ	Miền đích: CỘNG ĐỒNG
sự gắn kết của một cơ thể	sự gắn kết của một thế hệ thanh niên trong khổ đau và hi sinh
một mạch máu, một tế bào, nuôi dưỡng sức sống chung của của một cơ thể	Mỗi cá nhân

CHIẾN TRANH LÀ HÀNH TRÌNH

Trong áp phích *Đường thư* và *Giải phóng Sài Gòn*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), hình ảnh con đường và hướng nhìn của nhân vật tạo thành vector thị giác kéo dài từ tiền cảnh đến hậu cảnh, biểu đạt quá trình vận động có định hướng. Nhân vật được đặt trong tư thế bước đi, ánh mắt hướng về phía trước, tạo độ nổi trội (salience) và gợi ý chuyển động liên tục.

Theo Lí thuyết Ẩn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn HÀNH TRÌNH (có điểm xuất phát, quá trình, thử thách và đích đến) được ánh xạ sang miền đích CHIẾN TRANH, hình thành ẩn dụ CHIẾN TRANH LÀ MỘT HÀNH TRÌNH. Người lính không chỉ di chuyển trong không gian mà còn đại diện cho tiến trình lịch sử của dân tộc. Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), ẩn dụ này gắn với quan niệm chiến tranh như con đường dẫn tới độc lập và tương lai. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ẩn dụ đa phương thức, trong đó chiến tranh được biểu đạt như một hành trình dài, kiên định và hướng đích của cả cộng đồng dân tộc.

Hình 10. Áp phích phim: Giải phóng Sài Gòn



Trong áp phích *Giải phóng Sài Gòn*, theo Grammar of Visual Design (Kress & van Leeuwen, 2006), đoàn quân và cờ đỏ sao vàng tạo thành các vector chuyển động hướng về phía trước và lên trên, thể hiện quá trình vận động có đích. Bố cục phân tầng (dưới: đoàn quân; trên: bầu trời, ánh sáng) tạo độ nổi trội (salience) và nhấn mạnh trực tiến lên.

Theo Lí thuyết Ẩn dụ Khái niệm (Lakoff & Johnson, 1980; Forceville, 1996, 2009), miền nguồn HÀNH TRÌNH (di chuyển, hướng đích, tiến bộ) được ánh xạ sang miền đích CHIẾN TRANH, hình thành ẩn dụ CHIẾN TRANH LÀ MỘT HÀNH TRÌNH. Dòng chuyển động tập thể biểu trưng cho tiến trình lịch sử hướng tới giải phóng. Từ góc độ văn hóa (Kövecses, 2010), “đích đến” mang ý nghĩa thống nhất và tương lai dân tộc. Như vậy, áp phích đã kiến tạo ẩn dụ đa phương thức,

trong đó chiến tranh được biểu đạt như hành trình tập thể từ quá khứ đau thương đến tương lai vinh quang.

Bảng 8. Ánh xạ ẩn dụ CHIẾN TRANH LÀ HÀNH TRÌNH

Miền nguồn: HÀNH TRÌNH	Miền đích: CHIẾN TRANH
Người đi	Người lính/ nhân dân tham gia chiến đấu
Con đường	Tiến trình chiến tranh, các chặng đấu tranh
Điểm khởi hành	Sự bùng nổ chiến tranh, khởi đầu kháng chiến
Chướng ngại vật	Gian khổ, bom đạn, mất mát, hy sinh
Đích đến	Độc lập, thống nhất, tự do - “đích đến lịch sử”
Bạn đồng hành	Tập thể nhân dân, quân đội cùng chiến đấu
Hành trình dài, gian khổ	Cuộc chiến kéo dài, nhiều thử thách, hi sinh

4.2. Tần suất xuất hiện ẩn dụ ý niệm trong áp phích phim chiến tranh tại Việt Nam

Qua phân tích định tính về sự hình thành các ẩn dụ ý niệm điển hình trong mười áp phích phim chiến tranh tại Việt Nam, bảng 9 thống kê các ẩn dụ ý niệm xuất hiện trong dữ liệu nghiên cứu:

Bảng 9. Tần suất xuất hiện các ẩn dụ ý niệm

STT	Ẩn dụ ý niệm	Tần suất xuất hiện	Áp phích phim
1	Chiến tranh là xấu	8	Đường thư; Giải phóng Sài Gòn; Đùng đốt; Mùi cỏ cháy; Những người viết huyền thoại; Đào, Phở và Piano, Mưa đỏ, Địa đạo;
2	Hi vọng là ánh sáng	8	Đường thư; Giải phóng Sài Gòn; Đùng đốt; Mùi cỏ cháy; Những người viết huyền thoại; Đào, Phở và Piano, Mưa đỏ, Địa đạo;
3	Tốt là hướng lên	8	Hà Nội 12 ngày đêm (2002), Đường thư, Giải phóng Sài Gòn, Đùng đốt, Truyền thuyết về Quán Tiên, Đào, Phở và Piano, Mưa đỏ, Địa đạo;
3	Thành phố là con người	1	Hà Nội 12 ngày đêm;
4	Người lính là tấm khiên/ người đưa thư	2	Hà Nội 12 ngày đêm Đường thư;
5	Lịch sử là câu chuyện/ hành trình	3	Giải phóng Sài Gòn; Đùng đốt; Những người viết huyền thoại;
6	Quốc gia là phụ nữ	4	Đùng đốt, Truyền thuyết về Quán Tiên, Đào, Phở và Piano, Mưa đỏ;
7	Hi sinh là máu/ mưa/ vàng/ khói	4	Mùi cỏ cháy; Những người viết huyền thoại, Mưa đỏ;
8	Cộng đồng là cơ thể	2	Mùi cỏ cháy; Những người viết huyền thoại;
9	Chiến tranh là rừng	1	Truyền thuyết về Quán Tiên;
10	Tuổi trẻ là vật mong manh	1	Mùi cỏ cháy;
11	Nghệ thuật/ tình yêu là vật dễ vỡ	1	Đào, Phở và Piano;
12	Cảm xúc là lửa/ vật	2	Truyền thuyết về Quán Tiên, Địa đạo;
13	Đối thủ là tấm gương	1	Mưa đỏ.

Trong mười áp phích phim, ba ẩn dụ có tần suất cao nhất là “Chiến tranh là xấu”, “Hi vọng là ánh sáng” và “Tốt là hướng lên” (đều xuất hiện ở tám áp phích). Đây là những ẩn dụ phản ánh tư duy chung của con người về chiến tranh và khát vọng sống. Chiến tranh gắn với bóng tối, sự tàn phá và cái chết, đối lập với ánh sáng - biểu tượng của hi vọng, hòa bình và tương lai. Bên cạnh đó, hình ảnh hướng lên gắn với giá trị tích cực, phản ánh niềm tin vào sự vươn tới, khát vọng vượt qua đau thương để đạt tới lý tưởng. Sự lặp đi lặp lại của ba ẩn dụ này cho thấy điện ảnh chiến tranh Việt Nam thường nhấn mạnh thông điệp nhân văn: dù trong hủy diệt, vẫn tồn tại ánh sáng dẫn dắt con người.

Một số ẩn dụ có tần suất trung bình thể hiện rõ dấu ấn văn hóa Việt Nam. “Quốc gia là phụ nữ” (4 áp phích) là cách nhân hóa đất nước như người mẹ, người vợ, vừa giàu tính biểu tượng, vừa khắc họa chiều sâu cảm xúc dân tộc. Tương tự, “Cộng đồng là cơ thể” (2 áp phích) cho thấy tinh thần đoàn kết và sự hi sinh vì tập thể - điều vốn được xem là giá trị cốt lõi của xã hội Việt Nam. Ngoài ra, “Lịch sử là câu chuyện/ hành trình” (3 áp phích) thể hiện quá trình đấu tranh và giải phóng như một chuyến đi dài, có khởi đầu và đích đến, nhấn mạnh tính tất yếu của thắng lợi. Những ẩn dụ này không chỉ mang tính nghệ thuật mà còn củng cố ý thức dân tộc trong kí ức tập thể.

Một số ẩn dụ ít phổ biến hơn nhưng mang tính đặc thù cao. “Người lính là tấm khiên/ người đưa thư” (2 áp phích) nhấn mạnh vai trò bảo vệ và kết nối thâm lặng của người chiến sĩ. “Hi sinh là máu/ mưa/ vàng/ khói” (4 áp phích) khắc họa sự mất mát bằng hình ảnh trực quan, mạnh mẽ, giàu cảm xúc. Đặc biệt, “Chiến tranh là rừng” (1 áp phích) gắn trực tiếp với đặc điểm địa hình và hình thức chiến tranh du kích ở Việt Nam, qua đó cho thấy sự gắn bó mật thiết giữa chiến tranh và không gian rừng núi. Những hình ảnh này mang tính địa phương rõ rệt, khó tìm thấy trong phim chiến tranh phương Tây.

Một số ẩn dụ chỉ xuất hiện một lần nhưng giàu sức gợi. “Thành phố là con người” (Hà Nội 12 ngày đêm) nhân hóa đô thị thành chủ thể có linh hồn, biết chịu đau thương và kháng cự. “Tuổi trẻ là vật mong manh” và “Nghệ thuật/ tình yêu là vật dễ vỡ” cho thấy chiến tranh không chỉ tàn phá tập thể mà còn đe dọa sự sống cá nhân, những giá trị tinh thần mong manh. Đặc biệt, “Đối thủ là tấm gương” (Mưa đỏ) gợi ý sự phản chiếu, như thể kẻ thù cũng mang bóng dáng của chính mình, làm sâu sắc thêm chiều kích bi kịch của chiến tranh. Những ẩn dụ hiếm gặp này bổ sung tính đa dạng, làm giàu thêm diễn ngôn điện ảnh chiến tranh Việt Nam.

Qua hệ thống ẩn dụ ý niệm, có thể thấy các áp phích phim chiến tranh Việt Nam vừa mang tính phổ quát toàn nhân loại - như sự phản chiến và khát vọng hòa bình - vừa khẳng định dấu ấn văn hóa dân tộc - như hình tượng người phụ nữ, tinh thần cộng đồng, hay đặc thù rừng núi. Nhờ đó, điện ảnh chiến tranh Việt Nam không chỉ truyền tải thông điệp lịch sử mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc kiến tạo ký ức tập thể và nuôi dưỡng bản sắc dân tộc.

Trong các áp phích phim chiến tranh, các ẩn dụ “Chiến tranh là xấu”, “Hi vọng là ánh sáng” và “Tốt là hướng lên” thường được thể hiện qua hình ảnh trực quan. Màu sắc tối, đỏ đậm, khói lửa và hình hài đổ nát gợi ra sự hủy diệt (miền nguồn bóng tối → miền đích chiến tranh). Ngược lại, ánh sáng mặt trời, tia lửa, ngọn nến hoặc bầu trời xanh thường được đặt ở trung tâm hay phía trên của áp phích để đại diện cho hi vọng, tương lai. Việc sử dụng hình ảnh hướng lên (cánh tay, ngọn cờ, ánh sáng chiếu thẳng lên cao) làm nổi bật ẩn dụ “Tốt là hướng lên”, tạo nên một quá trình hành động mang tính biểu tượng, nhấn mạnh sự vươn tới và khát vọng.

Theo Kress & van Leeuwen (2006), yếu tố tương tác được biểu hiện qua ánh nhìn, góc độ và khoảng cách. Trong các áp phích, nhân vật người lính thường nhìn thẳng hoặc chếch lên phía xa, tạo cảm giác gắn kết, kêu gọi khán giả cùng chia sẻ tầm nhìn về tương lai, hòa bình. Góc quay từ dưới lên (low angle shot) nhấn mạnh sự cao cả, hi sinh, đồng thời củng cố ẩn dụ “Người lính là tấm khiên/ người đưa thư”. Trong khi đó, những hình ảnh thành phố, quốc gia hoặc phụ nữ thường được khắc họa bằng ánh nhìn nghiêng, tạo cảm giác vừa gần gũi vừa thiêng liêng, cho thấy mối quan hệ “người xem - nhân vật” mang tính tôn kính.

Bố cục trong áp phích cũng góp phần củng cố ý nghĩa ẩn dụ. Các yếu tố trên - dưới thường được khai thác: phía trên là ánh sáng, bầu trời, ngọn cờ (tốt/ hi vọng), phía dưới là máu, khói, bóng tối (chiến tranh/ hủy diệt). Sự phân chia này làm rõ ẩn dụ không gian “Trên là tốt - Dưới là xấu”. Ngoài ra, vị trí trung tâm thường được dành cho nhân vật hoặc biểu tượng chính (người lính, người phụ nữ, ngọn lửa), thể hiện tính thông tin “đã biết/ chưa biết” theo cách phân tích bố cục của Kress & van Leeuwen (2006).

Có thể thấy, hệ thống ẩn dụ ý niệm trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam không tồn tại đơn lẻ, mà được hiện thực hóa qua các lựa chọn ngôn ngữ thị giác: màu sắc (tối - sáng), vị trí (trên - dưới, trung tâm - ngoại biên), góc nhìn (tôn cao - gần gũi), và ánh sáng (tập trung - lan tỏa). Sự kết hợp này không chỉ làm tăng tính thẩm mỹ mà còn củng cố chiều sâu ý nghĩa: chiến tranh tàn khốc nhưng vẫn mở ra con đường hi vọng, cộng đồng và quốc gia trở thành chủ thể được nhân hóa, còn người lính vừa là biểu tượng hi sinh vừa là cầu nối trong lịch sử.

5. Kết luận

Có thể thấy hệ thống ẩn dụ ý niệm trong áp phích phim chiến tranh Việt Nam vừa mang tính phổ quát, vừa chứa đựng sắc thái đặc thù văn hóa - lịch sử dân tộc. Những ẩn dụ phổ biến như “Chiến tranh là xấu”, “Hi vọng là ánh sáng”, “Tốt là hướng lên” phản ánh thông điệp nhân loại chung: chiến tranh gắn với sự hủy diệt, nhưng trong đó vẫn le lói ánh sáng dẫn dắt con người tới hòa bình và tương lai. Đồng thời, các ẩn dụ mang tính bản sắc như “Quốc gia là phụ nữ”, “Cộng đồng là cơ thể”, hay “Chiến tranh là

rừng” cho thấy sự gắn bó mật thiết giữa điện ảnh với bối cảnh văn hóa - xã hội và địa lý đặc thù của Việt Nam. Ở góc độ ngữ pháp thị giác, các lựa chọn về màu sắc, bố cục, ánh sáng và góc nhìn đã hiện thực hóa những ẩn dụ trừu tượng thành hình ảnh cụ thể, trực quan. Sự phân chia trên - dưới, sáng - tối, trung tâm - ngoại biên, cùng ánh nhìn của nhân vật, không chỉ tạo hiệu ứng thẩm mỹ mà còn củng cố, nhấn mạnh nội dung biểu đạt. Nhờ vậy, áp phích phim chiến tranh Việt Nam trở thành một hình thức diễn ngôn đa phương thức, nơi ngôn ngữ thị giác và ẩn dụ ý niệm tương tác, bổ trợ lẫn nhau để kiến tạo ý nghĩa. Tổng thể, nghiên cứu cho thấy áp phích phim chiến tranh không đơn thuần là công cụ quảng bá điện ảnh, mà còn là phương tiện lưu giữ ký ức lịch sử, khẳng định bản sắc văn hóa và nuôi dưỡng tinh thần dân tộc. Qua đó, chúng góp phần định hình cái nhìn của công chúng về quá khứ chiến tranh, đồng thời truyền tải những giá trị nhân văn và niềm tin vào hòa bình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO CHÍNH

Tiếng Việt

1. Phương Mai (2019), Bài 2: Cách nhìn lịch sử của người trẻ: Có chạm tới trái tim khán giả? *VietnamPlus*. <https://www.vietnamplus.vn/bai-2-cach-nhin-lich-su-cua-nguoi-tre-co-cham-toi-trai-tim-khan-gia-post614021.vnp>.

Tiếng Anh

2. Bai, Q. (2025), *A review of research on multimodal metaphors in different genres*. *Journal of Humanities and Education Development*.
3. 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.
4. Forceville, C. (2016), Visual and multimodal metaphor in film: Charting the field. In K. Fahlenbrach (Ed.), *Embodied metaphors in film, television and video games* (pp.17–32). Routledge.
5. Gao, P. (2023), A multi-modal discourse analysis of the movie poster *Under the Light*. *International Journal of Mathematics and Systems Science*, 7(6), 13–17.
6. Kappelhoff, H., & Müller, C. (2011), Embodied meaning construction: Multimodal metaphor and expressive movement in speech, gesture, and feature film. *Metaphor and the Social World*, 1(2), 121–153.
7. Kövecses, Z. (2010), Metaphor and culture. *Acta Universitatis Sapientiae, Philologica*, 2(2), 197–220.
8. Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006), *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
9. Lakoff, G., & Johnson, M. (1980), *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.
10. Rohdin, M. (2009), Multimodal metaphor in classical film theory. In C. Forceville & E. Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor*. Mouton de Gruyter. Multimodal Metaphors in Contemporary Vietnamese War Film Posters: A Study of Ten Representative Cases.

Multimodal metaphors in contemporary Vietnamese war film posters: Case study

Abstract: This study examines multimodal metaphors in contemporary Vietnamese war film posters through ten posters, with the aim of exploring how visual and verbal elements interact to construct metaphorical meaning. The study employs a qualitative-driven mixed-methods design, combining multimodal discourse analysis (based on Kress & van Leeuwen's visual grammar) with conceptual metaphor analysis (Lakoff & Johnson; Forceville). To complement this, frequency counts of identified metaphors were conducted to highlight recurring patterns. Findings reveal both universal conceptual metaphors (e.g., WAR IS EVIL/DESTRUCTION, HOPE IS LIGHT, GOOD IS UP) and culturally specific metaphors (e.g., NATION IS A WOMAN, WAR IS A JUNGLE, COLLECTIVE IS A BODY). These metaphors are visually realized through color contrasts, spatial composition, and gaze direction, reinforcing the intended ideological and emotional messages.

Key words: Multimodal metaphor; posters; war films; in Vietnam; since 2000; case study.